



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 educativo
sobre salud mental para niños beneficiados
por el programa de voluntariado
de Ángeles de Batas Blancas, ONG
Guatemala, Guatemala**

Proyecto desarrollado por:
Shirley Dayana Azañón Santos





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 educativo
sobre salud mental para niños beneficiados
por el programa de voluntariado
de Ángeles de Batas Blancas, ONG
Guatemala, Guatemala**

Proyecto desarrollado por:
Shirley Dayana Azañón Santos

Para optar al título de:
Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, febrero 2026

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.

Junta Directiva

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano

Msc. Lcda. Ilma Judith Prado Duque

Vocal II

Arq. Mayra Jeanett Díaz Barillas

Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola

Vocal IV

Br. Laura Carmen Berganza Pérez

Vocal V

Arq. Francisco Ronaldo Herrarte Gonzalez

Secretario

Tribunal Examinador

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte

Asesor Metodológico

Lcda. Claudia Anabella Leal Rivera

Asesora Gráfica

Agradecimientos

A Dios, por darme la fortaleza y la sabiduría necesarias para completar esta etapa de mi vida.

A mis padres, quienes me han brindado todo su apoyo en cada etapa de la carrera y de la vida. Por estar siempre a mi lado, brindándome su cariño. Gracias por su paciencia y por creer en mí.

A mis amigos de la Universidad, con quienes compartí innumerables momentos que hicieron de esta experiencia algo único e inolvidable. Su compañía fue esencial para sobrellevar las largas horas de estudio, los retos académicos y personales. Gracias por su amistad, por los consejos, las risas, y por cada momento que compartimos juntos. También agradezco su apoyo en los momentos difíciles, ya que su lealtad y comprensión me impulsaron a seguir adelante y a recordar que este camino no lo recorrí sola.

A mis catedráticos, quienes generosamente compartieron su conocimiento y experiencia. Su compromiso y dedicación me han inspirado a dar lo mejor de mí misma. Gracias por cada enseñanza y por ser una guía constante en mi formación profesional. A cada uno de ustedes, mi más sincero agradecimiento por sus consejos, sus correcciones y por motivarme a mejorar constantemente.

A la institución que me abrió las puertas y me brindó la oportunidad de llevar a cabo mi proyecto de graduación. Gracias por confiar en mí y permitirme aplicar mis conocimientos en un contexto profesional. Su apoyo y colaboración fueron fundamentales para el desarrollo de este proyecto, y por ello siempre guardaré un profundo agradecimiento hacia cada miembro de la institución que me brindó su tiempo y sus recursos.

Finalmente, **a la Universidad de San Carlos de Guatemala**, por permitirme acceder a una educación que me ha formado tanto en el ámbito profesional como en el personal. Gracias a esta casa de estudios, he podido desarrollar mis habilidades, descubrir mi pasión y recibir una educación de calidad.

Índice

01

Introducción

Fundamentación del proyecto 11

- 1.1. Antecedentes del problema 13
- 1.2. Problema de comunicación visual 15
- 1.3. Justificación del proyecto 16
 - 1.3.1. Trascendencia 16
 - 1.3.2. Incidencia 16
 - 1.3.3. Factibilidad 16
- 1.4. Objetivos 17
 - 1.4.1. Objetivo general 17
 - 1.4.2. Objetivo de comunicación 17
 - 1.4.3. Objetivo de diseño 17

02

Perfiles 19

- 2.1. Perfil de la institución 21
 - 2.1.1. Sector social en el que trabaja la institución 21
 - 2.1.2. Historia de la institución 21
 - 2.1.3. Filosofía de la institución 22
 - 2.1.4. Servicios que presta 23
 - 2.1.5. Identidad y comunicación visual de la institución 24
- 2.2. Perfil de grupo objetivo 26
 - 2.2.1. Características geográficas 26
 - 2.2.2. Características sociodemográficas 26
 - 2.2.3. Características psicográficas 27
 - 2.2.4. Características psicográficas 27
 - 2.2.5. Relación entre el grupo objetivo y la institución 27

03

Planeación operativa 29

- 3.1. Flujograma 31
- 3.2. Cronograma 35
- 3.3. Presupuesto 36

04

Marco teórico 37

- 4.1. Importancia de la salud mental en la experiencia hospitalaria infantil 39

- 4.2. Diseño Gráfico como herramienta y apoyo para la salud mental50
- 4.3. El diseño del material educativo y el impacto positivo en el aprendizaje56

05

Definición creativa 61

- 5.1. *Brief*63
- 5.2. Recopilación de referencias64
- 5.3. Estrategia de aplicación67
- 5.4. *Insight*67
- 5.5. Concepto creativo70
- 5.6. Premisas de diseño74

06

Producción gráfica 77

- 6.1. Nivel 1 de visualización: autoevaluación79
- 6.2. Nivel 2 de visualización: validación con diseñadores gráficos expertos88
- 6.3. Nivel 3 de visualización: validación con institución y grupo objetivo95
- 6.4. Resultado final100
- 6.5. Fundamentación técnica102
- 6.6. Lineamientos para la puesta en práctica108
- 6.7. Aporte económico del estudiante a la institución110

07

Síntesis del proyecto 111

- 7.1. Conclusiones113
- 7.2. Recomendaciones113
- 7.3. Lecciones aprendidas115

Referencias

Introducción

En este proyecto, con el apoyo de la organización Ángeles de Batas Blancas, se busca generar un impacto positivo en la vida de los niños hospitalizados en el Hospital General San Juan de Dios. Se ha desarrollado material educativo para promover la educación en salud mental entre los pacientes pediátricos. Este material ha sido diseñado de manera específica, tomando en cuenta las necesidades y el contexto hospitalario de los niños, con el fin de brindarles herramientas para comprender y mejorar su bienestar mental durante su proceso de recuperación.

El contenido del proyecto se organiza en capítulos que facilitan su comprensión y desarrollo. El primer capítulo es la fundamentación del proyecto, donde se presentan los antecedentes, la definición del problema, la justificación y los objetivos del proyecto. En el segundo capítulo, se describen los perfiles, con las características de la institución y del grupo objetivo. El tercer capítulo abarca la planeación operativa, con el flujograma, el cronograma y el presupuesto del proyecto. En el capítulo cuatro se desarrolla el marco teórico, abordando temas relacionados con la salud mental en el contexto hospitalario infantil, el diseño gráfico y el material educativo. El capítulo cinco se centra en la definición creativa, en la cual se presenta el *brief* de diseño, las referencias visuales, la estrategia de las piezas de diseño, el concepto creativo y las premisas de diseño. En el sexto capítulo, producción gráfica, se detalla el proceso de creación de las piezas de diseño mediante tres validaciones, el resultado final, la fundamentación, los lineamientos para su implementación y el aporte económico. Finalmente, el capítulo siete sintetiza el proceso mediante conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas, reflejando el aprendizaje adquirido a lo largo del proyecto.

01

Fundamentación del proyecto

- 1.1. Antecedentes del problema
- 1.2. Problema de comunicación visual
- 1.3. Justificación del proyecto
 - 1.3.1. Trascendencia
 - 1.3.2. Incidencia
 - 1.3.3. Factibilidad
- 1.4. Objetivos
 - 1.4.1. Objetivo general
 - 1.4.2. Objetivo de comunicación
 - 1.4.3. Objetivo de diseño

En este capítulo se abordará los antecedentes, el problema de comunicación, justificación, los objetivos generales y específicos del proyecto.

1.1. Antecedentes del problema

Una de las causas que afectó recientemente la salud mental en casi todo el mundo fue a raíz de la pandemia de COVID-19. Debido a la alta probabilidad de contagio del virus y al creciente número de casos confirmados y muertes, las emociones y pensamientos negativos se extendieron, amenazando la salud mental de la población mundial. Además, la cuarentena incrementó la posibilidad de padecer problemas psicológicos y mentales, principalmente debido al distanciamiento entre las personas. La falta de comunicación interpersonal aumentó la probabilidad de que los trastornos depresivos y ansiosos se agravaran. Durante la pandemia, la atención global se centró en los pacientes infectados y en el personal de salud de primera línea; sin embargo, algunas poblaciones marginadas fueron pasadas por alto. Ignorar cómo la pandemia afectó de manera diferente a estos pacientes no solo impidió los esfuerzos para prevenir la propagación de la enfermedad, sino que también aumentó las desigualdades de salud ya existentes. Así lo menciona Jeff David Huarcaya Victoria¹ en el artículo “Consideraciones sobre la salud mental en la pandemia de COVID-19”.

En relación con Latinoamérica, el artículo “El desafío de la política de salud mental en Latinoamérica”² analiza los retos que enfrenta la región en términos de salud mental. Destaca la falta de recursos, la desigualdad en el acceso a servicios de salud mental y la necesidad de políticas públicas efectivas. Se enfatiza en la importancia de desarrollar estrategias que promuevan la integración de la salud mental en el sistema de salud general. Los gobiernos no se han preocupado por la carencia de entidades que brinden esta atención a la población, así mismo, con la insuficiente cantidad de profesionales especializados que brinden el tratamiento a aquellos que requieren el servicio. De igual manera, recalca la importancia de políticas preventivas que incentiven y promuevan la búsqueda de atención psicológica. Sin embargo, se presenta como un desafío superar las creencias, prejuicios y estigmatizaciones que tiene la población en general sobre los temas de salud mental. A pesar del tiempo y de las investigaciones realizadas, persiste la necesidad de incluir la salud mental en la agenda pública de los estados para

¹ Jeff David Huarcaya Victoria, “Consideraciones sobre la salud mental en la pandemia de COVID-19,” *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública* 37, no. 2 (2020): 327-334, <https://www.scielo.org/article/rpmesp/2020.v37n2/327-334/es/#>.

² Casanova de la Fuente, Helen, y Gabriela Anahí Rodríguez Gamarra. “El desafío de la política de salud mental en Latinoamérica.” *Ciencia Latina* 6, no. 3 (2022). <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2406>.

tomar acciones sostenibles y reducir las deficiencias en su tratamiento. Es crucial eliminar la percepción de abandono del estado hacia las personas vulnerables que requieren atención digna. La crisis de COVID-19 expuso la vulnerabilidad emocional global, destacando la falta de acción en políticas de salud mental en América Latina. Es esencial fortalecer el apoyo a nivel personal, intrafamiliar y para los grupos vulnerables.

En Guatemala la salud mental enfrenta numerosos desafíos, debido a factores como la pobreza, la violencia, vivencias personales, crianza, abusos, discriminación y las secuelas del conflicto armado. Esto, de acuerdo a un informe de UNICEF³, la salud mental es un “grito de ayuda que no podemos ignorar”, lo que resalta la urgente necesidad de atención y recursos en este ámbito. En una encuesta de U-Report UNICEF⁴ realizada a 1,505 personas en Guatemala, unos de los datos que más destacan, son que el 38% manifestó haber experimentado ansiedad, el 22% depresión generados principalmente por la situación económica, además de opinar que la salud mental no es tomada en serio como la salud física, deseando tratar el tema con profesionales, el 45% opina que en Guatemala no se considera la salud mental una prioridad para la juventud debido a la cultura, ideas erróneas y a la desinformación.

En el país, la pandemia de COVID-19 afectó profundamente la salud mental de la población guatemalteca, aumentando significativamente los trastornos mentales y la demanda de atención. Según el IGSS⁵, los trastornos de ansiedad y depresión incrementaron en un 25% durante 2020. La institución ha implementado recursos específicos para atender estas necesidades, pero enfatiza en la urgencia de políticas efectivas para mejorar el acceso a la salud mental. En 2019 el sistema de salud pública atendió a 44,302 personas por trastornos mentales y de comportamiento, en 2020 se diagnosticaron 51,594 casos, y al siguiente fueron 58,975. En el primer semestre de 2022 se registraron 43,967 guatemaltecos atendidos. La ansiedad,

³ UNICEF. “La salud mental en Guatemala: Un grito de ayuda que no podemos ignorar.” Última modificación 10 de octubre de 2023. <https://www.unicef.org/guatemala/comunicados-prensa/la-salud-mental-en-guatemala-un-grito-de-ayuda-que-no-podemos-ignorar>.

⁴ U-Report Guatemala. “Salud Mental en Guatemala.” Última modificación 8 de octubre de 2021. <https://guatemala.ureport.in/opinion/1909/>.

⁵ Instituto Guatemalteco de Seguridad Social. “El IGSS llama a tratar los problemas mentales post-COVID.” Última modificación 13 de marzo de 2023. <https://www.igssgt.org/noticias/2023/03/13/el-igss-llama-a-tratar-los-problemas-mentales-postcovid/>.

estrés agudo, trastornos de adaptación, estrés postraumático y depresión están entre las principales señales que los guatemaltecos manifiestan y por las cuales se han acercado a los servicios de salud pública. Estos problemas son causados por una combinación de factores biológicos, antecedentes familiares, experiencias traumáticas, abusos, y un estilo de vida poco saludable, incluyendo mala alimentación, sedentarismo y consumo de sustancias⁶.

La salud mental es un tema esencial por seguir incentivando y apoyando, y la Organización Ángeles de Batas Blancas juega un papel importante ya que contribuye a la salud integral de la población guatemalteca de escasos recursos y vulnerables. Brindando asistencia psicológica y apoyo emocional, especialmente a niños y adolescentes. Fomenta la participación de voluntarios en sus iniciativas, organizan actividades recreativas que mejoran el bienestar emocional y social de los pacientes hospitalizados, creando un entorno positivo y enriquecedor.

1.2. Problema de comunicación visual

Desconocimiento sobre temas de salud mental en los pacientes pediátricos en procesos hospitalarios que son beneficiados por el programa de voluntariado, llevado a cabo en el Hospital General San Juan de Dios.

El programa de voluntariado carece de materiales gráficos sobre salud mental, lo que dificulta la creación de un entorno educativo y lúdico que favorezca la interacción de los pacientes con los voluntarios. La falta de información sobre estos temas puede impactar negativamente el bienestar emocional de los niños y su capacidad para afrontar los desafíos de la hospitalización. Para abordar esta situación, el programa de voluntariado busca ofrecer educación sobre salud mental en un ambiente lúdico, promoviendo una comunicación abierta y constante entre los niños, sus cuidadores, familiares y psicólogos. Esto contribuye a una mejor comprensión y gestión de sus emociones durante el proceso hospitalario.

⁶ Prensa Libre. "Salud mental: demanda de consultas podría duplicar casos anteriores a la pandemia." Última modificación 13 de marzo de 2023. <https://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/salud-mental-demanda-de-consultas-podria-duplicar-casos-anteriores-a-la-pandemia/>.

1.3. Justificación

1.3.1. Transcendencia del problema

La salud mental de los pacientes pediátricos en procesos hospitalarios en el Hospital General San Juan de Dios adquiere una importancia fundamental debido al impacto emocional y psicológico que enfrentan los pacientes. El tratamiento de enfermedades crónicas pueden generar estrés, ansiedad, miedo e incertidumbre, tanto en los pacientes como en sus familias. Abordar estos aspectos durante su estancia en el hospital no solo mejora su bienestar emocional y calidad de vida, sino que también puede tener un efecto positivo en su recuperación física. Proporcionarles herramientas para enfrentar los desafíos emocionales que surgen durante el tratamiento puede reducir el estrés y la ansiedad, mejorar la comunicación con el equipo médico y fomentar una actitud positiva hacia la enfermedad y el proceso de curación.

1.3.2. Incidencia

El diseño gráfico es una herramienta importante en el proyecto, fortalece la comunicación y tiene la capacidad de transmitir mensajes relacionados con la salud mental de manera efectiva. Además, puede generar empatía hacia los pacientes pediátricos y sus familias, lo que a su vez puede fomentar una mayor comprensión y apoyo hacia sus necesidades emocionales y de salud mental. De esta manera, el diseño gráfico no solo cumple una función estética, sino que también contribuye significativamente a sensibilizar y comprender la importancia de la salud mental.

1.3.3. Factibilidad

La factibilidad del proyecto se debe a la colaboración de la Organización No Gubernamental Ángeles de Batas Blancas, que generosamente ofrece su tiempo, recursos humanos y recursos económicos para apoyar la iniciativa.

De la misma manera, el proyecto se llevará a cabo gracias a la existencia de un estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, quien aportará su conocimiento y habilidades en diseño para la creación de material educativo.

Además, la Universidad de San Carlos de Guatemala desempeña un papel fundamental al brindar orientación y apoyo académico al estudiante y al proyecto en general. Los asesores de la universidad proporcionarán guía y supervisión para asegurar que el proyecto se desarrolle de manera eficaz y cumpla con los estándares profesionales y éticos requeridos.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Contribuir con la organización Ángeles de Batas Blancas para impactar positivamente en la vida de los niños que se encuentran en proceso hospitalario y que se benefician del programa de voluntariado que se lleva a cabo en la pediatría del Hospital General San Juan de Dios, con el fin de educarlos sobre temas de salud mental, a través de materiales educativos.

1.4.2. Objetivo de comunicación

Transmitir conocimientos clave sobre salud mental a los niños que se encuentran en proceso hospitalario y que se benefician del programa de voluntariado llevado a cabo en la pediatría del Hospital General San Juan de Dios, a través de la creación de materiales educativos.

1.4.3. Objetivo de diseño

Diseñar materiales educativos que eduquen sobre temas de salud mental destinados a los niños en proceso hospitalario que se benefician del programa de voluntariado que se lleva a cabo en la pediatría del Hospital General San Juan de Dios, con el fin de ofrecer información clara y accesible que promueva la comprensión y el cuidado de su bienestar psicológico y emocional.

En el siguiente capítulo se abordará el perfil de la institución y el perfil del grupo objetivo.

02

Perfiles

2.1. Perfil de la institución

- 2.1.1. Sector social en el que trabaja la institución
- 2.1.2. Historia de la institución
- 2.1.3. Filosofía de la institución
- 2.1.4. Servicios que presta
- 2.1.5. Identidad y comunicación visual de la institución

2.2. Perfil de grupo objetivo

- 2.2.1. Características geográficas
- 2.2.2. Características sociodemográficas
- 2.2.3. Características psicográficas
- 2.2.4. Características psicográficas
- 2.2.5. Relación entre el grupo objetivo y la institución

En este capítulo se abordará el perfil de la institución, donde se describe datos generales, su historia, misión, visión, valores, el sector al que benefician, los servicios que prestan, entre otros. Del mismo modo, se abordará el perfil del grupo objetivo, donde se desarrollará los aspectos geográficos, sociodemográficos, socioeconómicos, psicográficos, y la relación entre la institución y el grupo objetivo.

2.1. Perfil de la institución

2.1.1 Sector social en el que trabaja la institución

La Asociación Ángeles de Batas Blancas es una organización no gubernamental, apolítica, laica y sin fines de lucro, que se dedica a contribuir al sector de la salud, a través de la salud mental, brindando asistencia a la población guatemalteca de bajos recursos y en situación de vulnerabilidad a través de intervenciones psicoterapéuticas.

2.1.2 Historia de la institución

El 13 de marzo de 2017, se inició el Programa de Arteterapia Hospitalario Expresarte, creado por la Cofundadora y Directora Ejecutiva Licda. Paulina Buonafina, psicóloga y arteterapeuta. El programa comenzó ofreciendo acompañamiento emocional gratuito a los pacientes y familiares de las unidades pediátricas del Hospital General San Juan de Dios, con la participación de un equipo compuesto por estudiantes y voluntarios en el área de salud mental. Hasta marzo de 2020, lograron brindar más de 8,000 sesiones gratuitas a más de 4,000 personas. Sin embargo, debido a la pandemia, el programa de acompañamiento presencial no pudo continuar beneficiando a los pacientes y familiares hasta abril de 2022, cuando se retomaron las actividades no solo en las unidades pediátricas, sino también en la unidad de hemodiálisis para adultos. Además, el programa extendió sus beneficios a otras instituciones guatemaltecas como UNAERC e INCAN.

Durante 2020, la pandemia de Covid-19 tuvo un impacto significativo en la salud mental de la población, con muchas personas experimentando duelos por la pérdida de seres queridos, empleos, estabilidad económica y enfrentando el aislamiento. En 2021, las secuelas de estos eventos se hicieron más evidentes, lo que llevó a la implementación de una nueva modalidad de acompañamiento psicológico, emocional, tanatológico y psicopedagógico dirigida a la población guatemalteca de bajos recursos o aquellas afectadas económicamente.

A través de la modalidad virtual, se llevaron a cabo sesiones individuales, talleres grupales y conversatorios gratuitos a través de redes sociales. El Programa de Acompañamiento Virtual permitió promover la salud mental mediante tarifas sociales

y programas gratuitos en diversas instituciones, como la Municipalidad de Guatemala, la Municipalidad de Comalapa, Fundal, Asociación Comunidad Esperanza, Aldeas Infantiles SOS, Rescue Ong, entre otras.

A inicios de 2022, se lanzó el Programa de Acompañamiento para Migrantes en Estados Unidos, con el objetivo de atender las necesidades psicosociales de la población migrante, ofreciendo tarifas accesibles y priorizando la salud mental de los migrantes, dado que la situación de migración puede generar diversos desafíos emocionales, sociales y psicológicos⁷.

2.1.3. Filosofía de la institución⁸

Misión

Son una organización guatemalteca, humanitaria y pionera, no lucrativa al servicio de niños, adolescentes y adultos que promueve la salud mental a través de diferentes programas para lograr un bienestar integral.

Visión

Ser la organización guatemalteca y humanitaria a nivel mundial, que atienda y promueva programas de salud mental a personas de habla hispana, para lograr bienestar integral en la sociedad.

Valores

Los valores con los que se caracteriza la institución son: el amor, servicio, responsabilidad, respeto, honestidad, trabajo en equipo, compromiso y profesionalismo.

Objetivos

- Brindar atención personalizada de salud mental a niños, adolescentes y adultos a través de diferentes programas.
- Educar, capacitar e innovar en temas de salud mental a través de diferentes programas a practicantes, voluntarios y población en general.
- Sensibilizar a la población de habla hispana sobre la importancia de la salud mental y ayuda humanitaria.
- Ser una entidad autosostenible.

⁷ Ángeles de Batas Blancas. "Nuestro Equipo." Accedido el 9 de agosto de 2024. <https://www.angelesdebatasblancas.com/copy-of-nuestro-equipo>.

⁸ Ángeles de Batas Blancas. "Ángeles de Batas Blancas." Accedido el 9 de agosto de 2024. <https://www.angelesdebatasblancas.com/>.

2.1.4. Servicios que presta

La asociación Ángeles de Batas Blancas trabaja con distintos programas y tipos de acompañamientos⁹.

Modalidad virtual

A través de la plataforma de Google Meet brinda acompañamiento emocional, psicológico, tanatológico y psicopedagógico. Estos se basa en un programa de 12 sesiones con una duración de 45 minutos. Los tipos de acompañamiento son:

- Acompañamiento emocional: asiste a las personas que tienen que resolver un conflicto puntual, tomar una decisión, mejorar una relación interpersonal, entre otros. Brindan apoyo a aquellas personas que están pasando por una situación de crisis o desean trabajar su desarrollo personal. Este acompañamiento lo brindan a niños de 12 años, adolescentes, adultos y adultos mayores.
- Acompañamiento psicológico: le brindan apoyo a las personas que están pasando por situaciones de duelo, crisis o desean trabajar su desarrollo personal. Este acompañamiento lo brindan a niños de 12 años, adolescentes, adultos y adultos mayores.
- Acompañamiento tanatológico: asiste a personas que están atravesando por situación de duelo, pérdida o cambios sig-

nificativos. Este acompañamiento lo brindan a niños de 12 años, adolescentes, adultos y adultos mayores.

- Acompañamiento psicopedagógico: brindan una intervención adecuada para apoyar el área educativa y emocional. Este acompañamiento lo brindan niños de 8 años hasta jóvenes de 17 años.
- Además, poseen el programa dirigido a migrantes, que brinda apoyo a las personas que están en el extranjero.

Modalidad presencial

En modalidad presencial, la asociación cuenta con programa de voluntariado, en donde realizan sesiones de 50 minutos, dirigido a pacientes y familiares o cuidadores que se encuentran en la unidad de pediatría o la unidad de hemodiálisis de adultos en el Hospital General San Juan de Dios. Es llevado a cabo por practicantes de psicología clínica, estudiantes con cierre de pénsum y profesionales de la salud. Igualmente, cuentan con voluntariado de acompañamiento recreativo que puede ser realizado por personas mayores de 16 años que deseen compartir sus habilidades y compañía, estos consisten en actividades lúdicas para aliviar el malestar físico y emocional por el proceso hospitalario.¹⁰

⁹ Ángeles de Batas Blancas. "Acompañamiento Virtual." Accedido el 12 de agosto de 2024. <https://www.angelesdebatasblancas.com/copia-de-acompa%C3%B1amiento-psicopedag%C3%B3gico>.

¹⁰ Ángeles de Batas Blancas. "Nuestros Programas" Accedido en agosto de 2024. <https://www.angelesdebatasblancas.com/copia-de-programa-migrantes>.

2.1.5. Identidad y comunicación visual de la institución

Ángeles de Batas Blancas cuenta con una línea gráfica, aplicada especialmente en su página web y redes sociales¹¹.

La institución cuenta un imagotipo que consiste en un isotipo, en el cual el diseño es minimalista y limpio, enfocado en el uso de líneas sencillas, el elemento gráfico central es un ícono de un ángel estilizado, que utiliza formas simples para representar un halo y una cruz, su logotipo es la tipografía en caja alta, resaltando la palabra “Ángeles” en un tamaño de fuente más grande y continua en un tamaño de fuente más pequeña con las palabras “de Batas Blancas”. Su imagotipo cuenta con una versión vertical y otra horizontal.

Cuentan con una paleta de color principal y secundaria. A través de los colores principales, la institución transmite formalidad, a la vez, sensaciones de naturaleza como el agua, el aire, que se asocian con la paz y tranquilidad. Además, que inspiran sentimientos de amistad, lealtad, seguridad y confianza. El imagotipo lo utilizan variando entre estos colores.

A través de los colores secundarios crean contraste con los colores principales. Además de transmitir serenidad y confiabilidad al ser colores relajantes.



Figura 1: Imagotipo de la Asociación Ángeles de Batas Blancas. Agosto 2024.



Figura 2: Imagotipo, versión horizontal de la Asociación Ángeles de Batas Blancas. Agosto 2024.



Figura 3: Paleta de color principal de la Asociación Ángeles de Batas Blancas. Agosto 2024.



Figura 4: Paleta de color secundaria de la Asociación Ángeles de Batas Blancas. Agosto 2024.

¹¹ Ángeles de Batas Blancas. “Construcción de Línea gráfica redes sociales.” pdf, 31 de diciembre de 2022. Acceso al archivo en agosto de 2024. https://drive.google.com/file/d/1hcR2pj8H0_r9WMyzMizVJehBIhizW_QW/view.

Sus principales medios de comunicación son su página web, Facebook e Instagram.

La **página web** proporciona una visión completa de la institución, incluyendo su filosofía y valores fundamentales, una descripción de su equipo e historia, además de detallar los programas y tipos de acompañamiento que ofrecen. También se incluye una sección de contactos para facilitar la comunicación y el acceso a sus servicios.



Figura 5: Página web de la Asociación Ángeles de Batas Blancas. Agosto 2024. <https://www.angelesdebatasblancas.com/>

La página de **Facebook** se utiliza como un medio para difundir las actividades y eventos que se llevan a cabo en la institución, ofreciendo al público una visión cercana de su labor y objetivos. Además, esta plataforma se aprovecha para realizar transmisiones en vivo.



Figura 6: Página de Facebook de la Asociación Ángeles de Batas Blancas. Agosto 2024. <https://www.facebook.com/angelesdebatasblancas>

En **Instagram**, a través de publicaciones y videos, muestran las actividades que realizan para apoyar a niños hospitalizados, con un enfoque especial en el bienestar emocional y el acompañamiento psicológico. Además, presentan a su equipo de voluntarios, comparten testimonios, y dan a conocer los programas de apoyo y recreación que ofrecen.

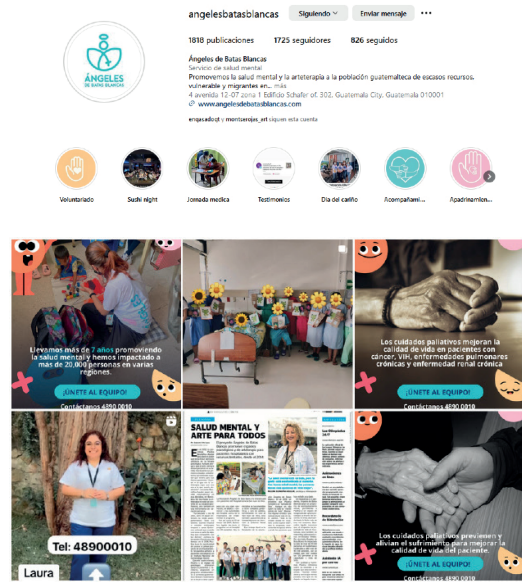


Figura 7: Página de Instagram de la Asociación Ángeles de Batas Blancas. Agosto 2024. <https://www.instagram.com/angeles-batasblancas/?hl=es>

2.2. Perfil de grupo objetivo

2.2.1. Características geográficas

Niños y niñas de las distintas áreas de pediatría del Hospital General San Juan de Dios que provienen de diversos municipios del departamento de Guatemala, ubicado en la región metropolitana del país. El departamento, con una extensión de 2,253 kilómetros cuadrados y cuya cabecera es la ciudad de Guatemala, que se caracteriza por un clima generalmente templado¹².

2.2.2. Características sociodemográficas

Niños y niñas de 7-12 años de edad. Los niños enfrentan una enfermedad crónica, que los lleva a enfrentarse, a menudo, a cambios significativos en sus rutinas diarias y en el estilo de vida, la hospitalización no solo afecta su salud física, sino también emocional, además su educación, ya que experimentan interrupciones en su asistencia escolar y en su rutina habitual. Esto puede resultar difícil de manejar para los pacientes y sus familias.

¹² Centranews Guatemala. "Departamento de Guatemala: toda la información aquí." Centranews Guatemala, última modificación el 2 de septiembre de 2021. <https://centranews.com.gt/aprendesobre-guatemala/departamento-de-guatemala-toda-la-informacion-aqui/>.

2.2.3. Características socioeconómicas

Los niños dependen económicamente de sus padres o tutores encargados y proceden de hogares cuyos cuidadores forman parte de la clase baja o trabajadora.

2.2.4. Características psicográficas

La enfermedad y el tratamiento pueden causar estrés, ansiedad, miedo y depresión en los niños. Además, la enfermedad y los cambios físicos asociados con los tratamientos, pueden afectar la autoestima y la imagen corporal de los niños. Sin embargo, los niños encuentran placer en actividades recreativas, como dibujar, pintar, hacer manualidades y jugar con plastilina. Estas actividades les brindan una forma de expresión creativa y les ayudan a mantenerse entretenidos y distraídos durante su estadía en el hospital.

2.2.5. Relación entre el grupo objetivo y la institución

La asociación le ofrece al grupo objetivo la oportunidad de aliviar su malestar emocional a través de los programas de voluntariados. A través de actividades recreativas y terapéuticas, fomentan el crecimiento emocional, social y cognitivo de los pacientes, para ayudar en su recuperación.

En el próximo capítulo se tratará el tema de la planificación operativa, incluyendo un diagrama de flujo, un cronograma de trabajo, y una estimación de recursos necesarios para llevar a cabo este proyecto.

03

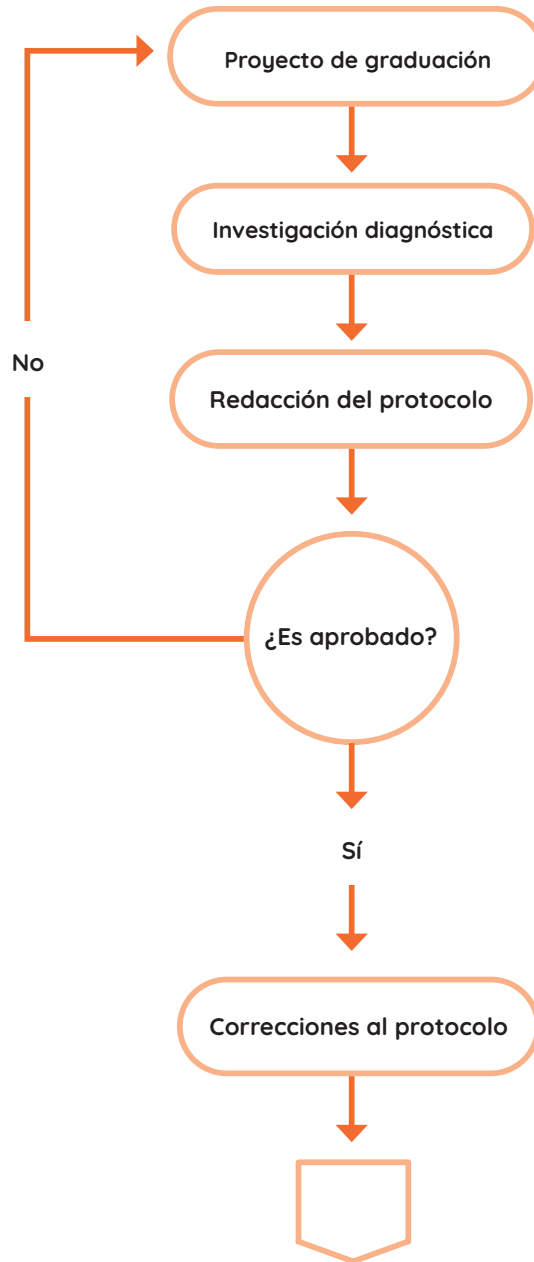
Planeación operativa

- 3.1. Flujograma
- 3.2. Cronograma
- 3.3. Presupuesto

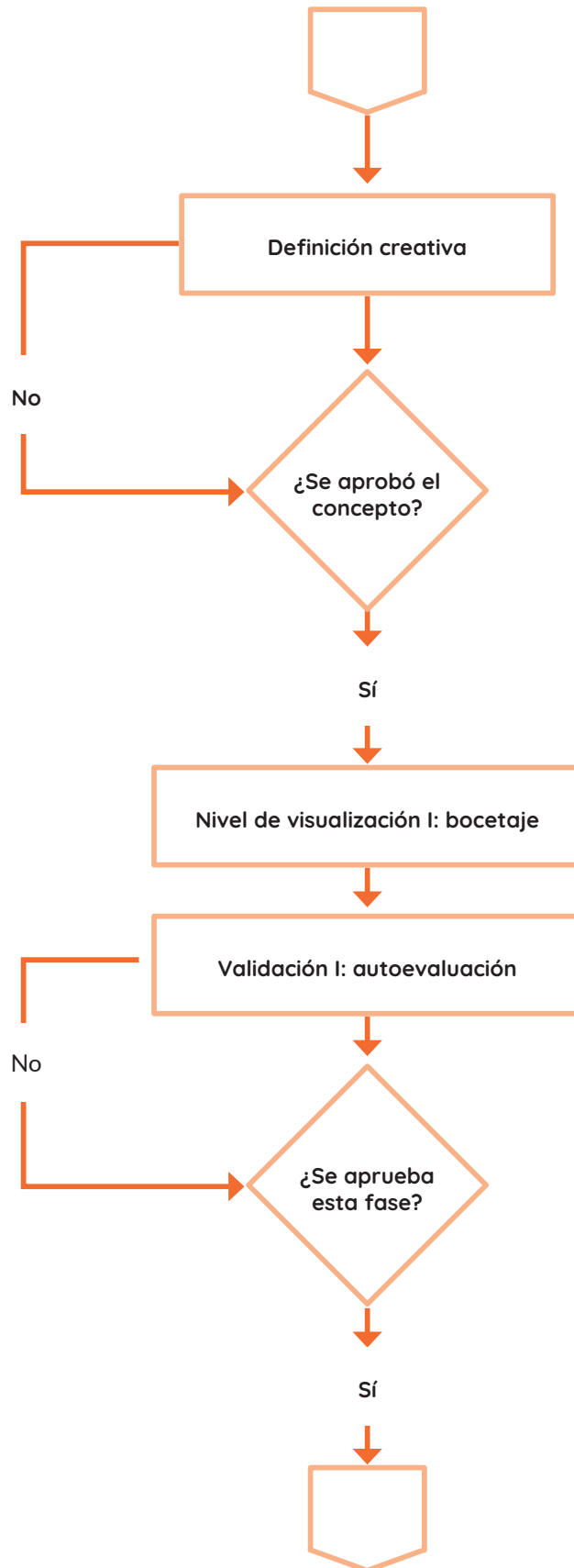
En este capítulo se trata el tema de la planeación operativa, que incluye un flujograma que representa gráficamente las principales actividades del proyecto a llevar a cabo. Además, se presenta un cronograma de trabajo que detalla el tiempo estimado para la ejecución de las actividades, así como una previsión de recursos y gastos.

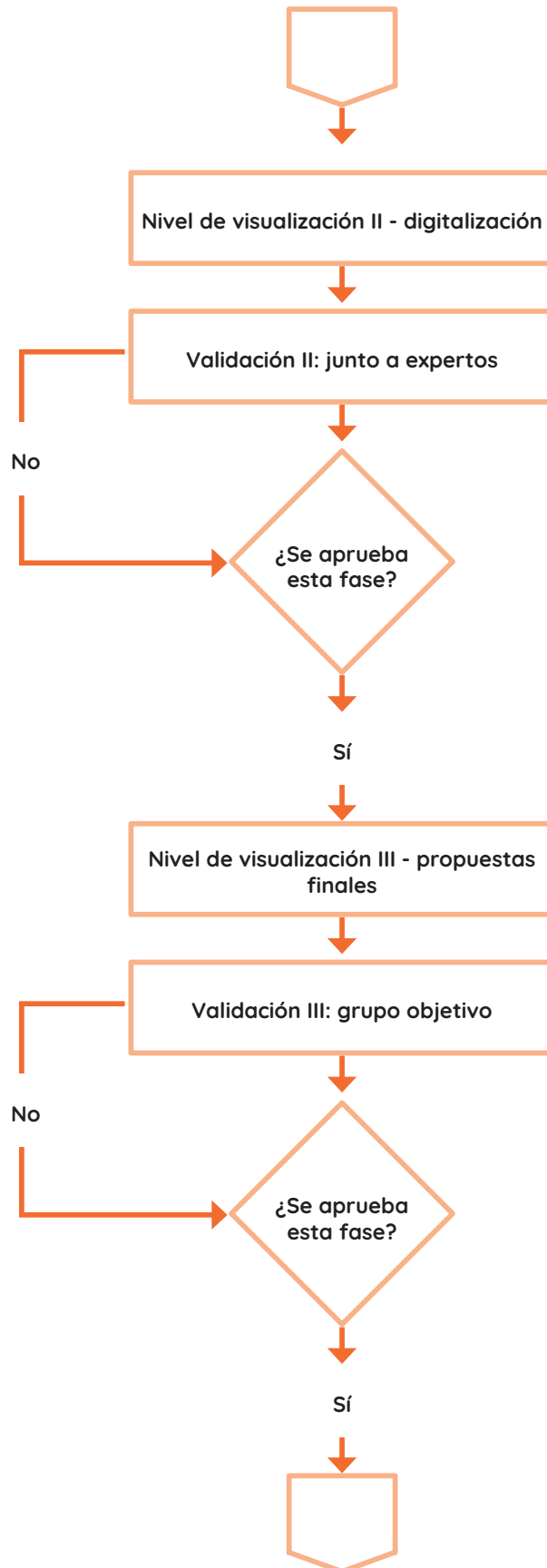
3.1. Flujograma

El flujograma es una representación visual donde se describe el flujo secuencial de los pasos o tareas que implica un proceso. Estos contienen formas y símbolos estándar que representan cada fase del proceso o cada decisión. El diagrama muestra cómo desemboca cada paso en el siguiente, incluidas todas las rutas de ramificación y las diversas opciones. Se trata de una herramienta muy útil para planificar proyectos y mejorar el flujo del trabajo¹³.



¹³ Atlassian. "Diagrama de Flujo de Trabajo." Atlassian, última modificación 2023. <https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/workflow-chart>.





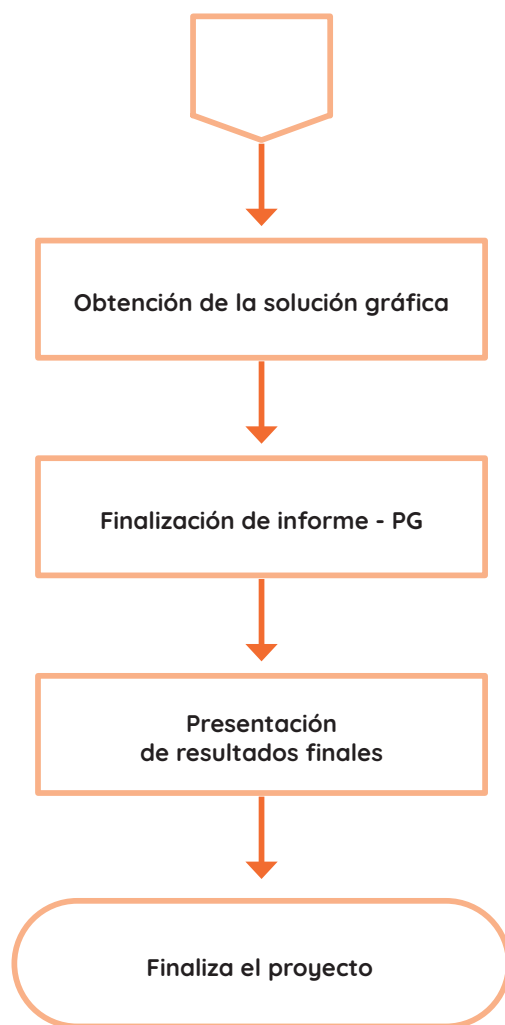


Figura 8: Flujograma de proyecto, elaboración propia

3.2. Cronograma

Un cronograma es la programación de todo el proyecto, desde la concepción hasta su finalización. Se encarga de dividir el proyecto en tareas e hitos menores, con un plazo asignado a cada uno¹⁴. El siguiente cronograma se representa a través de un diagrama de Gantt¹⁵, este ilustra el trabajo realizado durante un período de tiempo en relación con el tiempo previsto para el trabajo. Este posee dos secciones: en la parte izquierda se incluye una lista de tareas y, en la derecha, un cronograma con barras que representan el trabajo.

SEGUNDO SEMESTRE																
Actividad	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Plan operativo																
Marco teórico																
Proceso de definición creativa																
Nivel de visualización I Bocetaje																
Validación I Autoevaluación																
Nivel de visualización II Digitalización																
Validación II Junto a expertos																
Nivel de visualización III Propuestas finales																
Validación III Grupo objetivo																
Finalización de informe PG																
Presentación de resultados finales																
Finaliza el proyecto																

Figura 9: Cronograma de actividades segundo semestre, elaboración propia

¹⁴ Atlassian. "Cómo crear un cronograma para la planificación de proyectos." Atlassian. Última modificación 2023. <https://www.atlassian.com/es/work-management/project-management/project-planning/timeline>.

¹⁵ Atlassian. "Diagrama de Gantt." Atlassian. Última modificación 2023. <https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/gantt-chart>.

3.2. Presupuesto

El presupuesto es la suma de los costes estimados de todas las tareas del proyecto que se requieren para su ejecución. En términos simples, es el total de dinero que necesita para completar el proyecto¹⁶. A continuación se presenta el desglose previsto de los gastos del proyecto.

COSTOS FIJOS		VALOR
Agua		Q85
Luz		Q135
Teléfono		Q220
Internet		Q100
		Q540
COSTOS VARIABLES		VALOR
Útiles de oficina		Q150
Impresiones		Q300
Tinta para impresora		Q315
Papel		Q100
		Q865
SERVICIOS PROFESIONALES DE DISEÑO		VALOR
Investigación		Q5,000
Bocetaje		Q10,000
Ilustraciones		Q12,500
Diagramación		Q10,000
		Q37,500
TOTAL		Q38,905
IMPREVISTOS		Q3,890.5
SUB TOTAL		Q42,795.5
IMPUESTOS		VALOR
IVA		Q5,135.46
ISR		Q2,139.77
TOTAL		Q50,070.73

Figura 10. Presupuesto, elaboración propia.

En el siguiente capítulo se abordará el marco teórico, se desarrollarán los temas sobre el problema social, el diseño gráfico y los materiales del proyecto.

¹⁶ GanttPRO. "Cómo Crear el Presupuesto de un Proyecto." GanttPRO Blog. Última modificación 2023. <https://blog.ganttpro.com/es/presupuesto-proyecto/>.



04

Marco teórico

- 4.1. Importancia de la salud mental en la experiencia hospitalaria infantil
- 4.2. Diseño gráfico como herramienta y apoyo para la salud mental
- 4.3. El diseño del material educativo y el impacto positivo en el aprendizaje

En este capítulo se desarrollará la fundamentación teórica del proyecto. Se abordará el problema social, y como por medio del diseño gráfico, se puede colaborar con la posible solución de este problema. Y, por último, se describirán los tipos de materiales por diseñar en el proyecto.

4.1. Importancia de la salud mental en la experiencia hospitalaria infantil

La Organización Mundial de la Salud¹⁷ define la salud mental como un estado de bienestar mental que permite a las personas hacer frente a los momentos de estrés de la vida, desarrollar todas sus habilidades, poder aprender y trabajar adecuadamente y contribuir a la mejora de la comunidad. Es parte esencial de la salud y el bienestar que sustenta las capacidades individuales y colectivas para tomar decisiones, establecer relaciones y dar forma al mundo en el que vivimos. La salud mental es, además, un derecho humano fundamental. Y un elemento esencial para el desarrollo personal, comunitario y socioeconómico. Aunque la mayoría de las personas son resilientes, las que están expuestas a circunstancias adversas, como la pobreza, la violencia, las discapacidades y las desigualdades, corren más riesgo de tener problemas de salud mental. Al entender y promover la salud mental, no solo se mejora la vida de las personas, sino que también se fortalece las bases de una sociedad más equitativa, resiliente y empática.

La salud mental es importante en todas las etapas de la vida, desde la niñez, la adolescencia hasta la adultez y la vejez¹⁸. Sin embargo, el concepto de salud mental es un tema complejo que cada individuo experimenta de forma distinta, con diversas dificultades y contextos. No se limita únicamente a la ausencia de trastornos mentales. En el diccionario médico de la Clínica Universidad de Navarra¹⁹ menciona que abarca una variedad de aspectos, como el bienestar emocional, la resiliencia psicológica, la socialización efectiva y la capacidad cognitiva.

El bienestar emocional se define como conjunto de capacidades para comunicar emociones de forma efectiva y mejorar las relaciones interpersonales, dentro del entorno en el que una persona se desarrolla. Permite lograr un equilibrio físico, mental y emocional, que posibilita gozar de una vida plena y hacer frente a los problemas de manera positiva. Se relaciona con la habilidad de controlar

¹⁷ Organización Mundial de la Salud. 2022. "Salud mental". OMS. https://www.who.int/es/health-topics/mental-health#tab=tab_1 (consultado el 20 de abril de 2024).

¹⁸ "Salud mental," MedlinePlus, última modificación el 4 de octubre de 2023, <https://medlineplus.gov/spanish/mentalhealth.html>.

¹⁹ Clínica Universidad de Navarra. "Salud Mental". Consultado el (20 de abril de 2024), disponible en: <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/salud-mental>

el fracaso y el logro de metas²⁰. Se trata de lograr un equilibrio y una coherencia entre lo que pensamos, lo que sentimos y lo que hacemos. Es esencial aprender a normalizar que las emociones desagradables son una parte inevitable de la vida, el aprendizaje consiste en tolerar el malestar que generan estas situaciones difíciles, estresantes o adversas, de esta manera se aprende de ellas en lugar de desarrollar sentimientos de desesperanza o sentirse superados por la situación²¹.

El bienestar emocional y la resiliencia están relacionados entre sí. Para alcanzar el bienestar emocional, es fundamental fortalecer la capacidad de resiliencia tanto en las personas como en sus entornos, como centros educativos, comunidades, y servicios de salud y sociales. Cuanto mayor sea la resiliencia individual y del contexto, menor será la probabilidad de desarrollar problemas de salud mental y mayor la posibilidad de mantener un estado de bienestar psicológico.

La resiliencia es el proceso y el resultado de adaptarse con éxito a experiencias de vida difíciles o desafiantes, especialmente a través de la flexibilidad mental, emocional y conductual y el ajuste a demandas externas e internas. Una serie de factores contribuye a lo bien que las personas se adaptan a las adversidades, incluye las formas en que los individuos ven y se involucran con el mundo, la disponibilidad y calidad de los recursos sociales, y las estrategias específicas de afrontamiento. La investigación psicológica demuestra que los recursos y habilidades asociados con la resiliencia pueden ser cultivados y practicados²².

El entorno juega un papel importante en que tan capaz y hábiles son las personas para ser resilientes, ya que el desarrollo de esta, se ve afectada por el entorno a lo largo de la vida. Los factores contextuales, como la cultura, la comunidad y entorno social y económico, tienen un impacto significativo en la forma

²⁰ Ana Lucía Gordillo Caicedo, "Bienestar y educación emocional en la educación superior," Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, Volumen 7, no. 27 (2023), http://www.scielo.org/bo/scielo.php?pid=S2616-79642023000100414&script=sci_arttext.

²¹ "Guía rápida de bienestar emocional: Resiliencia." SOM Salud Mental 360. Última modificación 13 de marzo de 2023. <https://www.som360.org/es/monografico/bienestar-adolescente/blog/guia-rapida-bienestar-emocional-resiliencia>.

²² American Psychological Association, "Building your resilience," American Psychological Association, <https://www.apa.org/topics/resilience>.

en que las personas se enfrentan a las dificultades y afrontan los desafíos vitales²³.

Otro aspecto importante es la socialización efectiva, esta se refiere al proceso que experimentan la mayoría de las personas y que consiste en la asimilación cognitiva de todos los elementos, principios y fundamentos socioculturales de su entorno para, luego incorporarlos a la estructura de su personalidad, todo esto influenciado por sus experiencias de vida y por agentes sociales. Dentro de todos estos agentes, la familia es considerada como una pieza esencial en el proceso de socialización, ya que supone nuestro primer contacto con personas diferentes y sirven de guía para los primeros contactos con el mundo exterior²⁴. La escuela y los medios de comunicación también son clave en la socialización, especialmente durante la infancia y la adolescencia. Estos son importantes, pues permite al individuo desarrollar sus habilidades sociales, autoestima y capacidad de resolución de conflicto, por lo tanto, una calidad de vida más placentera y saludable.

Finalmente, la capacidad cognitiva se define como la habilidad que tiene el cerebro para funcionar, y poder procesar información, son aquellas habilidades por las que nuestro cerebro nos permite aprender, prestar atención, memorizar, hablar, leer, razonar, comprender y llevar a cabo cualquier acción o tarea cotidianamente, desde lo más sencillo a lo más complejo²⁵. De esta forma, cuando se observa, comprende o recuerda de forma errónea, es indicio de que la capacidad cognitiva está afectada. En otras palabras, las alteraciones cognitivas ocurren cuando cualquiera de los procesos mentales no funciona correctamente. Esto provoca una desorganización del pensamiento, y una persona con disfunción cognitiva puede perder autonomía y enfrentar dificultades para llevar a cabo sus actividades diarias²⁶.

²³ "Guía rápida de bienestar emocional: Resiliencia." SOM Salud Mental 360. Última modificación 13 de marzo de 2023. <https://www.som360.org/es/monografico/bienestar-adolescente/blog/guia-rapida-bienestar-emocional-resiliencia>.

²⁴ Psicología y Mente, "Cómo socializar mejor," Psicología y Mente, consultado 21 de abril de 2024, <https://psicologiaymente.com/social/como-socializar-mejor>.

²⁵ Fundación Pasqual Maragall, "Capacidades cognitivas," Blog de la Fundación Pasqual Maragall, consultado el 21 de abril de 2024, <https://blog.fpmaragall.org/capacidades-cognitivas>.

²⁶ Cepsicología. "Capacidad Cognitiva: Tipos y Alteraciones." Última modificación, agosto 2024. <https://cepsicologia.com/capacidad-cognitiva-tipos-alteraciones/#:~:text=La%20capacidad%20cognitiva%20es%20la%20habilidad%20que%20tiene%20el%20cerebro%20para%20funcionar%2C%20el%20poder%20de%20la%20mente%20para%20procesar%20informaci%C3%B3n>.

¿Por qué se debe procurar la salud mental y cómo se puede ver afectada?

Descuidar la salud mental puede generar problemas graves como depresión, ansiedad y otras enfermedades que afectan tanto a nivel individual como social. Es esencial priorizar el bienestar mental, ya que influye en todos los aspectos de nuestra vida. Quienes no reciben apoyo adecuado pueden tener dificultades para mantener relaciones saludables, cumplir con sus responsabilidades diarias y cuidar de sí mismos. Las personas pueden enfrentar problemas de salud mental debido a diversos factores, y cuantos más factores de riesgo tengan, mayor es la probabilidad de padecer un problema de salud mental. Estos factores pueden desencadenarse después de experimentar un acontecimiento estresante o un gran cambio, y los síntomas pueden desarrollarse de forma gradual o repentina. Los factores pueden ser internos o externos.

Los factores internos son genéticos y biológicos. En el factor genético, los genes son transmitidos por los padres y sus antepasados. Actúan como el modelo de cómo se desarrollan y funcionan en el cuerpo y el cerebro. No hay un gen que decida si va a tener un problema de salud mental. Por el contrario, el factor biológico se debe a desequilibrios químicos en el cerebro, cambios hormonales y problemas neurológicos que pueden influir en la salud mental²⁷.

En el caso de los factores externos hay varios, como las experiencias tempranas de la infancia, incluyendo la exposición a la violencia, el abuso, el abandono o la negligencia, estos pueden tener un impacto duradero en la salud mental de un individuo.

Los eventos traumáticos, que pueden ocurrir a lo largo de la vida, como accidentes, agresiones, desastres naturales o el combate militar, también pueden tener un impacto significativo en la salud mental. Este tipo de eventos genera una sobrecarga emocional que puede dejar a las personas en un estado constante de alerta, afectando su bienestar emocional y mental a largo plazo.

²⁷ Fundación Salud y Persona. "¿Qué factores influyen en nuestra salud mental?" Consultado el (20 de abril de 2024). Disponible en: <https://fundacionsaludypersona.org/que-factores-influyen-en-nuestra-salud-mental/>

Los factores ambientales como el entorno en el que se vive y se trabaja también tiene un gran peso en la salud mental. El acceso a recursos como servicios de salud, educación y oportunidades laborales y la calidad de vivienda, influyen directamente en el bienestar psicológico. Vivir en condiciones de pobreza o en vecindarios peligrosos puede aumentar el riesgo de desarrollar problemas mentales. Un ambiente adverso puede provocar sentimientos de desesperanza y estrés crónico, lo cual deteriora la salud mental.

El estilo de vida también es otro factor importante, el cuidar el cuerpo a través de una dieta equilibrada, practicar ejercicio físico, descansar adecuadamente y limitar el consumo de sustancias como el alcohol o las drogas es crucial para gozar buena salud en general. Los hábitos pocos saludables, como una alimentación inadecuada o la falta de sueño, contribuyen a al deterioro de la salud mental.

Otro factor son las relaciones interpersonales, tanto sociales como familiares. Las relaciones conflictivas, la falta de apoyo social o de conexión emocional pueden agravar problemas de salud mental. Otro, que está relacionado es el trabajo y entorno laboral, de este puede resultar en estrés, acoso, sobrecarga de trabajo y la falta de satisfacción laboral, que de igual forma pueden afectar la salud mental.

El factor económico, la inseguridad económica, el desempleo y la pobreza generan estrés y ansiedad. Las personas que enfrentan dificultades financieras constantes pueden experimentar niveles elevados de angustia, lo que contribuye al desarrollo de problemas mentales. Además, la falta de recursos económicos puede limitar el acceso a tratamientos y terapias necesarias para superar estos desafíos.

Las creencias culturales y los valores personales también influyen en cómo las personas perciben y manejan su salud mental. Debido a estas pueden estigmatizar los trastornos mentales, lo que desalienta a las personas a buscar ayuda. Los problemas de salud mental se perciben como signos de debilidad, lo que aumenta el sufrimiento emocional de quienes lo padecen.

Esto puede llevar a las personas a evitar los servicios de salud mental, prefiriendo ocultar su sufrimiento o buscar soluciones en métodos alternativos que la cultura pudiera comprender o aceptar²⁸.

Por último, el acceso a la atención médica y servicios de salud mental de calidad, estos son esencial para el bienestar emocional. Sin embargo, la falta de acceso a atención médica, ya sea por barreras económicas, geográficas o sociales, puede dificultar que las personas busquen la ayuda que necesitan. La falta de atención oportuna puede agravar los síntomas y llevar a un deterioro mayor de la salud mental.

Para fines del proyecto es oportuno ahondar más en el tema de la salud mental en el ámbito hospitalario y cómo afecta el bienestar mental de los pacientes pediátricos.

Hospitalización y el impacto en la salud mental infantil

La hospitalización prolongada genera un impacto significativo en la salud mental de los niños, ya que se enfrentan a cambios emocionales y conductuales debido al entorno desconocido y las rutinas hospitalarias. La aparición repentina de una enfermedad en niños provoca una ruptura en el equilibrio que tenían hasta ese momento. Esta pérdida de salud no solo representa un problema físico, sino que también trae consigo efectos personales y sociales que impactan significativamente a los menores, generando cambios profundos en su vida diaria.

Es habitual que los niños experimenten trastornos emocionales, el estrés y la angustia causados por la enfermedad pueden ocasionar problemas psicológicos, como la agresividad, las alteraciones del sueño y el apetito, dificultades de concentración, la ansiedad y la depresión. Estos trastornos impactan no solo en el comportamiento y las emociones de los niños, si no también en su capacidad cognitiva y respuesta al tratamiento médico²⁹.

²⁸ Equilibrio Emocional. "¿Cómo afecta la cultura a los trastornos mentales?" *Equilibrio Emocional*. Consultado septiembre de 2024. <https://equilibrioemocional.org/como-afecta-la-cultura-a-los-trastornos-mentales/>.

²⁹ López, Fátima, y Miguel Fernández. "El impacto psicológico de la hospitalización infantil." *Revista Española de Salud Pública*, vol. 52, no. 1 (2013): 167-181.

En los pacientes en edad escolar, hay una comprensión más clara de la enfermedad y del hospital, pero también surge una mayor inquietud por alejarse de la escuela, las actividades sociales y la interacción con sus amigos³⁰.

Retomando el tema del estrés, este es una sensación común que se experimenta al sentirse bajo presión o incapaces de hacer frente a una situación. El estrés en pequeñas dosis puede resultar positivo porque sirve como motivación para lograr objetivos. Pero sentir estrés en exceso, puede afectar negativamente en el estado de ánimo, bienestar físico y mental y relaciones personales. Se suele pensar que el estrés no es propio de los niños, sino exclusivo de los adultos, ya que se relaciona con el trabajo. Sin embargo, en la infancia, la mayoría de las veces, el estrés aparece al no poder hacer frente a situaciones amenazantes, difíciles o dolorosas³¹. Por consiguiente, se infiere que para los niños la hospitalización es un proceso sumamente complejo.

Entre los principales factores de estrés está el dolor físico derivado de la enfermedad y los procedimientos médicos invasivos; la exposición constante a un entorno hospitalario que les resulta desconocido; el miedo a la anestesia, particularmente el temor a no despertar; separación de los padres, familiares y amigos; la ruptura en la rutina diaria del niño, obligándolo a adaptarse a una nueva realidad; la pérdida de autonomía, control y la percepción de competencia personal, ya que se ven obligados a depender de los adultos para todas sus necesidades, lo que merma su autoestima y genera frustración; y el miedo a la enfermedad grave y a la muerte. Este miedo se manifiesta como una intensa sensación desagradable ante la percepción de peligro, puede ser real o imaginado, pero en ambos casos provoca un gran impacto en la vida del niño³².

³⁰ "Hijos hospitalizados: Impacto emocional del ingreso hospitalario." *Escola de Salut Hospital Sant Joan de Déu de Barcelona*. Última modificación, 2023. <https://escolasalut.sjdhospitalbarcelona.org/es/cuidador/paciente/impacto-emocional-ingreso-hospitalario>.

³¹ UNICEF, "Qué es el estrés," UNICEF Parenting, último acceso agosto 2024, <https://www.unicef.org/parenting/es/salud-mental/que-es-estres#que-es>.

³² Enfermera pediátrica, "Miedos del niño hospitalizado y estrategias de afrontamiento," *Enfermera Pediátrica*, último acceso agosto de 2024, <https://enfermerapediatrica.com/miedos-del-nino-hospitalizado-y-estrategias-de-afrontamiento/>.

Todos estos factores también pueden desencadenar la ansiedad y depresión en los niños. La ansiedad es un sentimiento natural y humano de miedo o pánico. Pero la ansiedad puede llegar a hacer sentir que las cosas son peores de lo que realmente son y en esos casos puede llegar a ser abrumadora. Al enfrentarse a situaciones estresantes, el cerebro activa mecanismos de alerta que indican que algo no está bien y que es necesario tomar medidas para resolverlo. Para enfrentar la situación complicada, el cerebro aumenta el nivel de alerta, impidiendo que se concentre en otros asuntos y, en algunos casos, incluso incrementa el flujo de sangre hacia las piernas, preparándolas para una posible huida³³.

Al enfrentar situaciones de ansiedad, el cuerpo puede manifestar una serie de síntomas físicos y emocionales. Entre los físicos se encuentran la dificultad para respirar, dolores de cabeza o una sensación de desmayo. También es frecuente la aparición de taquicardia, y en algunos casos, hipertensión. Los niños pueden experimentar una sensación de inquietud, temblores o debilidad en las piernas. Los problemas digestivos son otra manifestación común, incluyendo malestar estomacal, retorcijones, diarrea o la necesidad frecuente de ir al baño. Además, la ansiedad puede afectar el sueño y el apetito, así como provocar boca seca, sudoración excesiva o sensación de calor³⁴.

Los síntomas emocionales suelen ser, tener dificultad para concentrarse o sentir una falta de concentración general. Las sensaciones de pánico, nerviosismo o tensión, al igual que el agobio o el temor ante la situación. También es habitual sentir que se ha perdido el control sobre lo que ocurre, lo que incrementa la angustia. Este estado emocional puede provocar cansancio constante y mal humor³⁵.

Durante la hospitalización, los niños son más vulnerables a deprimirse. La depresión en niños es un trastorno afectivo que se caracteriza por una alteración en la capacidad del cerebro

³³ UNICEF, "Qué es la ansiedad," *UNICEF Parenting*, último acceso agosto de 2024, <https://www.unicef.org/parenting/es/salud-mental/que-es-ansiedad>.

³⁴ UNICEF, "Qué es la ansiedad," *UNICEF Parenting*, último acceso agosto de 2024, <https://www.unicef.org/parenting/es/salud-mental/que-es-ansiedad>.

³⁵ UNICEF, "Qué es la ansiedad," *UNICEF Parenting*, último acceso agosto de 2024, <https://www.unicef.org/parenting/es/salud-mental/que-es-ansiedad>.

para regular las emociones, lo que puede llevar a cambios significativos en el comportamiento, el estado de ánimo y la vida diaria del niño. Algunos de los síntomas incluyen tristeza prolongada, irritabilidad, fatiga, cambios en el apetito o el sueño, y dificultades para concentrarse³⁶.

Es importante velar por el bienestar físico de los niños sin olvidar su salud mental. Los familiares y personal en el hospital deben estar atentos a los síntomas para ofrecer apoyo y que se les pueda brindar ayuda, ya que el tratamiento temprano puede marcar una gran diferencia en la calidad de vida del niño.

El papel de la intervención psicológica temprana en niños hospitalizados a través del juego.

Como se menciona anteriormente, el apoyo psicológico es importante para el bienestar de los pacientes pediátricos. Es crucial para mitigar el impacto negativo que puede derivarse de la hospitalización. Existen diversos enfoques para trabajar con los niños hospitalizados, desde muñecos, títeres, enseñanza de estrategias de afrontamiento y relajación, paseos por las zonas de hospitalización, vídeos educativos, libros y hasta trípticos. Sin embargo, el juego terapéutico provee a los niños un desarrollo normal, al tiempo que lo capacita para responder de forma más efectiva a las situaciones médicas experimentadas en un hospital.

El juego terapéutico se compone de actividades especializadas con fundamento en estudios del desarrollo que facilitan el bienestar emocional del paciente pediátrico. Esta modalidad de intervención se basa en la comprensión de que el juego es un medio natural y efectivo para que los niños expresen sus sentimientos, procesen sus experiencias y desarrollen habilidades de afrontamiento.

A través del juego terapéutico, los niños pueden experimentar una sensación de normalidad y control en un entorno hospitalario. Actividades lúdicas adaptadas a su edad les permiten distraerse de la incomodidad física y emocional que pueden sentir, reduciendo así los niveles de estrés y ansiedad.

³⁶ Hospital Sant Joan de Déu Barcelona, "Depresión en niños: información para padres y familiares," *Escola de Salut*, último acceso agosto de 2024, <https://escolasalut.sjdhospitalbarcelona.org/es/consejos-salud/salud-mental/depresion-ninos-informacion-padres-familiares>.

Participar en juegos terapéuticos puede facilitar la comunicación entre los niños y los profesionales de la salud. Al interactuar de manera lúdica, los niños se sienten más cómodos para hablar sobre sus sentimientos y experiencias, lo que ayuda a los profesionales a entender mejor sus necesidades emocionales.

El juego terapéutico también contribuye al fortalecimiento del vínculo afectivo entre el niño y su familia. Actividades conjuntas, como juegos de mesa o manualidades, pueden mejorar la calidad del tiempo que los niños pasan con sus padres y familiares durante la hospitalización, ofreciendo un apoyo emocional adicional. Además, ayuda a fomentar la resiliencia en los niños. A través de actividades lúdicas que simulan situaciones desafiantes, los niños pueden desarrollar habilidades para enfrentar y superar dificultades, lo que contribuye a su bienestar emocional a largo plazo.

El espacio lúdico es un entorno en el que los niños pueden aprender mientras se divierten. Abordar temas de salud mental en estos espacios les proporciona herramientas valiosas para enfrentar sus situaciones de manera efectiva. Algunos temas importantes por tratar son la expresión emocional, el manejo del estrés, autoestima, resiliencia, cuidado personal y su red de apoyo.

Salud mental en Guatemala, estigmas y poco apoyo

En Guatemala, según cifras del Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social, de enero a julio de 2023, 34,178 guatemaltecos fueron diagnosticados con un trastorno mental y de comportamiento. De ellos, casi el 40% son personas menores de 19 años. Los adolescentes y jóvenes entre 15 a 19 años son quienes reportaron las tasas más altas de incidencia, 8%. Los trastornos más frecuentes que padece la población guatemalteca son la depresión, ansiedad y trastornos mentales debido al uso de sustancias psicoactivas. Aún más preocupante es el

³⁷ Ana M. García, "Efecto psicológico de una intervención de apoyo mediante juego terapéutico en niños hospitalizados," *Ansiedad y Estrés* 22, no. 2 (2016): 175-184, <https://www.elsevier.es/es-revista-ansiedad-estres-242-articulo-efecto-psicologico-una-intervencion-apoyo-S1134793716300112#:~:text=juego%20terap%C3%A9utico%20se%20compone%20de%20actividades%20especializadas%20con%20fundamento%20en%20estudios%20del%20desarrollo%20que%20facilitan%20el%20bienestar%20emocional%20de%20un%20paciente%20pedi%C3%A1tric>

hecho de que, el 57% de los suicidios reportados durante 2022 involucró a adolescentes y jóvenes entre 11 y 30 años³⁸.

En el país aún hay un gran estigma en torno a la salud mental, esto dificulta que las personas busquen la ayuda que necesitan. En una encuesta de U-Report UNICEF realizada a 1,500 jóvenes en Guatemala, el 41% afirmó no haber buscado ayuda. Lo que evidencia, como el miedo al juicio y la falta de comprensión sobre la salud mental, son obstáculos significativos.

Además, Guatemala afronta diversos problemas que tienen que ver con el bajo presupuesto asignado a la salud en general y en especial a la salud mental, en donde, únicamente se otorga el 1% de los ingresos y se concentra en la atención de pacientes hospitalizados, utilizando una ínfima cantidad en la atención primaria que debería ser la prioridad. Además, hay serias deficiencias en cuanto a la falta de información en el registro de la atención de la salud mental, en los servicios de atención, además de que solo unos pocos centros de salud y hospitales generales cuentan con el servicio³⁹.

En conclusión, la salud mental es un tema crucial por tratar, este se suele dejar en un segundo plano ante la salud física, y es importante tratar estos temas desde la infancia. En especial, con los niños hospitalizados, ya que requieren atención especial debido al estrés y la tensión emocional asociada con su padecimiento, puesto que puede ser abrumador para ellos. En Guatemala no se suele hablar de este tema debido al estigma, lo que agrava la situación de salud mental en el país.

³⁸ UNICEF. "La salud mental en Guatemala: un grito de ayuda que no podemos ignorar." Consultado el 22 de abril de 2024. Disponible en: <https://www.unicef.org/guatemala/comunicados-prensa/la-salud-mental-en-guatemala-un-grito-de-ayuda-que-no-podemos-ignorar>

³⁹ María del Carmen López, Intervención psicológica en pacientes pediátricos hospitalizados: Efectos sobre la ansiedad y el bienestar emocional (tesis de maestría, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2015), <https://biblioteca.medicina.usac.edu.gt/tesis/post/2015/326.pdf>.

4.2. Diseño gráfico como herramienta y apoyo para la salud mental

El diseño gráfico es una disciplina creativa que se enfoca en la creación y combinación de elementos visuales, como imágenes, tipografía, colores y formas, con el objetivo de comunicar mensajes claros, efectivos y atractivos. El diseño gráfico va más allá de la estética visual. Su principal función es informar, persuadir, educar y de entretener, además que facilita la comunicación y enriquece nuestra experiencia visual. Al comprender y apreciar las diversas funciones del diseño gráfico, se puede aprovechar todo su potencial para crear mensajes impactantes, memorables y efectivos⁴⁰.

En el libro *Desde el taller*, se describe el diseño gráfico como una disciplina que aborda la comunicación visual y la resolución de problemas a través de elementos gráficos, teniendo en cuenta tanto la estética como la funcionalidad. El diseño surge como resultado de la indagación, una investigación creativa que combina la experimentación gráfica con el análisis contextual de un tema para descubrir una idea o concepto que oriente el proceso de creación. Se reflexiona para diseñar, y al diseñar se fomenta el pensamiento⁴¹.

Todo conocimiento, descubrimiento o invención, incluyendo el proceso de diseño, surge a partir de preguntas o incógnitas que nos permiten identificar problemas. Estas preguntas emergen y se presentan, haciendo despertar la curiosidad y el deseo genuino de encontrar respuestas⁴².

Además, el artículo *Vigencia de la Bauhaus en la formación académica de los diseñadores gráficos*, menciona que la disciplina del diseño como la producción gráfica no se limitan a

⁴⁰ ESNECA Business School, "¿Qué es el diseño gráfico?" ESNECA, último acceso agosto 2024, <https://www.esneca.com/blog/que-es-diseno-grafico/>.

⁴¹ DEL ROSARIO GUTIÉRREZ, MARÍA, MAGDALENA MONSALVE, and MARILUZ RESTREPO. "Preguntas y Problemas Orientan La Búsqueda y Las Propuestas." In *Desde El Taller: 32 Notas Para La Enseñanza y El Aprendizaje Del Diseño Gráfico*, 1st ed., 51-57. Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2017. <https://doi.org/10.2307/j.ctvc5pcgw.10>.

⁴² DEL ROSARIO GUTIÉRREZ, MARÍA, MAGDALENA MONSALVE, and MARILUZ RESTREPO. "Preguntas y Problemas Orientan La Búsqueda y Las Propuestas." In *Desde El Taller: 32 Notas Para La Enseñanza y El Aprendizaje Del Diseño Gráfico*, 1st ed., 51-57. Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2017. <https://doi.org/10.2307/j.ctvc5pcgw.10>.

ser herramientas visuales para comercializar productos y servicios en la actualidad son disciplinas enfocadas en resolver problemas de comunicación visual y satisfacer diversas necesidades. Más allá de eso, son formas de expresión humana con objetivos definidos. Para cumplir metas comunicativas, empleando diversas técnicas que permiten transmitir mensajes, ideas y emociones, impactando profundamente la sensibilidad del espectador⁴³.

También en el artículo *La sociología del diseño gráfico como propuesta de unidad de aprendizaje para fomentar la responsabilidad social*, se puede encontrar una definición del diseño gráfico con un enfoque más humano y que se centra en el aporte a la sociedad. Este indica que a través del uso de palabras e imágenes, el diseño gráfico refleja estructuras sociales, valores, relaciones e identidades. Es clave entender cómo ha influido en la regulación de las acciones y relaciones sociales, ya sea como un mecanismo establecido o alternativo. Además, es esencial reconocer su papel en momentos históricos, ya sea al enfrentar problemas que afectan negativamente a una comunidad o al buscar situaciones positivas que benefician a la sociedad. El diseño gráfico no solo comunica, sino que también moldea dinámicas sociales. El diseño gráfico tiene un impacto claro en la sociedad, basado en necesidades generales y particulares, según contextos, y se reconoce su importancia en cuanto a que es una disciplina que responde ante los problemas sociales como un instrumento inclusivo y versátil⁴⁴.

Por lo tanto, se concluye que el diseño gráfico es una disciplina que combina creatividad y funcionalidad para comunicar mensajes de manera clara y efectiva. Su impacto va más allá de la estética, al servir como herramienta para informar, persuadir, educar y entretener. El diseño no solo resuelve problemas de comunicación visual, sino que también refleja y moldea estructuras sociales y valores. El diseño gráfico, al abordar desafíos contextuales y sociales, demuestra su relevancia como un medio de expresión humana y un instrumento versátil para influir positivamente en la sociedad.

⁴⁴ María Pérez, "La sociología del diseño gráfico como propuesta de unidad de aprendizaje para fomentar la responsabilidad social," *Revista Mexicana de Ciencias Sociales* 8, no. 2 (2022): 215, https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-84372022000200215.

Impacto del diseño gráfico en salud mental

La psicología y el diseño gráfico, ambas disciplinas, se vinculan para trabajar para el ser humano. La psicología se dedica al estudio e intervención del comportamiento, la cognición y las emociones. Y el diseño gráfico se dedica en la comunicación visual. Tanto el psicólogo como el diseñador gráfico utilizan la comunicación en sus respectivos campos. El psicólogo la emplea para establecer un vínculo terapéutico con su paciente, mientras que el diseñador gráfico la usa para transmitir el mensaje de manera más efectiva a su audiencia, aprovechando elementos visuales⁴⁵.

El diseño gráfico crea impacto positivo a través de los elementos visuales que tienen el poder de evocar emociones y crear una conexión con la audiencia. Al incorporar colores, imágenes y elementos de diseño apropiados, es capaz de generar emociones que se alineen y refuercen el mensaje que se desea transmitir. En el ámbito de la educación y la concientización sobre la salud mental, el diseño gráfico desempeña un papel vital en la creación de materiales visualmente atractivos e informativos⁴⁶.

Clasificación y ramas del diseño gráfico

En el campo del diseño gráfico, una clasificación adecuada es esencial para garantizar la coherencia y la eficacia en la comunicación visual. Para lograr una clasificación óptima del diseño gráfico, es importante considerar diversos aspectos y factores que afectan este proceso como lo son identificar los tipos de diseño, analizar los principios del diseño, considerar al público objetivo y evaluar la coherencia visual⁴⁷.

Los tipos de diseño gráfico abarcan una gran gama de categorías, como el diseño de identidad corporativa, diseño publicitario, diseño de packaging, diseño multimedia, diseño web,

⁴⁵ "El Diseño Gráfico y la Psicología." *La Mente es Maravillosa*. Accedido septiembre, 2024. <https://lamenteesmaravillosa.com/disenio-grafico-y-psicologia/#:~:text=%2C%20buscando%20que%20precisamente%20estos%20elementos%20destaquen%20m%C3%A1s%20al%20mensaje>.

⁴⁶ "El Impacto del Diseño Gráfico en las Startups de Salud." *FasterCapital*. Accedido septiembre, 2024. <https://fastercapital.com/es/contenido/Diseno-grafico-de-salud-El-impacto-del-diseno-grafico-en-las-startups-de-salud.html>.

⁴⁷ "¿Cómo se clasifica el diseño gráfico?," *ND Marketing Digital*, consultado el 23 de agosto de 2024, <https://ndmarketingdigital.com/como-se-clasifica-el-diseno-grafico/>.

diseño editorial, diseño técnico o educativo, ilustración, motion graphics, diseño tipográfico, diseño UX/UI, diseño de animación 3D. Es importante reconocer las diferencias entre áreas para clasificar y entender las funciones y propósitos de cada una.

La identidad corporativa es la creación y gestión de la identidad visual de una empresa. Esta se centra en la creación de elementos visuales que representan la esencia y los valores de una empresa, como logotipos, papelería, tarjetas de presentación, establece paletas de colores y tipografías que reflejen la personalidad y los valores de la marca, generando reconocimiento y confianza en el mercado⁴⁸.

El diseño publicitario consiste en creación de piezas gráficas para campañas publicitarias, como carteles, *banners*, web, folletos y anuncios impresos o digitales. Esta rama del diseño se apoya en el *marketing*, por lo que está más centrada en la comercialización. Su objetivo principal es llamar la atención, generar emociones y persuadir a través del diseño para presentar una marca, producto o servicio de la manera más atractiva posible e incentivar su consumo⁴⁹.

El diseño de packaging se especializa en diseñar envases llamativos, funcionales e informativos que incrementen las ventas. Abarca desde la creación de etiquetas, estuches y envoltorios hasta el diseño de stands, latas, botellas y en general todo tipo de embalajes. Este diseño considera aspectos como la funcionalidad, el impacto visual y la identidad de marca. Esta especialidad también ofrece la oportunidad de colaborar con equipos de *marketing* enfocados en el desarrollo integral de marcas y productos para su promoción y comercialización posterior.

El diseño multimedia se especializa en la creación de vídeo a partir de distintos recursos, utilizando, textos, imágenes, animaciones, dibujos, fotografías, sonido o colores. Los vídeos que un

⁴⁸ "¿Cuáles son las ramas del diseño gráfico?," *Domestika*, consultado en agosto de 2024, <https://www.domestika.org/es/blog/11478-cuales-son-las-ramas-del-diseno-grafico>.

⁴⁹ "Ramas del diseño gráfico," *Universidad Europea*, consultado en agosto de 2024, <https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/ramas-diseno-grafico/#dise-no-tecnico-o-educativo>.

diseñador gráfico puede crear son de todo tipo, desde un tráiler hasta un largometraje, pasando por anuncios publicitarios, documentales o vídeos informativos. En esta rama se busca integrar elementos visuales, sonoros y de interacción, buscando siempre la coherencia y la mejor experiencia para el usuario.

El diseño web se enfoca en la creación de interfaces digitales para sitios web y aplicaciones móviles. Este se centra en la usabilidad, la navegación intuitiva y la experiencia del usuario para asegurar una interacción efectiva con el contenido. Este campo requiere de conocimientos básicos de HTML y CSS, así como estar familiarizado con los estándares web para optimizar la navegabilidad, interactividad y usabilidad con el fin de mejorar la experiencia de usuario.

El diseño de motion graphics es la creación de animaciones visuales dinámicas que combinan elementos gráficos, texto y música para comunicar mensajes de manera creativa. Este tipo de diseño se utiliza ampliamente en videos promocionales, presentaciones multimedia y contenido digital interactivo.

El diseño editorial es la rama que se encarga de la creación de publicaciones, en el cual su contenido se basa en el texto, solo o con imágenes de cualquier tipo. Por ejemplo, diseño de periódicos, revistas, libros, fanzines y catálogos, entre otros formatos. Se enfoca especialmente en organizar y estructurar el contenido visual de textos, asegurando que títulos, encabezados, imágenes y columnas estén dispuestos de manera clara y atractiva para el lector. Su principal propósito es cautivar visualmente, otorgar personalidad al contenido y facilitar la legibilidad del texto. A través de la correcta combinación de tipografía, colores, tamaño de letra y espacios, el diseño editorial transmite mensajes de manera efectiva, guiando la atención y comprensión del lector según la intención de la marca o contenido⁵⁰.

El diseño técnico o educativo se centra en la creación de materiales visuales que facilitan el aprendizaje y la enseñanza de temas específicos. A través de esquemas, mapas, organigramas, planos, resúmenes y animaciones interactivas, e incluso juguetes con fines didácticos, este tipo de diseño ayuda a captar y

⁵⁰ "¿Qué es el Diseño Editorial?" EBAC. Accedido agosto, 2024. <https://ebac.mx/blog/disenio-editorial>.

mantener la atención del estudiante. Además, desarrolla presentaciones con el fin de ser utilizados para expresar ideas, procesos y conceptos de manera clara y efectiva, promoviendo una comprensión más profunda del contenido mediante el uso de elementos visuales atractivos⁵¹.

La ilustración es la creación de diseños que requieren gran habilidad en dibujo y pintura. Tanto a mano como por ordenador. Su campo de aplicación es muy amplio, ya que las ilustraciones son necesarias, incluso dentro de otras ramas del diseño gráfico, y se pueden utilizar en libros, revistas, periódicos, folletos publicitarios o diversos elementos de marketing. Existen diversos estilos en la ilustración y cada estilo tiene características distintivas; la digital usa herramientas tecnológicas, la tradicional se basa en técnicas manuales, la vectorial permite escalabilidad, la de concepto ayuda a visualizar ideas, la editorial acompaña textos en medios impresos, la infantil se dirige a un público joven, la científica clarifica datos y la de moda destaca tendencias y ropa. Cada uno se adapta a necesidades específicas en el diseño⁵².

El diseño tipográfico se centra en la creación y selección de tipografías para comunicar mensajes visuales de manera efectiva. No solo se trata de elegir fuentes, sino también de gestionar aspectos como el espacio, el peso visual y la legibilidad del texto. El diseño tipográfico es fundamental en la comunicación visual, ya que las fuentes pueden evocar diferentes emociones y transmitir distintas sensaciones.

Para que el diseño sea eficaz se deben comprender los principios del diseño gráfico, al aplicarlos se logra transmitir de manera eficaz el mensaje que se desea transmitir, estos principios son la jerarquía visual, equilibrio, contraste, color, tipografía y retícula.

⁵¹ "8 especialidades para diseñadores gráficos," *ESdesign Barcelona*, consultado en agosto de 2024, <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/8-especialidades-para-disenadores-graficos>.

⁵² "Tipos de Ilustración: Todos los Estilos que Debes Conocer," *ESDesign Barcelona*. Accedido agosto, 2024. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/tipos-de-ilustracion-todos-los-estilos-que-debes-conocer>.

4.3 El diseño del material educativo y el impacto positivo en el aprendizaje

Se entiende como material educativo o didáctico al que posee diversos elementos diseñados específicamente para la enseñanza. Son recursos que se pueden utilizar para facilitar el proceso de aprendizaje. Estos medios materiales ayudan a simplificar y mejorar las actividades educativas. Este debe estar diseñado y adaptado específicamente para el grupo al que va dirigido.

Entre las principales funciones del material didáctico se destacan varias esenciales para el proceso educativo.

En primer lugar, el material didáctico tiene la función de informar. Estos recursos sirven para presentar la información relevante para quienes los utilizan. Es importante que la información contenida sea comprensible y accesible, facilitando así la comprensión del contenido para quienes hagan uso del material.

Además, el material didáctico cumple un objetivo específico. Al elaborar estos recursos se comienza con la definición clara del propósito o la meta que se desea alcanzar. Esto garantiza que el material sea pertinente y efectivo para lograr los objetivos educativos propuestos.

Otra función importante es que sirva como guía en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Su estructura de contenidos está diseñada para alinearse con el objetivo definido y seleccionar la información necesaria, manteniendo una orientación constante durante el proceso educativo.

Finalmente, el material busca relacionar las ideas con los sentidos. Al incorporar experiencias sensoriales como el tacto, el gusto, el olfato, el oído o la vista, el material facilita un aprendizaje más personal y significativo, enriqueciendo la experiencia educativa y promueve una conexión más profunda con el contenido⁵³.

⁵³ "Material didáctico: definición, tipos y ejemplos," *Lifeder*, consultado en septiembre de 2024, <https://www.lifeder.com/material-didactico/>.

El material educativo se clasifica en diversas categorías, cada una con un propósito y características específicas para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Entre los principales se encuentran el libro de texto, recursos audiovisuales, materiales interactivos, guías o manuales y juegos didácticos. Para fines del proyecto se ahondará en que es el libro didáctico y los juegos educativos dirigidos a niños.

Se entiende que la palabra “didáctico”⁵⁴ se refiere a algo que está relacionado con la enseñanza y el aprendizaje. Por ende, un libro didáctico es aquel que fue diseñado y elaborado con el fin de enseñar un contenido determinado con la intención de adquirir conocimientos⁵⁵.

La capacidad de utilizar de forma activa y autónoma un libro didáctico está vinculada, con la creación y estructuración de los ejercicios y actividades propuestas, las cuales deben estar en armonía con el tema tratado y el contenido propuesto, de manera que permitan al alumno utilizar el libro de forma activa y generar cambios significativos en su proceso de aprendizaje⁵⁶. Por eso, es importante que los niños los vean, manipulen y utilicen con regularidad, ya que la exploración constante y el contacto con su entorno les brindan experiencias valiosas. Esto les permite no solo adquirir nueva información, sino también desarrollar valores, actitudes y diversas formas de acción⁵⁷.

Dentro del libro es relevante que contenga actividades lúdicas para reforzar el aprendizaje porque a través del juego los niños aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas

⁵⁴ “Didáctico,” *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed. (Madrid: Real Academia Española, 2014), <https://dle.rae.es/did%C3%A1ctico>.

⁵⁵ Pablo Pardo y Silvina De Gregorio, “Materiales didácticos inclusivos: Una mirada desde el diseño,” *Sedici*, Universidad Nacional de La Plata, 2017, https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/65712/Documento_completo.4.-MATERIALES-DIDA%CC%81C-TICOS-INCLUSIVOS.-UNA-MIRADA-DESDE-EL-DISEN%CC%83O..pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

⁵⁶ Francisco Núñez, “Los materiales didácticos en la enseñanza de lenguas: Concepto y clasificación,” *Centro Virtual Cervantes*, 2004, https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/rio_2004/26_nunez.pdf..

⁵⁷ “Tips de uso,” *Ministerio de Educación de Ecuador*, consultado el 10 de septiembre de 2024, <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/>.

experiencias. El juego contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral⁵⁸.

Por otra parte, el juego didáctico se considera un recurso educativo destacado por sus beneficios. Los juegos educativos implican la implementación de dinámicas lúdicas, permitiendo a los niños y niñas asimilar conceptos clave para su educación emocional y desarrollo integral. La manera más efectiva de cultivar una autoestima saludable, desarrollar habilidades sociales, promover la empatía y enseñarles a ser asertivos es a través de dinámicas que les inviten a explorar, experimentar, vivir y descubrir, facilitando así el aprendizaje.

Los beneficios de los juegos didácticos contribuyen al desarrollo cognitivo, ayudándoles a desarrollar habilidades como la memoria, la atención y la resolución de problemas, también fortalecen el desarrollo psicomotriz al permitir que los niños coordinen sus movimientos y mejoren su destreza física.

En el ámbito social, estos juegos promueven la interacción y la cooperación, ayudándolos a aprender normas, roles y valores al jugar en equipo o respetar turnos. En el aspecto afectivo y emocional, les permiten expresar y gestionar sus emociones de forma segura y guiada, lo que a su vez fortalece su empatía y les ayuda a establecer vínculos afectivos positivos.

Además, los juegos didácticos crean un espacio seguro para explorar y adquirir experiencias sobre sí mismos y el entorno que los rodea, lo cual fomenta el autoconocimiento y la autoconfianza. Gracias a su naturaleza lúdica, los juegos relajan a los niños y les brindan una vía para canalizar su energía y liberar tensiones.

El juego, además, es un potente estimulante de la imaginación y la creatividad. A través de él, los niños tienen la libertad de asumir distintos roles, imaginar situaciones fantásticas, crear sus propias historias y construir mundos imaginarios llenos de posibilidades. Esta capacidad de imaginar y fantasear no solo es una fuente de entretenimiento, sino que también potencia

⁵⁸ Caballero-Calderón, Gladis Esther. "Las actividades lúdicas para el aprendizaje". Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, ISSN-e 2550-682X, Vol. 6, N°. 4, 2021, págs. 861-878

habilidades cognitivas importantes, como la resolución de problemas de manera innovadora, la generación de ideas originales y el desarrollo del pensamiento abstracto.

Es importante subrayar que el juego no solo los beneficia en la infancia, sino que también influye positivamente en el aprendizaje a lo largo de toda la vida. Las habilidades y competencias desarrolladas a través del juego establecen las bases para el éxito académico, la adaptabilidad, la resiliencia y el pensamiento crítico en etapas posteriores⁵⁹.

En conclusión, el libro y juego didáctico se entiende como una herramienta de gran valor que se utiliza para el aprendizaje, particularmente en el contexto de la educación emocional y el desarrollo integral de los niños. Estos permiten que al incorporar una serie de dinámicas lúdicas, ofrecen a los niños y niñas la oportunidad de interiorizar conceptos fundamentales de manera amena y efectiva.

En el siguiente capítulo se abordará la definición creativa. En el cual se establecen los lineamientos para la producción gráfica y fundamentación del concepto que se desarrollará en todo el proyecto.

⁵⁹"Rincón educativo: La importancia del juego como recurso educativo." *Átomo Games*. Publicado el 1 de marzo de 2023. <https://atomo-games.com/blog/rincon-educativo/la-importancia-del-juego-como-recurso-educativo/>.



05

Definición creativa

- 5.1. *Brief*
- 5.2. Recopilación de referencias
- 5.3. Estrategia de aplicación
- 5.4. *Insight*
- 5.5. Concepto creativo
- 5.6. Premisas de diseño

En este capítulo se desarrolla el proceso creativo, iniciando con el *brief*, la recopilación de referencias gráficas, la estrategia de aplicación y el concepto creativo.

5.1. Brief

Es una herramienta de comunicación que proporciona información clave y facilita el intercambio fluido de ideas entre los participantes. Al tener una estructura bien definida, previene confusiones, ambigüedades o posibles distracciones que podrían afectar negativamente el progreso adecuado del proyecto⁶⁰.

Información de la Institución

Nombre de la institución

Ángeles de Batas Blancas

Dirección

4° avenida 12-07 zona 1, Edificio Schafer 3 nivel, oficina 302

Teléfonos

4890 0010 / 2238 1138 / 3874 2949

Correo electrónico

informacion.angelesbatasblancas@gmail.com

Sitio web

<https://www.angelesdebatasblancas.com/>

Datos Jefe Inmediato

Nombre: Lcda. Cindy Morales

Cargo: Coordinadora de Recursos Humanos

Teléfono: 5613 1722

Correo electrónico: rrhh.angelesbatasblancasong@gmail.com

Actividad de la institución

Asociación Ángeles de Batas Blancas es una organización no gubernamental, apolítica, laica y sin fines de lucro, fundada en 2018 con el objetivo de contribuir a la salud integral de la población guatemalteca de escasos recursos y vulnerable, a través de la atención de la salud

mental por medio de acciones psicoterapeutas y el arte, desarrollando para ello procesos de capacitación, donación y voluntariado⁶¹.

Programas con los que cuenta la institución

- Acompañamiento virtual (emocional, psicológico, tanatológico, psicopedagógico)
- Voluntariado presencial (acompañamiento emocional, recreativo)
- Programa migrantes
- Prácticas supervisadas

Instituciones análogas

- La Liga de Higiene Mental
- Escuela de Ciencias Psicológicas de la USAC
- AGAPI - Asociación Guatemalteca de apoyo Psicológico Integral.
- Asociación Psiquiátrica de Guatemala.

⁶⁰ "¿Qué es un brief?" *Escuela Iberoamericana*. Publicado el 13 de junio de 2022. <https://www.escuelaiberoamericana.com/blog/que-es-un-brief/>.

⁶¹ Ángeles de Batas Blancas, "Sobre nosotros," Ángeles de Batas Blancas, accedido en septiembre 2024, <https://www.angelesdebatasblancas.com/copy-of-nuestro-equipo>.

Proyecto por desarrollar

Material educativo. Este material se hará con el fin de educar sobre temas de salud mental a niños que se encuentran hospitalizados en las distintas áreas del Hospital General San Juan de Dios.

Objetivo

Diseñar material educativo que eduque sobre temas de salud mental destinados a los niños en proceso hospitalario que se benefician del programa de voluntariado que se lleva a cabo en la pediatría del Hospital General San Juan de Dios, con el fin de ofrecer información clara y accesible que promueva la comprensión y el cuidado de su bienestar emocional.

Descripción del proyecto

El proyecto por desarrollar consiste en la realización de un libro de actividades y un juego de mesa educativo. Con temas adecuados para que los niños aprendan sobre aspectos de salud mental que los ayudará a sobrellevar su hospitalización y que desarrollen resiliencia.

Presupuesto

Se estima que el costo del proyecto será la suma de Q50,070.73

Restricciones

- Respetar el logotipo
- Colocar el eslogan

Público objetivo

Los niños y niñas de 7-12 años que se encuentran en las áreas de pediatría del Hospital General San Juan de Dios, provienen de diferentes municipios de Guatemala y enfrentan enfermedades crónicas que alteran su rutina diaria y su educación, afecta tanto su salud física como emocional.

Mensaje por transmitir

La importancia de cuidar y enseñar sobre la salud mental a los niños hospitalizados, reconociendo y abordando sus necesidades emocionales y psicológicas a través de materiales educativos y actividades recreativas.

5.2. Recopilación de referencias

La recopilación de referencias gráficas se refiere a obtener información sobre un tema que ya ha sido resuelto gráficamente antes con el objetivo de servir de estímulo para desarrollar un nuevo proyecto. En este se recopilan elementos visuales que sirven como inspiración, guía o modelo⁶².

⁶² Creativos Online, "Referencias para crear un proyecto gráfico," Creativos Online, accedido el 22 de agosto de 2024, <https://www.creativosonline.org/referencias-para-crear-un-proyecto-grafico.html>.

Antecedentes gráficos de la institución



Figura 11. Post de instagram de Ángeles de Batas Blancas. Agosto 2024. https://www.instagram.com/p/C-j_i68Klbv/?hl=es

Caso análogo



Figura 12. Pequeño libro de la salud mental. 2024. <https://pictoline.gumroad.com/l/yacr?layout=profile>



Figura 13. Campaña de comunicación antiestigma en Centros de Salud Mental Infantil y Juvenil de Cataluña para Obertament. Junio 2023. <https://pictoline.gumroad.com/l/yacr?layout=profile>

Referencia visual: portada y diagramación

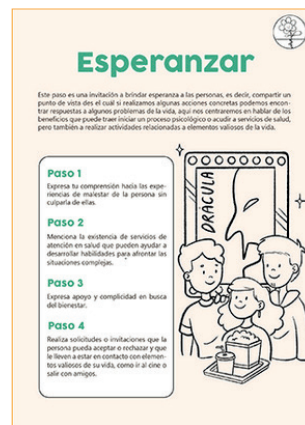


Figura 14. Guía breve para la formación de guardianes para la prevención de suicidio. Enero 2024. <https://www.behance.net/gallery/188171013/Salud-mental-Hablemos-de-suicidio>



Figura 15. Libro para colorear Día de la seguridad 2024. Abril 2024. <https://www.behance.net/gallery/196082507/Libro-para-colorear>

Referencia visual: juego



Figura 17. Escaleras y serpientes <https://www.behance.net/gallery/38102997/Escaleras-y-Serpientes>



Figura 18. Netflix Snake and Ladder. <https://www.liunio.com/netflix-snake-and-ladder/>



Figura 19. Serpientes y escaleras nutricional. 2020. <https://www.behance.net/gallery/103755663/Serpientes-y-Escaleras-Nutricional>

5.2. Estrategia de aplicación

¿Qué?

Material educativo con temas de salud mental como el entendimiento y manejo de emociones, manejo del estrés, autocuidado y autoestima.

¿Para qué?

Para educar de salud mental a los niños de 7-12 años hospitalizados en el Hospital General San Juan de Dios, para que puedan conocer y desarrollar habilidades de resiliencia, por medio de actividades lúdicas, la asociación busca crear un entorno positivo para apoyar el bienestar emocional y mental de los niños mientras atraviesan sus tratamientos médicos.

¿Con qué?

Con información proporcionada por la Asociación Ángeles de Batas Blancas y a través de programas de diseño gráfico, Adobe Creative Cloud, para crear el diseño de un libro de actividades y un juego educativo sobre temas de salud mental.

¿Con quiénes?

Con la colaboración de la Asociación Ángeles de Batas Blancas, los niños de 7-12 años hospitalizados y que harán uso del material. Usuarios secundarios como los voluntarios de psicología y practicantes de psicología que forman parte de los programas presenciales de Ángeles de Batas Blancas, quienes adquieren el material para brindárselos a los niños. También familiares o cuidadores de los niños.

¿Cuándo?

El proyecto se lleva a cabo en el periodo de julio a noviembre de 2024. Y será utilizado en el programa presencial que se lleva a cabo dos veces a la semana cuando lleguen los voluntarios a interactuar con los niños.

¿Dónde?

En las distintas áreas de la pediatría del Hospital General San Juan de Dios de la ciudad de Guatemala.

5.3. *Insight*

El "*insight*" es una idea clave o revelación que permite entender profundamente las necesidades y emociones del grupo objetivo. Se basa en análisis y observación para identificar problemas o deseos ocultos que el diseño debe abordar. Este concepto guía decisiones creativas, permitiendo que el proyecto no solo comunique de forma efectiva, sino que también resuene y genere un impacto positivo en el grupo objetivo⁶³. Para encontrar el *Insight* en este proyecto se utilizó el mapa de empatía.

⁶³ Asana. "Conoce más: Insights." Accedido el 11 de septiembre de 2024. <https://asana.com/es/resources/insights>.

El mapa de empatía⁶⁴ es una herramienta de Design Thinking que permite profundizar en la comprensión de los usuarios al explorar aspectos clave como lo que piensan, sienten, dicen y hacen. Esta técnica ayuda a visualizar las necesidades, emociones y motivaciones del usuario, lo cual posibilita la elaboración de soluciones más ajustadas a sus expectativas y vivencias.

Mapa de empatía	
¿Qué piensa y siente?	¿Qué dice y hace?
• Miedo por procedimientos médicos. • Preocupación por saber si van a mejorar, piensan en la escuela, las actividades con amigos, y las rutinas diarias. • Pueden sentir soledad al sentirse aislados de sus amigos, o familiares. • Piensan en las actividades, que les gustaría hacer cuando se mejoren. • Sienten alegría cuando ven a sus familiares o participan en actividades recreativas. • Desean recuperarse y volver a sus hogares con normalidad, perciben como largo el tiempo en el hospital, anhelando volver a sus hogares.	• Buscan compañía y amistad de otros niños que se encuentran hospitalizados. • Juegan con otros niños que se encuentran en el hospital. • Interactúan con voluntarios y psicólogos. • Se interesan por actividades recreativas en los cuales puedan pasar el tiempo y no permanecer aburridos durante su estancia hospitalaria. • Suelen realizar manualidades y dibujos sobre las camillas del hospital. • Reflejar cansancio debido a los tratamientos y la falta de sueño. • Mencionan su deseo de continuar con sus estudios o jugar.
¿Qué ve?	¿Qué escucha?
• Ven todo el entorno hospitalario, camillas y otros pacientes, personal médico y enfermeras. • Dependiendo de su enfermedad y tratamiento, pueden experimentar pérdida de cabello, cambios en el peso o cicatrices que afectan en su autoestima y su percepción de sí mismos. Pueden llegar a sentirse menos capaces o fuertes debido a esto mismo. • Ven a otros niños en situaciones similares a las de ellos. • Usualmente, visten pijamas o batas de hospital.	• Los familiares y amigos suelen decirles palabras de apoyo y aliento para mostrar preocupación por ellos. • Por medio del celular de sus padres o cuidadores, suelen hacer llamadas o mandar mensajes a familiares o amistades.

⁶⁴ Design Thinking. "Mapa de Empatía." Accedido el 11 de septiembre de 2024. <https://designthinking.es/mapa-de-empatia/>.

Miedos	Resultados
• Los niños suelen temer a los procedimientos médicos dolorosos o incómodos, como inyecciones, extracciones de sangre, cirugías, o tratamientos como la quimioterapia. • Tienen miedo a la incertidumbre, se preguntan si se van a recuperar o cuánto tiempo estarán en el hospital. • Tienen temor de estar separados de sus padres u otros seres queridos. • Miedo a que sus amigos se olviden de ellos.	• Los niños quieren sentirse bien y volver a ser activos, participando en las actividades que disfrutaban con sus amigos y familiares • Desean dejar atrás el entorno hospitalario para estar en la comodidad de su hogar junto a su familia • Quieren volver a jugar, practicar Deportes, asistir a fiestas de cumpleaños, y disfrutar de las cosas simples de la infancia • Ser escuchados y validados por sus cuidadores y el personal de salud.

Figura 20. Mapa de empatía. 2024. Elaboración propia.

Después de realizar el mapa de empatía, se procedió a su análisis, revelando el siguiente *insight* que refleja aspectos profundos de la experiencia y las motivaciones del grupo objetivo:

"No me gusta estar aquí, quiero ir a jugar."

Justificación

Este *insight* refleja una sensación común entre los niños hospitalizados, quienes a menudo enfrentan ansiedad, aburrimiento y frustración al estar en un ambiente que sienten restrictivo o poco familiar. Para ellos, el hospital representa un espacio ajeno y a veces hostil, donde sus rutinas se ven interrumpidas. Por lo cual, en este contexto adverso, los niños recurren a su imaginación para jugar y crear mundos propios, transformando el entorno hospitalario en un espacio donde pueden explorar y expresarse, aunque sea de manera simbólica. La frase expresa el deseo de normalidad y libertad, y enfatiza el impacto emocional de estar lejos de sus entornos familiares, amistades y momentos de juego que disfrutaban y los hacen sentirse seguros.

5.4. Concepto creativo

El concepto creativo es una herramienta para conseguir una comunicación visual efectiva. Es clave para captar la atención y transmitir un mensaje de manera efectiva, ayudando a que el diseño sea memorable y cumpla su propósito. Es la base sobre la que se desarrollan todos los elementos visuales y comunicativos del diseño⁶⁵. Para llegar al concepto creativo se utilizaron técnicas creativas. Las técnicas creativas son métodos estructurados que ayudan a encontrar soluciones innovadoras a problemas, estas permiten entrenar y desarrollar la creatividad de manera sistemática⁶⁶. Con el fin de identificar un concepto creativo para este proyecto, se emplearon tres técnicas creativas.

Técnica 1 - Provocación

La provocación es una técnica de pensamiento lateral introducida por Edward de Bono. Esta técnica consiste en formular ideas absurdas o provocativas, para romper con el pensamiento lógico tradicional. Estas declaraciones absurdas ayudan a generar nuevas perspectivas creativas, suspendiendo el juicio inicial. La técnica es útil cuando se enfrentan bloqueos creativos y puede emplearse sola o junto a otras estrategias para generar soluciones innovadoras⁶⁷.

Pensamientos	Comprobación del pensamiento
- La camilla es un barco. - Los niños son superhéroes y la camilla es su vehículo especial. - El hospital es mi mundo imaginario. - En el hospital la camilla es un portal a otro mundo - La camilla es un barco. - Navegando en busca del bienestar. - Jugar sobre aventuras para soñar.	"Portal a otro mundo" La provocación podría aplicarse al problema Sí, esta idea indica que al jugar, se puede relajar y aprender a través de jugar e imaginar otros escenarios ficticios Ventajas del pensamiento La idea se puede implementar para imaginar varios escenarios que se puedan aplicar al material por diseñar Desventaja del pensamiento Bajo este pensamiento podrían decepcionarse cuando el entorno hospitalario real no cumpla con las expectativas Impacto que tendrá esta idea en el público objetivo Fomenta la imaginación y le da un significado positivo a lo que representa la camilla.

Figura 21. Técnica Provocación. 2024. Elaboración propia.

A través de la técnica de provocación se llegó al concepto, **portal a otro mundo**.

⁶⁵ Naufragia, "El Concepto Creativo: la clave para hacer diseños increíbles," Naufragia, accedido el 10 de septiembre de 2024, <https://es.naufragia.com/el-concepto-creativo-la-clave-para-hacer-disenos-increibles/>.

⁶⁶ Escuela Mastermedia, "Técnicas de creatividad en diseño," Escuela Mastermedia, accedido el 11 de septiembre, <https://escuelamastermedia.es/blog/tecnicas-de-creatividad-en-diseno/>.

⁶⁷ Neuronilla, "Provocación," Neuronilla, accedido el 11 de septiembre de 2024, <https://neuronilla.com/provocacion/>.

Técnica 2 - Mapa mental

El mapa mental es una herramienta visual para organizar ideas y conceptos de manera jerárquica y radial. Lo ideal en esta técnica es empezar desde el centro e ir ramificando la información con temas secundarios. Es útil en el proceso de pensamiento y planificación, ya que ayuda a conectar ideas y explorar relaciones entre ellas de manera intuitiva y estructurada. Los mapas se pueden personalizar con diferentes estilos y elementos gráficos para adaptarlos a sus necesidades específicas, promoviendo una mejor comprensión de la información⁶⁸.

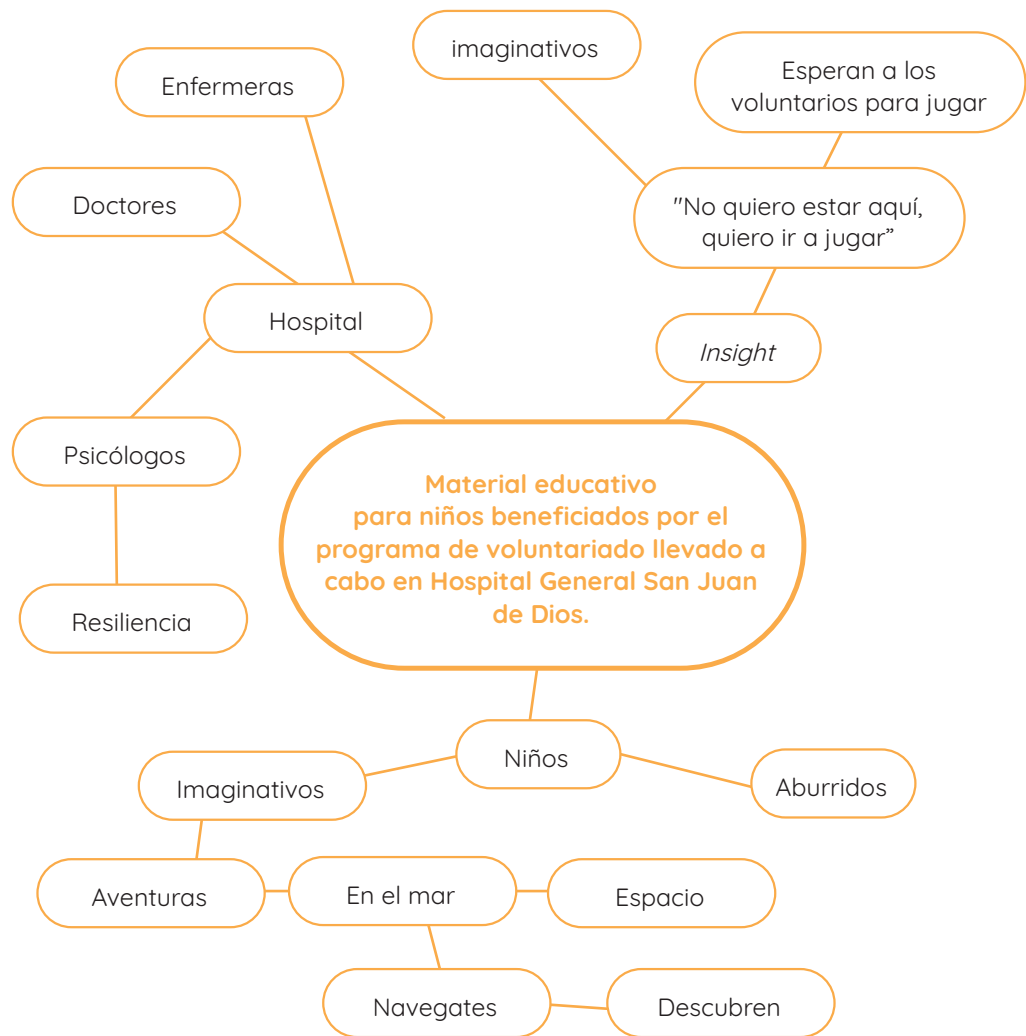


Figura 22. Técnica Mapa mental. 2024. Elaboración propia.

A través de la técnica del mapa mental se llegó al concepto, **descubriendo la isla de la resiliencia**.

⁶⁸ Design Thinking, "Mapa Mental," Design Thinking, accedido el 11 de septiembre de 2024, <https://design-thinking.es/mapa-mental/>.

Técnica 3 - SCAMPER

El método SCAMPER es una técnica de creatividad utilizada para generar ideas y soluciones innovadoras. Se basa en una serie de preguntas diseñadas para explorar diferentes aspectos de un problema o producto, facilita la creatividad y la resolución del problema. SCAMPER es un acrónimo que representa siete estrategias: sustituir, combinar, adaptar, modificar, poner en otro uso y eliminar. Para llevar a cabo esta técnica primero, es crucial identificar claramente el problema por resolver, se aplica las preguntas SCAMPER para generar ideas y soluciones, luego, se organiza y recopilan todas las respuestas sin censura, para después evaluarlas, se determina cuáles ideas son prioritarias y válidas para resolver el problema⁶⁹.

Problema: desconocimiento de temas de salud mental en pacientes pediátricos Materiales por diseñar: libro de actividades y juego de mesa (material educativo) Insight: "No me gusta estar aquí, quiero ir a jugar."	
Sustituir	• Sustituir la idea del "hospital" como un lugar de miedo o tristeza por un ambiente de "aventura" y "misión". • Convertir el lugar donde más pasan tiempo "la camilla" en algo positivo.
Combinar	• Implementar personajes que pueden ser superhéroes que van descubriendo herramientas para sentirse bien, con los diversos temas de salud mental. • Combinar personajes médicos (como enfermeras y psicólogos) que se conviertan en "mentores" que ayudan a los superhéroes ofreciendo consejos y guías sobre salud mental en el juego.
Adaptar	• Adaptar el entorno hospitalario en una "base secreta de operaciones". Esto hace que la estancia en el hospital sea vista como un lugar especial para desarrollar habilidades de resiliencia, amistad y autocuidado.
Modificar	• Transformar las camillas en el elemento que llevan a los niños de una zona a otra dentro del juego de mesa. Y los estetoscopios como elementos para retroceder.
Para otros usos	• Darle a cada página del libro o casilla del juego un doble propósito: no solo informar, sino también ofrecer espacios para que el niño exprese sus emociones o sus deseos.
Eliminar	• Suavizar o eliminar términos y aspectos que generen ansiedad, transformándolos en experiencias lúdicas dentro del contexto hospitalario.
Reordenar	• Reorganizar la estructura del libro para que el niño sienta que está en una "aventura", donde va acumulando herramientas y habilidades de salud mental en cada sección del libro.

Figura 23. Técnica SCAMPER. 2024. Elaboración propia.

A través de la técnica de SCAMPER se llegó al concepto, **escuadrón Camilla**.

⁶⁹ Psicología y Mente, "Método SCAMPER," Psicología y Mente, accedido el 11 de septiembre de 2024, <https://psicologiymente.com/organizaciones/metodo-scamper>.

Concepto creativo final

Después de realizar las tres técnicas creativas, se seleccionó el siguiente concepto para trabajar en el proyecto:

"Escuadrón Camilla"

Justificación

Este concepto busca transformar la experiencia hospitalaria de los niños en algo más positivo y divertido. La idea de "escuadrón" refuerza el sentido de unidad y pertenencia, crea un equipo de pequeños héroes que ayudan a los niños a enfrentar juntos los desafíos de salud. Este enfoque es lúdico y de apoyo mutuo. Los miembros del "Escuadrón Camilla" serán los héroes que guiarán a los niños a través del contenido del libro, haciéndolos sentir acompañados y empoderados, como si estuvieran en una misión emocionante en la que ellos mismos participan activamente en su proceso de sanación. Así, el concepto convierte la camilla en un símbolo de aventura, transformando un elemento típico del entorno médico en un vehículo de juego, imaginación y resiliencia.

5.5. Premisas de diseño

Las premisas de diseño sirven de guía para crear composiciones visuales efectivas y atractivas. Estos principios ayudan a asegurar que el diseño no solo sea estéticamente agradable, sino también funcional y comunicativo.

Paleta de colores

Para la selección cromática se optó colores por vibrantes, que reflejen dinamismo y poder, asociado a los superhéroes, para reflejar el concepto creativo.



Figura 24. Paleta de color vibrante. 2024.

Tipografía

En tipografía para títulos se utilizará “Adventuring” para denotar un estilo de comic.



Figura 25. Tipografía Adventuring. 2024.

Para subtítulos y cuerpos de texto se utilizará la familia tipográfica de “Quicksand” por sus características de ser una tipografía sans serif, rounded, amigable.

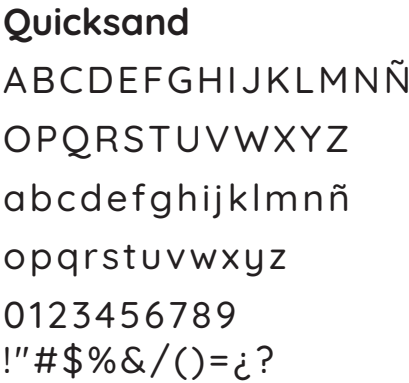


Figura 26. Tipografía Quicksand. 2024.

Estilo de ilustración

Para la portada del libro y el contenido del juego educativo se utilizará un estilo de ilustración que combine línea y coloreado mezclando sombras planas y texturas en pequeños detalles. Para reflejar el estilo característico de las historietas o comics, que harán que se refuerce el concepto creativo.



Figura 27. Guía breve para la formación de guardianes para la prevención de suicidio. Enero 2024. <https://www.behance.net/gallery/188171013/Salud-mental-Hablemos-de-suicidio>



Figura 28. Cómic infantil Anti-triqui. <https://www.behance.net/gallery/206553619/Comic-Infantil-Anti-triqui>



Figura 29. Cómic infantil. <https://www.behance.net/gallery/206544541/COMIC-Infantil>

Para el estilo de ilustración de páginas interiores se utilizará solamente ilustraciones a línea para que el grupo objetivo pueda interactuar con el material y lo coloree.



Figura 30. Libro de colorear con Hamsters. <https://www.behance.net/gallery/158866767/Libro-de-actividades-con-Hamsters>

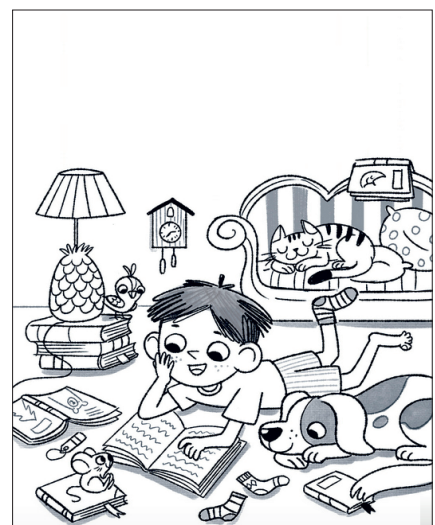
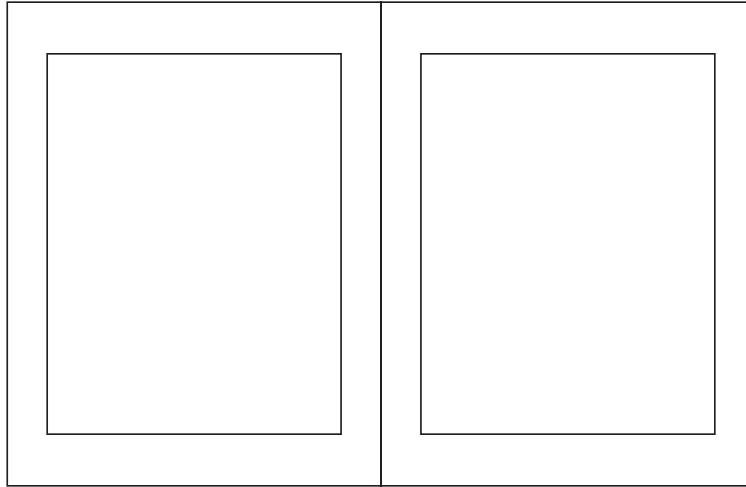


Figura 31. Adesso Leggo lo. <https://www.behance.net/gallery/122031081/Adessoleggo-io>

Retícula

Para diagramación del contenido se utilizará una retícula manuscrita, ya que ésta permite una composición más dinámica y libre, en donde las ilustraciones ocuparán el espacio principal.



Este capítulo concluye el proceso de conceptualización, lo cual permitirá iniciar el desarrollo de la propuesta gráfica de la pieza, iniciando por el primer nivel de bocetaje.

06

Producción gráfica

- 6.1. Nivel 1 de visualización: autoevaluación
- 6.2. Nivel 2 de visualización: validación con diseñadores gráficos expertos
- 6.3. Nivel 3 de visualización: validación con institución y grupo objetivo
- 6.4. Resultado final
- 6.5. Fundamentación técnica
- 6.6. Lineamientos para la puesta en práctica
- 6.7. Aporte económico del estudiante a la Institución

En el presente capítulo se expone el procedimiento de producción gráfica. Los productos desarrollados fueron evaluados en tres niveles: primero, mediante una autoevaluación del estudiante; luego, por expertos en diseño gráfico; y finalmente, por la institución y el grupo objetivo. También se presenta la justificación técnica del resultado, las directrices para su implementación y el aporte económico del estudiante a la institución.

6.1. Nivel 1 de visualización: autoevaluación

Este nivel consiste en la realización de los primeros bocetos. El boceto lo definimos como una representación gráfica preliminar y rápida, que se realiza antes de crear un diseño más detallado. Se utiliza para capturar los fundamentos de lo que será el diseño, para visualizar y planificar las creaciones antes de comenzar el trabajo real⁷⁰.

En esta fase se exploraron distintas composiciones visuales, utilizando el concepto creativo “Escuadrón camilla”, comenzando con bocetos a mano como punto de partida, se realizaron tres bocetos para portada, páginas interiores y juego educativo. Posteriormente, se digitalizaron para realizar la primera revisión y validación de diseño. Las propuestas elaboradas fueron las siguientes:

Propuesta 1



Figura 32. Bocetaje de portada, idea 1, nivel de visualización 1. Elaboración propia. Septiembre 2024.

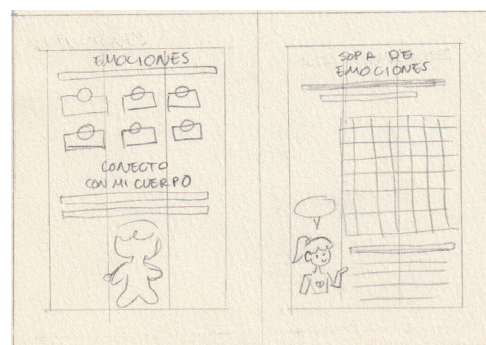


Figura 33. Bocetaje de páginas internas, idea 1, nivel de visualización 1. Elaboración propia. Septiembre 2024.

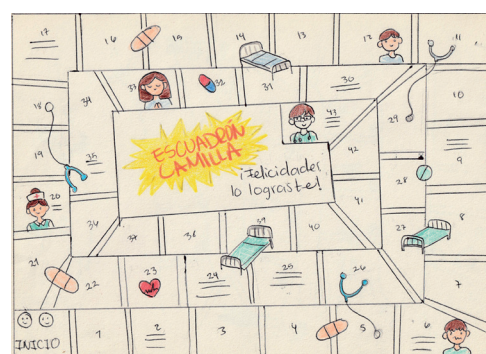


Figura 34. Bocetaje de tablero juego, idea 1, nivel de visualización 1. Elaboración propia. Septiembre 2024.

⁷⁰ Foro Alfa. "Bocetos." Foro Alfa. Accedido el 15 de octubre de 2024. <https://foroalfa.org/articulos/temas/bocetos#:~:text=Un%20boceto%20es%20un,arte%20o%20dise%C3%B1o%20m%C3%A1s>.

Propuesta 2



Figura 35. Bocetaje de portada, idea 2, nivel de visualización 1. Elaboración propia. Septiembre 2024.

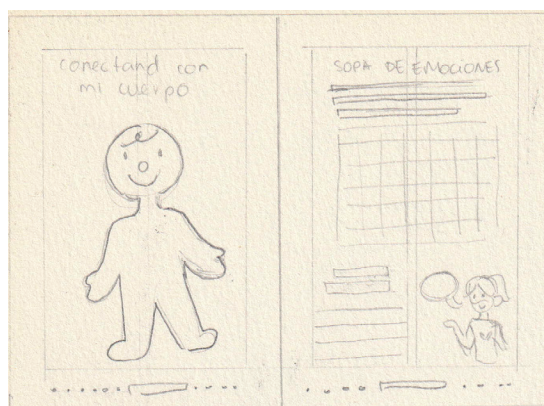


Figura 36. Bocetaje de páginas internas, idea 2, nivel de visualización 1. Elaboración propia. Septiembre 2024.

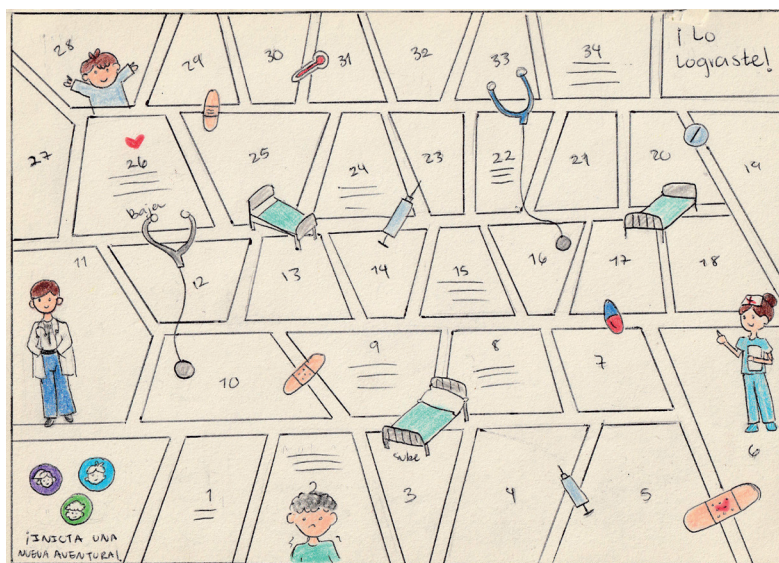


Figura 37. Bocetaje de tablero juego, idea 2, nivel de visualización 1. Elaboración propia. Septiembre 2024.

Propuesta 3



Figura 38. Bocetaje de portada, idea 3, nivel de visualización 1. Elaboración propia. Septiembre 2024.

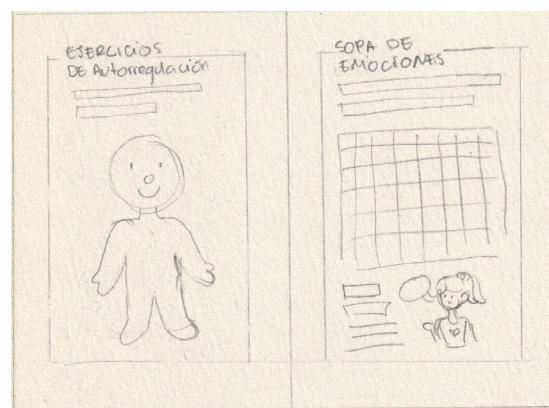


Figura 39. Bocetaje de páginas internas, idea 3, nivel de visualización 1. Elaboración propia. Septiembre 2024.



Figura 40. Bocetaje de tablero juego, idea 3, nivel de visualización 1. Elaboración propia. Septiembre 2024.

Para tomar una decisión sobre qué boceto llevar a digital, se utilizó una herramienta de evaluación proporcionada por el Asesor Metodológico de Proyecto de Graduación, con el fin de calificar objetivamente las propuestas y tomar una decisión sobre cuál es la más pertinente para trabajar.

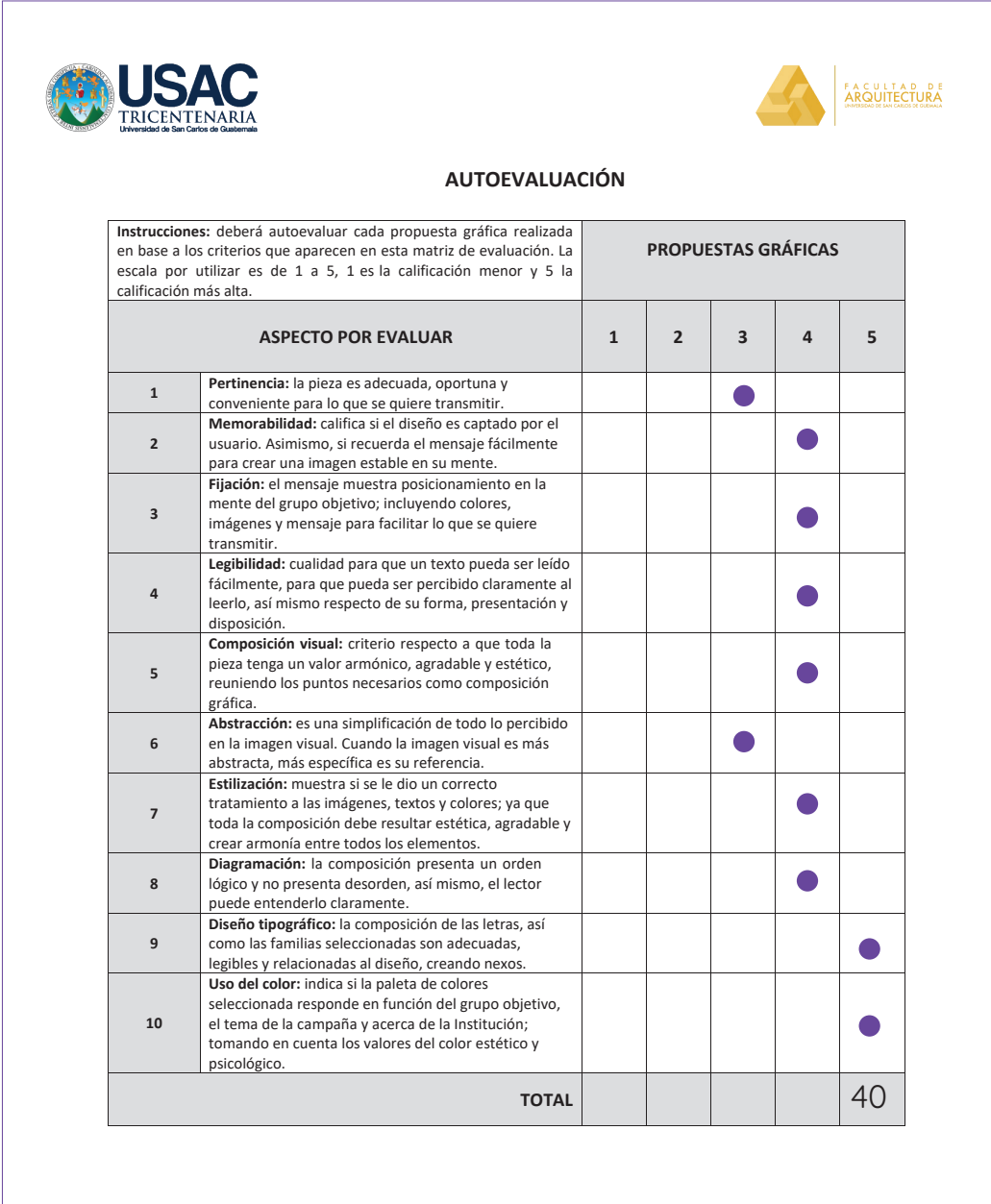


Figura 41. Tabla de autoevaluación para propuesta gráfica 1. Fuente: licenciado Luis Gustavo Jurado.



AUTOEVALUACIÓN

Instrucciones: deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala por utilizar es de 1 a 5, 1 es la calificación menor y 5 la calificación más alta.		PROPUESTAS GRÁFICAS				
ASPECTO POR EVALUAR		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: la pieza es adecuada, oportuna y conveniente para lo que se quiere transmitir.				●	
2	Memorabilidad: califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.					●
3	Fijación: el mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.					●
4	Legibilidad: cualidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto de su forma, presentación y disposición.				●	
5	Composición visual: criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.					●
6	Abstracción: es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, más específica es su referencia.				●	
7	Estilización: muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.					●
8	Diagramación: la composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo, el lector puede entenderlo claramente.					●
9	Diseño tipográfico: la composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.					●
10	Uso del color: indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.				●	
TOTAL						46

Figura 42. Tabla de autoevaluación para propuesta gráfica 2. Fuente: licenciado Luis Gustavo Jurado.

AUTOEVALUACIÓN

Instrucciones: deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala por utilizar es de 1 a 5, 1 es la calificación menor y 5 la calificación más alta.		PROPUESTAS GRÁFICAS				
ASPECTO POR EVALUAR		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: la pieza es adecuada, oportuna y conveniente para lo que se quiere transmitir.			●		
2	Memorabilidad: califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.				●	
3	Fijación: el mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.				●	
4	Legibilidad: cualidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto de su forma, presentación y disposición.				●	
5	Composición visual: criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.			●	●	
6	Abstracción: es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, más específica es su referencia.			●		
7	Estilización: muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.				●	
8	Diagramación: la composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo, el lector puede entenderlo claramente.				●	
9	Diseño tipográfico: la composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.			●		
10	Uso del color: indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.				●	
TOTAL						38

Figura 43. Tabla de autoevaluación para propuesta gráfica 3. Fuente: licenciado Luis Gustavo Jurado.

A partir de evaluar cada una de las propuestas realizadas, se tomó la decisión de trabajar con base en estas.



Figura 44. Propuesta de primer nivel de visualización digitalizada. Elaboración propia. Septiembre 2024.

Después de la digitalización de la propuesta, se llevó a cabo una coevaluación con los estudiantes del décimo ciclo del curso Proyecto de Graduación 2 y con el licenciado Luis Gustavo Jurado, con el objetivo de mejorar las propuestas presentadas. Los estudiantes realizaron observaciones sobre posibles mejoras que se podrían implementar en el proyecto, las cuales se aplicaron en el siguiente nivel de visualización. Las sugerencias fueron las siguientes:

- “Cambiar la pose de la niña para equilibrar el otro lado”
- “Mejorar la composición, la posición de la niña hace que se vaya hacia un lado”
- “Pensar en integrar elementos de hospital”
- “Evaluar la posibilidad que se vea más el niño, y colocarlo con la pijama de hospital”

Después de haber recibido los comentarios se realizaron los cambios sugeridos, el resultado fue el siguiente:

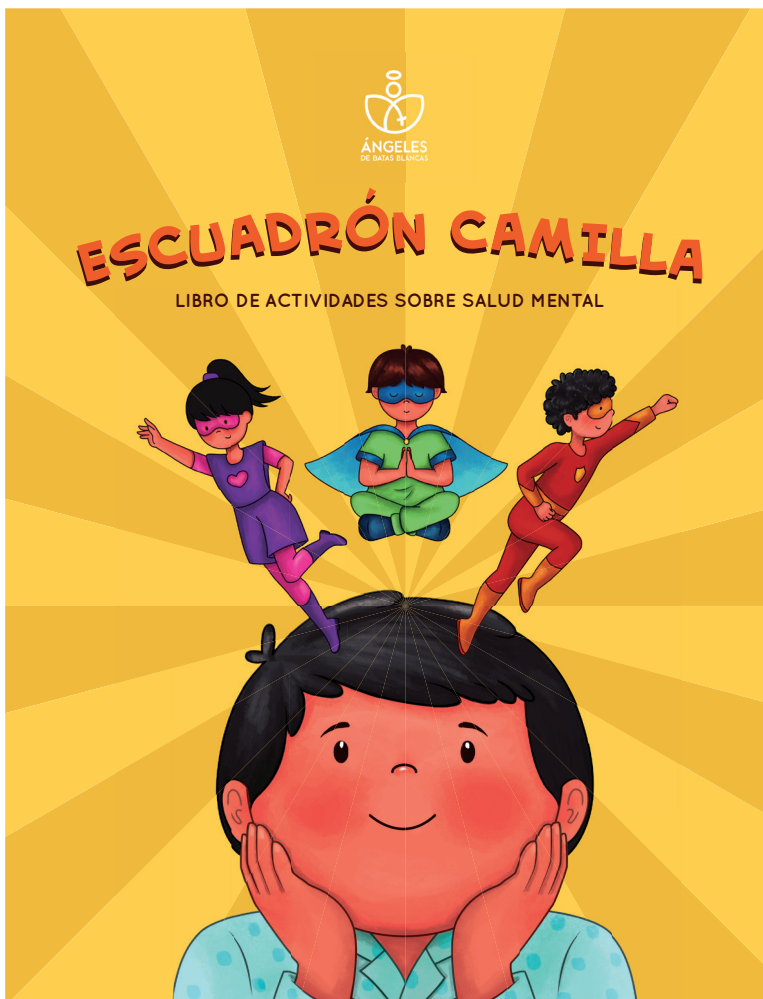


Figura 45. Portada. Elaboración propia. Septiembre 2024.

Luego de realizar las correcciones, se llevó a cabo nuevamente una coevaluación con los estudiantes del décimo ciclo del curso de Proyecto de Graduación 2. Con el fin de mejorar las propuestas para, posteriormente, realizar la validación con los profesionales de diseño gráfico. Los comentarios fueron los siguientes:

- “Evitar que el logo, como las letras, no se pierdan con el fondo”
- “Revisar la saturación de los colores”.
- “Cuidar que el color de la bota de la niña no se pierda en el cabello del niño”
- “La propuesta anterior tenía textura en el fondo y se miraba mejor”

Se realizaron los cambios pertinentes previo al siguiente nivel de validación.

6.2. Nivel 2 de visualización: validación con diseñadores gráficos expertos

Para el segundo nivel de visualización, se organizó un grupo focal con diseñadores gráficos expertos. El grupo focal es una técnica de investigación cualitativa que reúne a un grupo de 4 a 6 informantes para que compartan sus opiniones, debatan y respondan preguntas sobre un tema específico de interés para el investigador. Este método se emplea para obtener información valiosa que permita diseñar soluciones adecuadas para el público objetivo. Puede ser utilizado tanto en la fase exploratoria como en la de validación de un proyecto. Para optimizar los resultados del grupo focal, es recomendable preparar una serie de preguntas que guíen la discusión y ayuden a extraer la información necesaria⁷¹.

Las piezas gráficas presentadas a los profesionales fueron las siguientes:

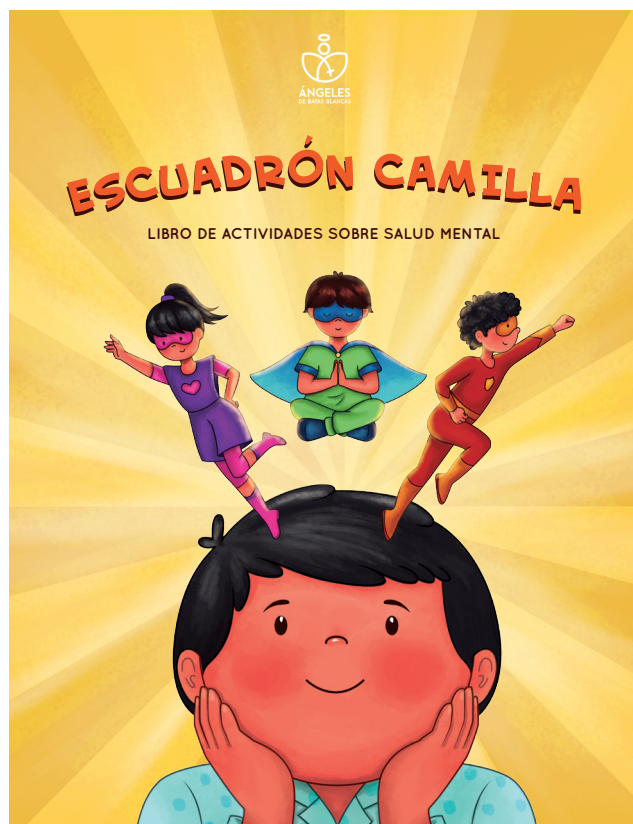


Figura 46. Portada. Elaboración propia. Septiembre 2024.

⁷¹ Design Thinking España. "¿Qué es un Focus Group y cómo diseñarlo?" Design Thinking España. Accedido el 15 de octubre de 2024. <https://designthinkingespaña.com/que-es-un-focus-group-y-como-disenarlo>.

TABLA DE EMOCIONES

Colorea cada emoción con su color correspondiente y contesta las preguntas.

Colorea de azul TRISTEZA ¿Qué me hace sentir tristeza?	Colorea de rojo IRA ¿Qué me hace sentir ira?
Colorea de naranja SORPRESA ¿Qué me hace sentir sorpresa?	Colorea de morado MIEDO ¿Qué me hace sentir miedo?
Colorea de verde ASCO ¿Qué me hace sentir asco?	Colorea de amarillo ALEGRÍA ¿Qué me hace sentir alegría?

IDENTIFICACIÓN Y MANEJO DE EMOCIONES

CONECTANDO CON MI CUERPO

Observa la imagen del cuerpo que tienes frente a ti, similar a un muñeco de jengibre. Pinta las partes del cuerpo donde sientes esas emociones, con los mismos colores que coloraste las caras en la página anterior.

IDENTIFICACIÓN Y MANEJO DE EMOCIONES

SOPA DE EMOCIONES Y SENTIMIENTOS

Busca las palabras relacionadas con emociones y sentimientos. Cuando encuentres una palabra, resáltala con un lápiz o color. Las palabras pueden estar en dirección horizontal, vertical o diagonal.

D	G	J	S	D	G	J	Z	X	B	N	K	L	M	S	F	Y	A
M	P	V	B	N	E	S	T	R	E	S	F	Z	I	O	D	A	D
A	G	A	B	T	R	Y	U	I	O	P	A	S	E	D	F	N	H
I	J	K	C	L	M	N	O	P	Q	R	T	U	D	V	W	S	Z
A	P	O	I	U	Y	T	R	D	C	R	O	A	Z	N			
S	A	D	F	G	E	H	J	K	L	Z	X	C	A	V	E	B	
N	Z	M	P	O	I	N	Y	T	R	E	S	W	Q	P	L	D	H
M	N	B	V	C	X	Z	C	A	S	D	T	F	G	A	H	A	J
A	P	O	I	U	Y	T	R	D	C	R	O	A	Z	N			
S	A	D	F	G	E	H	J	K	L	Z	X	C	A	V	E	B	
A	N	G	U	S	T	I	A	J	S	J	A	D	H	A	N	A	P
M	N	B	V	C	X	Z	C	A	S	D	T	F	G	A	H	A	J
V	C	E	X	P	R	E	S	A	R	A	P	O	I	U	Y	T	
E	S	P	R	N	A	N	A	H	J	E	J	P	S	O	P		
D	F	P	R	T	U	O	N	I	A	S	O	P	O	P			
T	R	D	C	R	B	O	A	O	Z	C	G	W	T	G	X	J	H
S	D	L	O	R	V	G	R	E	S	H	Y	G	T	H	Y	T	
S	A	D	F	G	E	H	J	K	L	Z	X	C	A	V	E	B	

Tómate un momento para pensar en cómo esa emoción se siente en ti. Escríbela en el espacio de abajo tu reflexión.

¿Tú también alguna de estas emociones recientemente?
¿Cómo las manejas?

IDENTIFICACIÓN Y MANEJO DE EMOCIONES

Figura 47. Páginas internas. Elaboración propia. Septiembre 2024.

MI LUGAR SEGURO

Dentro del cuadro realiza un dibujo sobre lo que te haga sentir más seguro y tranquilo.

¿Cómo se ve mi lugar seguro?
Imagino cómo es lo que me hace sentir seguro.

¿En qué lugar que yo conozco o uno que inventé?
¿Qué cosas veo o oigo en ese lugar?

MANEJO DEL ESTRÉS

EJERCICIOS DE AUTORREGULACIÓN

Realiza alguna de estas respiraciones cuando sientas ansiedad o estrés, estas ejercicios te ayudarán a regular tus emociones y aliviar molestias. Aprender estas técnicas te ayudarán a respirar mejor y producirte una sensación de bienestar y balance.

MANO EN EL CORAZÓN

Lee los pasos para realizar esta respiración y colorea el dibujo.

1. Pasa la mano por la mano sobre tu corazón.
2. Respira profundamente y profundamente, dentro al corazón, que todo de tu cuerpo y todo tu corazón.
3. Coloca una mano sobre tu corazón y la otra sobre tu pecho.
4. Imaginar que el color de la mano sobre el corazón y entiendo así, tu cuerpo hasta sentirme bien, como si fuera un corazón.
5. Sigue sintiendo el color de la mano sobre el corazón y entiendo así, tu cuerpo hasta sentirme bien, como si fuera un corazón.

Realiza estas respiraciones 10 veces para practicarlas y controlar mejor que tu corazón.

MANEJO DEL ESTRÉS

Figura 48. Páginas internas. Elaboración propia. Septiembre 2024.



Figura 49. Tablero de juego. Elaboración propia. Septiembre 2024.

El grupo focal se realizó a través de Google Meet con 5 profesionales de diseño, que fueron los siguientes:

- Erika Estrada**
 Coordinadora de diagramación en Santillana con más de 20 años de experiencia.
- Jairo Choché**
 Diseñador gráfico editorial con más de 20 años de experiencia.
- Jimmy Ramírez**
 Diseñador gráfico e ilustrador con 18 años de experiencia.
- Joane Guerra**
 Diseñadora gráfica con más de 10 años de experiencia.
- Cindy Ruano**
 Diseñador gráfico editorial con 10 años de experiencia.

Los comentarios recibidos por los expertos fueron:

- “Las ilustraciones están bien, la figura humana está bien lograda.”
- “Los colores me parece bien.”
- “Talvez solo siento la carita del niño demasiado roja, acuérdate que al imprimir gana color”
- “Revisar la tipografía, que tenga tildes para evitar errores”.
- “El nombre del manual debería destacar más”
- “El texto del título está de una gama parecida al del fondo, talvez más grande el título y otro color que contraste con el fondo”.
- “Revisar la legibilidad del logo de blanco sobre el amarillo”
- “El logo podría ir más grande, el texto más pequeño no se alcanza a leer”
- “Los subtítulos, el de las páginas interiores, tiene problemas de legibilidad, podrías poner el texto sólido”.
- “Revisar el interlineado, abrirlo 1-2 pts se ven pegados los caracteres”.
- “Sugiero usar la justificación a la izquierda, si no, centrar la última fila, en pirámide invertida, para hacer la lectura más cómoda”.
- “Las líneas de escritura, reglones similares al de un cuaderno, la separación es muy reducida”.
- “Se ve amontonada la página por la sopa de letra, equilibrar el espacio para que no se vea tan apretado”
- “Revisar jerarquía de los títulos”.
- “Los globos, ponerle menos textos y buscar que el recorrido de la lectura sea más dinámico”.
- “Está muy pequeño el tamaño de la fuente de los globos

de texto, principalmente del juego, pero sería de tratar de sacar una impresión al 100% para corroborar”

- “El juego debería ser más colorido, está muy monótono”.
- “En el tablero del juego diferenciar el inicio y el final para que sea más atractivo. Usar otro recurso como el de las onomatopeyas, splash de los textos para reforzar el concepto”.
- “Revisar las espirales que están en las casillas del juego, por la legibilidad del texto”.
- “¡Lo lograste! debería tener un peso diferente para saber dónde comienza y dónde termina”.

Después de recibir los comentarios de los expertos, se realizaron los cambios pertinentes y el resultado fue el siguiente:



Figura 50. Portada y contraportada. Elaboración propia. Octubre 2024.

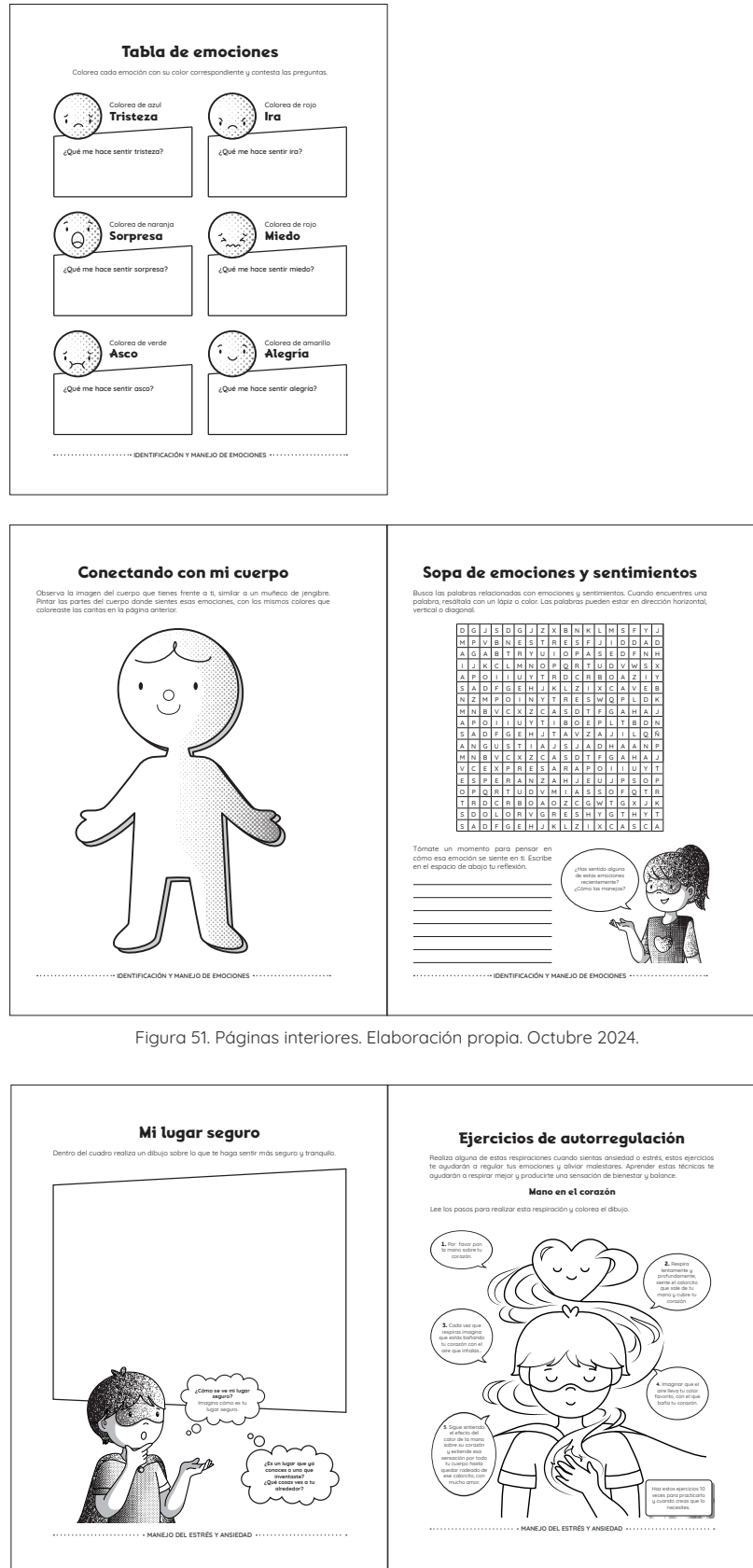


Figura 51. Páginas interiores. Elaboración propia. Octubre 2024.

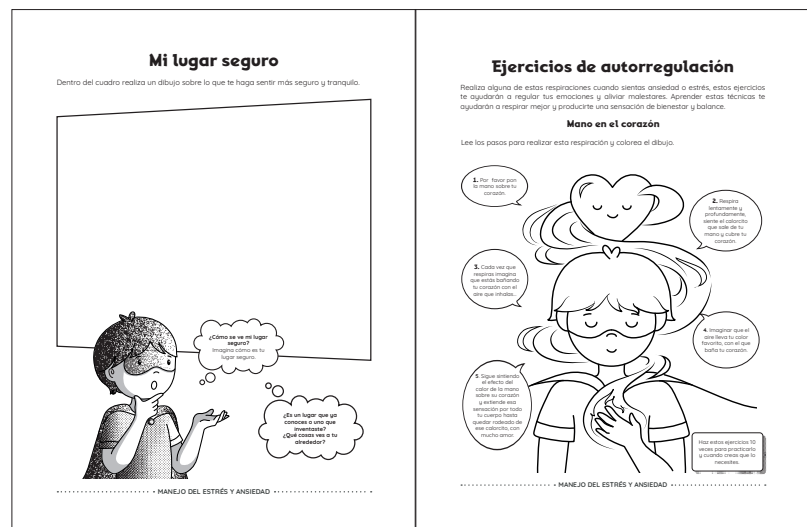


Figura 52. Páginas interiores. Elaboración propia. Octubre 2024.



Figura 53. Tablero de juego. Elaboración propia. Octubre 2024.

Al haber realizado los cambios correspondientes a las piezas, se presentó nuevamente a los compañeros de proyecto de graduación y al licenciado Luis Gustavo Jurado.

6.3. Nivel 3 de visualización: validación con institución y grupo objetivo

Para la primera parte de esta validación se volvió a realizar un grupo focal, con 5 personas de la institución, que fueron las siguientes:

- **Lcda. Paulina Buonafina**
Directora Ejecutiva
- **Lcda. Cindy Morales**
Coordinadora de Recursos humanos.
- **Lcda. Gerininfer Girón**
Digitadora en atención al cliente.
- **Lcda. Lidia de León**
Coordinadora administrativa.
- **Lcda. Janaly Johnston**
Coordinadora de programa presencial.

Los comentarios más relevantes fueron los siguientes:

- “El logo no me gusta en el cuadro, colocarlo en azul”
- “Colocar más grande el logo de la contraportada”
- “Colocar el listado de palabras en las sopas de letras”
- “Colocar el listado de las emociones a la par de la galleta de jengibre”
- “En el juego, también colocar el logo sin el cuadro azul”

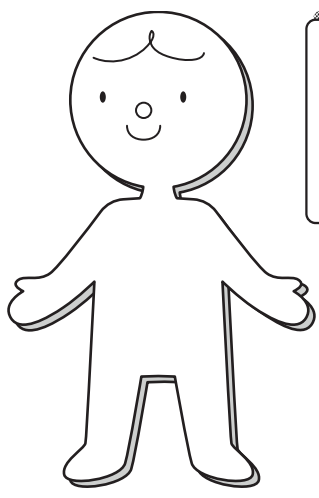
Se realizaron los cambios pertinentes y sugeridos por la institución. Los resultados fueron los siguientes:



Figura 54. Portada y contraportada. Elaboración propia. Octubre 2024.

Conectando con mi cuerpo

Observa la imagen del muñeco de Jengibre. Ahora pinta las partes del cuerpo donde sientes las emociones que coloreaste en la página anterior.



Emociones

- Tristeza
- Ira
- Sorpresa
- Miedo
- Asco
- Alegría

..... IDENTIFICACIÓN Y MANEJO DE EMOCIONES

Sopa de emociones y sentimientos

Busca las palabras relacionadas con emociones y sentimientos. Cuando encuentres una palabra, resáltala con un lápiz o color. Las palabras pueden estar en dirección horizontal, vertical o diagonal.

1. Paciencia
2. Dolor
3. Miedo
4. Angustia
5. Esperanza
6. Tristeza
7. Amor
8. Ansiedad
9. Estrés
10. Paz
11. Apatía
12. Expresar

D	G	J	S	D	G	J	Z	X	B	N	K	L	M	S	F	Y	J
M	P	V	B	N	E	S	T	R	E	S	F	J	I	D	D	A	D
A	G	A	B	T	R	Y	U	I	O	P	A	S	E	D	F	N	H
I	J	K	C	L	M	N	O	P	Q	R	T	U	D	V	W	S	X
A	P	O	I	I	U	Y	T	R	D	C	R	B	O	A	Z	I	Y
S	A	D	F	G	E	H	J	K	L	Z	I	X	C	A	V	E	B
N	Z	M	P	O	I	N	Y	T	R	E	S	W	Q	P	L	D	K
M	N	B	V	C	X	Z	C	A	S	D	T	F	G	A	H	A	J
A	P	O	I	I	U	Y	T	I	B	O	E	P	L	T	B	D	N
S	A	D	F	G	E	H	J	T	A	V	Z	A	J	I	L	Q	N
A	N	G	U	S	T	I	A	J	S	J	A	D	H	A	A	N	P
M	N	B	V	C	X	Z	C	A	S	D	T	F	G	A	H	A	J
V	C	E	X	P	R	E	S	A	R	A	P	O	I	I	U	Y	T
E	S	P	E	R	A	N	Z	A	H	J	E	U	J	P	S	O	P
O	P	Q	R	T	U	D	V	M	I	A	S	S	O	F	Q	T	R
T	R	D	C	R	B	O	A	O	Z	C	G	W	T	G	X	J	K
S	D	O	L	O	R	V	G	R	E	S	H	Y	G	T	H	Y	T
S	A	D	F	G	E	H	J	K	L	Z	I	X	C	A	S	C	A

¿Has sentido alguna de estas emociones recientemente? ¿Cómo las manejas?



..... IDENTIFICACIÓN Y MANEJO DE EMOCIONES

Sopa de letras, quienes me cuidan

Buscar y marcar cada una de las palabras que encuentres en la sopa de letras. Las palabras pueden estar en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal. Usa un lápiz o marcador para resaltarlas cuando las encuentres.

1. Mamá
2. Papá
3. Abuelos
4. Hermanos
5. Doctor
6. Enfermera
7. Ambulancia
8. Laboratorios
9. Hospital
10. Medicina
11. Curita

M	E	D	I	C	I	N	A	Z	X	B	G	P	V	A	G	H	J
C	R	B	O	A	Z	I	Y	T	R	E	H	G	A	M	G	X	D
M	A	B	U	E	L	O	S	U	I	O	E	J	K	B	T	C	H
G	H	V	Q	W	E	R	A	S	E	D	R	P	O	U	Y	U	X
E	S	P	E	I	O	P	T	U	D	V	M	A	D	L	U	R	Y
O	P	Q	R	A	M	S	R	B	O	A	A	Z	M	A	D	I	B
T	R	D	C	F	G	A	I	X	C	A	N	N	B	N	H	T	K
S	D	O	L	J	K	L	M	N	Z	X	O	P	O	C	C	A	J
S	A	D	F	V	B	N	M	A	H	U	S	A	D	I	A	V	N
P	E	N	F	E	R	M	E	R	A	Z	I	X	C	A	P	L	O
A	V	E	B	V	I	U	M	P	Q	E	S	W	Q	N	A	H	A
P	L	D	K	F	A	P	A	R	D	D	T	F	G	B	T	B	O
A	H	A	J	V	W	S	X	D	O	V	D	O	C	T	O	R	C
T	B	D	N	A	Z	I	Y	X	C	D	F	P	O	I	N	Y	T
L	A	B	O	R	A	T	O	R	I	O	S	V	C	X	Z	C	A
U	Y	T	R	D	H	I	D	Q	V	Z	Y	I	I	U	Y	T	I
E	H	J	K	L	F	H	O	S	P	I	T	A	L	B	A	N	P
I	N	Y	T	R	D	G	J	Z	X	B	N	K	L	M	S	F	Y

..... RESILIENCIA Y ADAPTACIÓN

Figura 55. Páginas interiores. Elaboración propia. Octubre 2024.

Escuadrón Camilla

Juego sobre salud mental

La salud mental es un derecho de todos

ÁNGELES DE BATAS BLANCAS

29 Psicóloga
Yo te ayudo a entender lo que sientes.
Avanza 5 casillas

31 Tiempo para meditar
La meditación te da fuerza. Respira profundo y avanza 2 casillas por tu esfuerzo.

33

35

¡Lo lograste!
Aprende sobre la importancia de pedir ayuda, relajarte y cuidar tu mente.

28

27

26

25

24 Rayos X
Necesitas paciencia, los resultados tardan un poco. Sédele tu turno

23

22

20

21

16

15

14

13 Niño enojado
Está frustrado porque no puede jugar. Dale 3 actividades divertidas para realizar en la camilla.

12

11

10

9

8

7 LA ENFERMERA
Yo te ayudo a seguir tu tratamiento y recuperarte más rápido.
Avanza 1 casilla

5 Niño ansioso
Enseñale una técnica de respiración profunda.
Avanza 2 casillas si lo haces

4

3

2

1

Inicio

Figura 56. Tablero de juego. Elaboración propia. Octubre 2024.

Continuando con la segunda parte de la validación, los materiales fueron presentados al grupo objetivo:

- Beneficiado 1: Manuel, 7 años
- Beneficiado 2: Juan, 9 años
- Beneficiado 3: Ana, 12 años
- Beneficiado 4: Luis, 11 años
- Beneficiado 5: Carla, 11 años.

Alguno de los comentarios fueron:

- “sí me gustan los superhéroes”
- “no pinto el dibujo porque ya está pintado”
- “ya no quiero seguir buscando las palabras”

Con base en los comentarios y lo observado de la reacción de los niños con el material, se realizaron los cambios. Se cambió la cantidad de letras en la sopa de letras y se eliminaron las texturas que tenían los personajes. Además, al imprimir el material se pudo observar algunos problemas en cuanto a la legibilidad del título, por lo que se optó por cambiar el color.



Figura 57. Portada y contraportada. Elaboración propia. Octubre 2024.

Sopa de emociones y sentimientos

Busca las palabras relacionadas con emociones y sentimientos. Cuando encuentres una palabra, resáltala con un lápiz o color. Las palabras pueden estar en dirección horizontal o vertical.

1. Paciencia
2. Dolor
3. Miedo
4. Angustia
5. Esperanza
6. Tristeza
7. Amor
8. Ansiedad
9. Estrés
10. Paz
11. Apatía
12. Expresar

M	N	B	P	A	Z	V	C	X	Z	A	S	D	F
G	H	J	K	L	N	P	O	I	U	Y	T	A	R
Y	T	R	I	S	T	E	Z	A	U	I	P	N	A
X	C	B	M	K	N	L	J	H	G	F	D	G	S
C	V	P	A	C	I	E	N	C	I	A	B	U	A
P	O	I	U	Y	T	R	E	W	Q	M	N	S	P
A	N	S	I	E	D	A	D	N	C	O	X	T	A
M	N	B	V	C	X	Z	A	S	D	R	F	I	T
D	J	E	X	P	R	E	S	A	R	H	G	A	I
O	K	L	N	P	O	I	U	Y	T	R	E	W	A
L	J	H	G	M	I	E	D	O	F	D	S	A	Q
O	H	E	S	T	R	E	S	Q	W	E	R	T	Y
R	S	D	F	G	H	J	K	L	N	P	O	I	U
A	X	E	S	P	E	R	A	N	Z	A	Z	C	V

¿Has sentido alguna de estas emociones recientemente? ¿Cómo las manejas?

..... IDENTIFICACIÓN Y MANEJO DE EMOCIONES

Sopa de letras, quienes me cuidan

Buscar y marcar cada una de las palabras que encuentres en la sopa de letras. Las palabras pueden estar en cualquier dirección: horizontal o vertical. Usa un lápiz o marcador para resaltarlas cuando las encuentres.

1. Mamá
2. Papá
3. Abuelos
4. Hermanos
5. Doctor
6. Enfermera
7. Ambulancia
8. Laboratorios
9. Hospital
10. Medicina
11. Curita

F	G	H	A	B	C	U	R	I	T	A	D	E	F
G	H	E	R	M	A	N	O	S	I	J	K	L	E
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	N
Z	P	H	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	F
K	A	L	H	O	S	P	I	T	A	L	M	N	E
N	P	O	P	Q	R	A	B	U	E	L	O	S	R
S	A	T	M	E	D	I	C	I	N	A	U	V	M
W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	E
L	A	B	O	R	A	T	O	R	I	O	S	J	R
R	Q	P	M	A	M	A	O	N	N	M	L	K	A
S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F
M	F	G	G	I	I	J	K	D	O	C	T	O	R
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
A	M	B	U	L	A	N	C	I	A	X	C	G	Z

¡Diviértete descubriendo todas las palabras mientras aprendes sobre el cuidado y el apoyo que recibimos de nuestros seres queridos y profesionales de la salud!

..... RESILIENCIA Y ADAPTACIÓN

Figura 58. Páginas interiores. Elaboración propia. Octubre 2024.

Escuadrón Camilla

Juego sobre salud mental

La salud mental es un derecho de todos

Figura 59. Tablero de juego. Elaboración propia. Octubre 2024.

6.4. Resultado final

Tras completar el proceso de validaciones y tomar en cuenta las sugerencias obtenidas en las distintas evaluaciones, se llevaron a cabo las correcciones necesarias. Finalmente, se presenta el resultado final del proyecto.

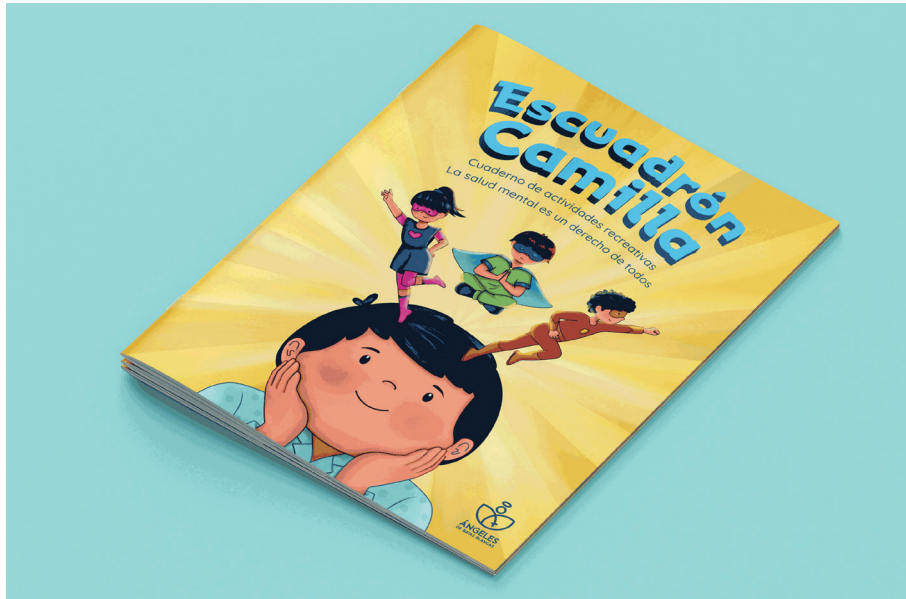




Figura 60. Material educativo. Elaboración propia. Octubre 2024.

6.5. Fundamentación técnica

En este apartado se abordarán los fundamentos esenciales del diseño del proyecto, centrándose en aspectos clave como el formato, la composición y los diversos códigos que intervienen en su desarrollo, estos elementos son fundamentales para garantizar la coherencia y efectividad del diseño final.

Formato

Cuaderno de actividades: el tamaño utilizado es carta (8.5x11 pulgadas) vertical, este formato es ampliamente utilizado en el contexto educativo. Este tamaño es ideal para facilitar el trabajo de los niños, ya que ofrece suficiente espacio para que puedan visualizar todos los elementos de manera clara y cómoda. Además, el formato permite la inclusión de ilustraciones grandes y detalladas, lo que hace más atractivas las actividades. Asimismo, brinda el espacio necesario para incorporar textos grandes y legibles, lo que mejora la comprensión del contenido para los niños.

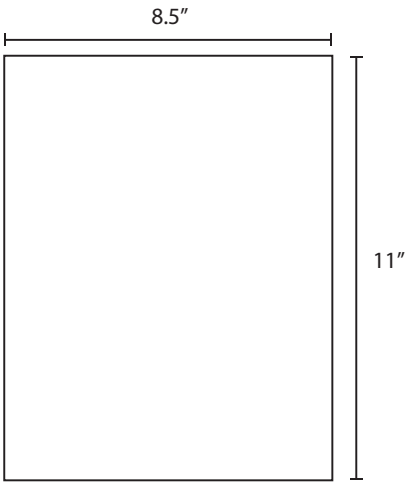


Figura 61. Formato de cuaderno de actividades. Elaboración propia. Octubre 2024.

Juego educativo: se optó por utilizar un formato tabloide (11 x 17 pulgadas) en orientación horizontal, ya que su mayor tamaño ofrece ventajas significativas. Este formato permite incluir más elementos visuales e ilustraciones de mayor tamaño, lo que facilita la comprensión y hace que las actividades sean más atractivas para los niños. Además, proporciona espacio suficiente para añadir instrucciones claras y detalladas, así como áreas más amplias donde los niños puedan mover fichas, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje y juego.

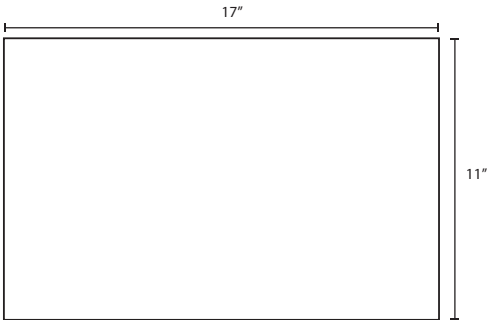


Figura 62. Formato del tablero del juego. Elaboración propia. Octubre 2024.

Composición

Cuaderno de actividades: se empleó una retícula manuscrita para la disposición de las páginas, dado que el contenido principal del proyecto son las ilustraciones, las cuales ocupan la mayor parte del espacio. Esta retícula permite dar un mayor protagonismo a las imágenes, asegurando que destaquen y capturen la atención. En las páginas que requerían una mayor cantidad de contenido textual o una estructura más organizada, se optó por una retícula de dos columnas para equilibrar la distribución de texto e imagen. Además, a lo largo de todo el libro se utilizó una cuadrícula base, lo que facilita un manejo uniforme de los textos y asegura una adecuada alineación y separación entre los distintos elementos gráficos, mejorando así la legibilidad visual del diseño.

Juego educativo: se utilizó una retícula modular de 9 columnas y 6 filas para el diseño del tablero del juego debido a que esta retícula permite organizar de manera clara y consistente los diferentes elementos visuales. Facilita la distribución de casillas, íconos, ilustraciones y texto de manera equilibrada, garantizando que cada componente tenga el espacio adecuado sin sobrecargar la composición. Además, la retícula modular ofrece flexibilidad para adaptar la disposición de los elementos según las necesidades del juego, asegurando una experiencia visual ordenada y fácil de seguir. Esto también contribuye a la claridad de las instrucciones y al flujo del juego, lo que mejora la comprensión.

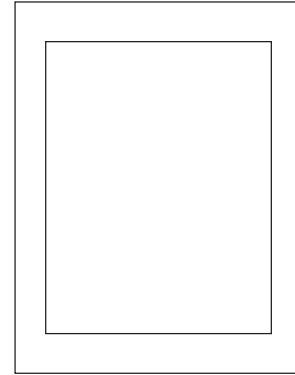


Figura 63. Retícula manuscrita. Elaboración propia. Octubre 2024.

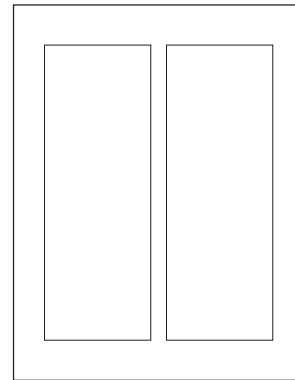


Figura 64. Retícula a dos columnas. Elaboración propia. Octubre 2024.

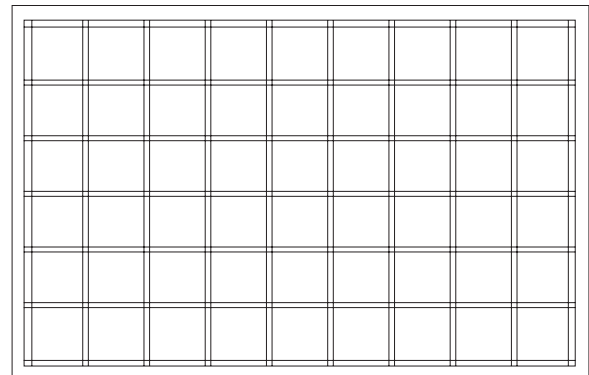


Figura 65. Retícula modular. Elaboración propia. Octubre 2024.

Código cromático

La selección cromática principal se eligieron colores vibrantes, como el amarillo, azul y cian para la portada, y morado, verde y rojo para los superhéroes. Con el objetivo de reflejar dinamismo, poder y alegría, características que están directamente asociadas con la imagen de los superhéroes y que refuerzan el concepto creativo. El amarillo fue seleccionado para la portada por su capacidad para captar la atención y transmitir la imaginación de los niños, además de alegría, energía y optimismo, mientras que el azul y el cian aportan una sensación de confianza, estabilidad y serenidad, además, genera el contraste adecuado para que destaque el título del fondo.

Por otro lado, los colores morado, verde y rojo fueron usados para los superhéroes porque cada uno simboliza atributos importantes. El morado se asocia con la sabiduría y creatividad; el verde está vinculado a la salud y al crecimiento, relacionado con el bienestar y la resiliencia; mientras que el rojo evoca fuerza, coraje y determinación, cualidades propias de los héroes más valientes. En conjunto, la paleta de colores no solo aporta un atractivo visual fuerte, sino que también subraya los valores y características clave del concepto de superhéroes, y lo vincula con los temas por tratar sobre salud, mental.



Figura 66. Paleta de color principal. Elaboración propia. Octubre 2024.

En el juego educativo se utilizaron los colores verde turquesa, anaranjado, verde, morado, amarillo y celeste, con variaciones tonales hacia los colores pastel. Con el fin de crear una paleta de color dinámica, divertida y visualmente atractiva para los niños. Los tonos pastel, más suaves y amigables, reducen la

saturación visual, lo que facilita que los jugadores se concentren en las mecánicas del juego sin sentirse abrumados por colores intensos. Además, estos colores transmiten calma y positividad, generando un entorno relajado.

Cada color fue seleccionado para cumplir una función específica dentro del diseño. El verde turquesa y el celeste aportan serenidad y frescura, favoreciendo una sensación de equilibrio, mientras que el anaranjado y el amarillo añaden un toque de energía y alegría, estimulando la acción y el dinamismo en el juego. El morado contribuye con un toque de creatividad y fantasía, y el verde evoca bienestar, apoyando el enfoque en la salud mental. En conjunto, la paleta de colores suaves y vibrantes crea un diseño armónico que invita a la interacción lúdica, al mismo tiempo que mantiene la atención en los elementos clave del juego.

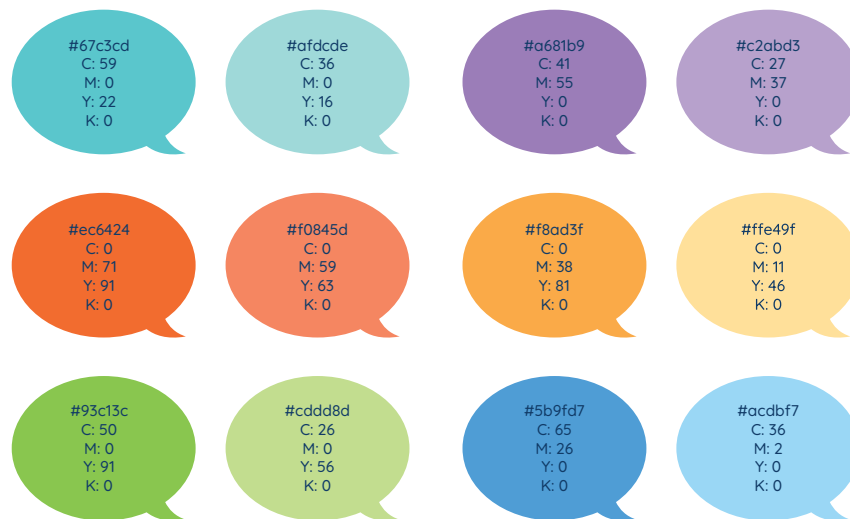


Figura 67. Paleta de color secundaria. Elaboración propia. Octubre 2024.

Código tipográfico

Para titulares se seleccionó la tipografía "Adventuring" por su estilo dinámico que evoca la tipografía clásica utilizada en los cómics, esta refuerza el concepto visual de superhéroes y conecta con la estética popular de las historias de superhéroes, lo que resulta atractivo para los niños. Además, su estilo visual distintivo permite que los titulares capten la atención de manera efectiva, genera un impacto inmediato que es clave en materiales orientados al entretenimiento y a la educación infantil.

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
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
(.,,:*!¿?"#\$%ε/= @)

Figura 68. Tipografía Adventuring. 2024.

Para los cuerpos de texto se utilizó la tipografía "Quicksand" debido a su legibilidad. La tipografía combina formas suaves y redondeadas, lo que la hace ideal para un público infantil. Esta tipografía resulta más fácil de reconocer, ya que los niños comienzan a aprender a escribir trazando figuras geométricas básicas, como círculos y líneas rectas. Conecta de manera natural con su proceso de aprendizaje, permitiéndoles leer de forma más cómoda y rápida. Al utilizar una tipografía que refleja las formas que están acostumbrados a identificar y practicar, se crea una experiencia visual más intuitiva y accesible para ellos. Esto es esencial para mantener la atención de los niños mientras interactúan con el contenido del proyecto. Además, aporta una sensación amigable, por lo que es atractivo. También, su simplicidad y claridad ayudan a generar un equilibrio con los titulares más llamativos, generando una armonía visual en todo el material.

Quicksand
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
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
! " # \$ % & / () = ¿ ?

Quicksand Bold
Quicksand SemiBold
Quicksand Medium
Quicksand Regular
Quicksand Light

Figura 69. Tipografía Quicksand. 2024.

Código visual

El código visual utilizado fue las ilustraciones. En la portada se hace alusión a la imaginación de los niños, donde este ve a un escuadrón de superhéroes. Los personajes están realizados a línea y coloreados con un poco de textura. Simula el estilo que se puede encontrar en los comics llevados a un estilo más infantil. Este mismo estilo se aplicó para las ilustraciones del juego educativo.

Para las ilustraciones de las páginas interiores del cuaderno de actividades se optó por un estilo lineal, debido a que este material será utilizado para que los niños puedan realizar las actividades y colorear.



Figura 70. Material educativo. Elaboración propia. Octubre 2024.

Código lingüístico

El código lingüístico empleado en este proyecto es un lenguaje claro, sencillo y adecuado para niños, con el fin de abordar temas de salud mental. Se utiliza un tono amigable y positivo, fundamental para que los niños se sientan cómodos al interactuar con conceptos que, en ocasiones, pueden ser difíciles de entender o emocionalmente complejos. El lenguaje utilizado incentiva a los niños en la práctica de hábitos saludables para su mente, se utiliza un lenguaje que ellos puedan reconocer y relacionar con su propia experiencia. Al emplear un código lingüístico sencillo y cercano, se garantiza que el contenido educativo sea accesible y efectivo en su propósito de enseñar sobre la salud mental de manera positiva y constructiva.

6.6. Lineamientos para la puesta en práctica

A continuación se presentan una serie de recomendaciones para utilizar adecuadamente las piezas de diseño creadas para este proyecto.

Componentes del proyecto

Cuaderno de actividades: portada

- Empaquetado de InDesign (2020)
- Archivo editable de Adobe InDesign “Escuadrón Camilla-Portada”
- Archivo editable IDML
- Carpeta “links” con los archivos en Adobe Photoshop de las ilustraciones
- Carpeta “Documents fonts” con las fuentes tipográficas utilizadas en el documento.
- Archivo PDF del arte final, en alta resolución.

Cuaderno de actividades:páginas interiores

- Empaquetado de InDesign (2020)
- Archivo editable de Adobe InDesign “Escuadrón Camilla-Cuaderno de actividades”
- Archivo editable IDML
- Carpeta “links” con los archivos editables de las ilustraciones en Adobe Illustrator
- Carpeta “Documents fonts” con las fuentes tipográficas utilizadas en el documento.
- Archivo PDF del arte final, en alta resolución
- Archivo PDF compaginado, con guías de corte.

Juego educativo

- Archivo editable de Adobe Illustrator “Escuadrón Camilla-Juego educativo”.
- Carpeta “Ilustraciones” con archivos editables de Adobe Photoshop
- Archivo editable en Adobe Illustrator “Escuadrón Camilla-Empaque Juego Educativo”.
- Archivo editable en Adobe InDesign “Escuadrón Camilla-Guía de Juego”
- Archivo editable en Adobe Illustrator “Escuadrón Camilla-Dado y fichas”
- Archivo PDF en alta resolución “Escuadrón Camilla-Juego educativo”.
- Archivo PDF en alta resolución “Escuadrón Camilla-Guía de Juego”.
- Archivo PDF en alta resolución “Escuadrón Camilla-Dado y fichas”.
- Archivo PDF en alta resolución “Escuadrón Camilla-Empaque Juego Educativo”.

Especificaciones técnicas

Portada-Escuadrón camilla

- Documento en PDF para impresión
- Diseñado en Adobe InDesign 2020
- Tamaño 17*11"

Cuaderno de actividades Escuadrón camilla

- Documento en PDF para impresión
- Diseñado en Adobe InDesign 2020
- Tamaño de página carta, 8.5*11"
- Tamaño de pliego 17*11"

Juego educativo-Escuadrón Camilla

- Documento en PDF para impresión
- Diseñado en Adobe Illustrator 2019
- Tamaño 11*17"

Dado y fichas-Escuadrón Camilla

- Documento en PDF para impresión
- Diseñado en Adobe Illustrator 2019
- Tamaño 5.5*8.5"

Guía de juego educativo-Escuadrón Camilla

- Documento en PDF para impresión
- Diseñado en InDesign 2020
- Tamaño 5.5*8.5"

Empaque de juego educativo-Escuadrón Camilla

- Documento en PDF para impresión
- Diseñado en Adobe Illustrator 2019
- Tamaño armado 11*8.5 pulgadas

Condiciones de uso

Se hará entrega de las piezas gráficas a la institución a través de una carpeta en la plataforma de Google Drive. La carpeta incluirá los componentes previamente mencionados, tanto piezas finales como archivos editables. El cuaderno de actividades, el juego educativo, la guía de juego y empaque del juego fueron diseñados específicamente para ser impresos.

Condiciones de reproducción

La portada del cuaderno de actividades debe imprimirse en papel textcote full color y las páginas interiores en papel bond en blanco y negro. El cuaderno de actividades debe ir engrapado.

El tablero de juego como las plantillas del dado y fichas debe imprimirse en papel textcote, la guía del juego puede ser impreso en papel bond o *couche*.

6.7. Aporte económico del estudiante a la Institución

A continuación se presenta el aporte económico del estudiante a la institución, este se divide en costos fijos, costos variables, servicios profesionales de diseño, depreciación de equipos, honorarios de diseñador y los impuestos.

COSTOS FIJOS	VALOR
Agua	Q85
Luz	Q135
Teléfono	Q220
Internet	Q100
	Q540
COSTOS VARIABLES	VALOR
Útiles de oficina	Q150
Impresiones	Q300
Tinta para impresora	Q315
Papel	Q100
	Q865
SERVICIOS PROFESIONALES DE DISEÑO	VALOR
Diagnóstico	Q1,000
Elaboración de <i>Brief</i>	Q1,000
Elaboración de <i>Insight</i> y concepto creativo	Q3,000
Bocetaje	Q5,000
Ilustraciones	Q12,500
Diagramación	Q10,000
Validaciones (3 niveles de validación)	Q3,000
	Q35,500
HONORARIOS	VALOR
Honorarios de diseñador	Q7,500
	Q7,500
DEPRECIACIÓN DEL EQUIPO	VALOR
Computadora	349.89
Tableta gráfica	24.99
	Q374.88
SUB TOTAL	Q44,779.88
IMPUESTOS	VALOR
IVA	Q5,373.58
ISR	Q2,238.99
TOTAL	Q52,392.45

Figura 71. Tabla de aporte económico del estudiante. Elaboración propia. Octubre 2024.

Terminada la etapa de producción gráfica, se continúa con las conclusiones, las recomendaciones y las lecciones aprendidas.



07

Síntesis del proyecto

- 7.1. Conclusiones
- 7.2. Recomendaciones
- 7.3. Lecciones aprendidas

En este capítulo se presentan las conclusiones obtenidas, del proyecto, las recomendaciones dirigidas a la institución, a la escuela de diseño gráfico y a futuros estudiantes del curso de Proyecto de Graduación, así como las lecciones aprendidas a lo largo del desarrollo del proyecto.

7.1. Conclusiones

- Se contribuyó con la asociación de Ángeles de Batas Blancas mediante la elaboración de materiales educativos, el cual les será de utilidad para seguir creando espacios de aprendizaje sobre temas de salud mental, fomentando así un ambiente de apoyo y bienestar emocional para los niños, lo cual es un paso significativo en su proceso de recuperación.
- El material diseñado permite transmitir de forma clara y accesible conocimientos clave sobre salud mental a los niños hospitalizados, cumpliendo con el objetivo de comunicar estos conceptos de manera adecuada para su edad. Esto facilita la comprensión de la importancia del cuidado de la salud emocional, fortaleciendo su resiliencia y capacidad de adaptación durante el proceso hospitalario.
- La elaboración de diseño de materiales educativos dirigidos a niños hospitalizados, cumple con el propósito de transmitir información sobre salud mental visualmente atractiva y accesible. Los diseños elaborados lograron contribuir al aprendizaje efectivo y reforzar la conexión de los niños con su propio bienestar psicológico, promoviendo habilidades de autocuidado que pueden tener un impacto duradero en su vida diaria. Aporta una herramienta útil y significativa para la organización y los voluntarios, quienes podrán continuar utilizando este material con los niños.

7.2. Recomendaciones

A la institución

Asegurar una experiencia exitosa y productiva, para lo cual es esencial seguir estableciendo una comunicación constante con el estudiante, la cual debe incluir retroalimentación oportuna y seguimiento de los proyectos. Asimismo, se recomienda proporcionar los materiales y recursos necesarios con anticipación para que el estudiante pueda desempeñar su labor de manera efectiva, garantizando así que las metas y expectativas de ambas partes se cumplan de manera satisfactoria.

A futuros estudiantes

- Buscar una institución que se alinee con sus intereses, de modo que, al iniciar el trabajo, puedan comprometerse de manera positiva y entusiasta con el proyecto.
- Mantener una comunicación continua y pedir a la institución con antelación los materiales necesarios para realizar el proyecto.
- Planear y organizar el proyecto según el cronograma establecido. Cumplir con cada etapa en los tiempos definidos para evitar retrasos y la acumulación de trabajo, lo cual facilita un avance constante y eficiente del proyecto. También es esencial que cuiden de su salud mental y procurar hábitos saludables, como mantener horas de sueño adecuadas. Esto no solo contribuye a mejorar la concentración y creatividad, sino que también les permiten afrontar el proyecto con energía y un estado mental positivo, lo cual es crucial para completar el trabajo de manera exitosa.
- Programar las validaciones con los distintos grupos focales con antelación suficiente para que les permita obtener el apoyo adecuado en cada fase del proyecto y evitar contratiempos que puedan surgir por falta de disponibilidad. Además de utilizar cada asesoría como una oportunidad de mejora en el proyecto.

A la Escuela de Diseño Gráfico

Seguir brindándoles el apoyo necesario a los estudiantes durante el desarrollo de su proyecto, proporcionando recursos, asesorías y orientación continua. Además, que continúen con la asignación de un mismo docente para impartir los cursos de Proyecto de Graduación 1 y Proyecto de Graduación 2, esto permite que el estudiante reciba un seguimiento coherente en cada fase del proyecto, beneficiándose del conocimiento previo y la experiencia del docente sobre el avance y las necesidades específicas del estudiante durante el proyecto.

7.3. Lecciones aprendidas

- Aprendí a escuchar y a tomar en cuenta las recomendaciones sugeridas por parte de los estudiantes y licenciados del curso de Proyecto de Graduación, para mejorar las piezas gráficas realizadas durante el proyecto y tomar cada opinión como retroalimentación, además de tomar decisiones con criterio propio para mejorar las piezas de diseño del proyecto.
- Reconocí el impacto social que tiene el diseño gráfico al trabajar en un proyecto enfocado en la salud mental de niños en procesos de hospitalización. Me enseñó que el diseño tiene un papel fundamental en la creación de mensajes que no solo informan, sino que pueden ayudar a transformar actitudes y conductas. El diseño se convierte en una herramienta poderosa para llegar a diferentes sectores de la población, sensibilizar sobre la importancia de la salud mental y fomentar el diálogo. Este proceso me hizo ver la importancia de abordar temas de salud mental con empatía y claridad, dejando atrás el estigma que muchas veces rodea el tema, especialmente en Guatemala, donde la atención a la salud mental es una necesidad urgente y todavía insuficientemente atendida. A través de materiales educativos accesibles y visualmente atractivos, es posible acercar información a quienes más lo necesitan.

Referencias

- "8 especialidades para diseñadores gráficos," ESdesign Barcelona, consultado en agosto de 2024, <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/8-especialidades-para-disenadores-graficos>.
- American Psychological Association, "Building your resilience," American Psychological Association, <https://www.apa.org/topics/resilience>.
- Ana Lucía Gordillo Caicedo, "Bienestar y educación emocional en la educación superior," Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, Volumen 7, no. 27 (2023), http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642023000100414&script=sci_arttext.
- Ana M. García, "Efecto psicológico de una intervención de apoyo mediante juego terapéutico en niños hospitalizados," Ansiedad y Estrés 22, no. 2 (2016): 175-184, <https://www.elsevier.es/es-revista-ansiedad-estres-242-articulo-efecto-psicologico-una-intervencion-apoyo-S1134793716300112#:~:text=juego%20terap%C3%A9utico%20se%20compone%20de%20actividades%20especializadas%20con%20fundamento%20en%20estudios%20del%20desarrollo%20que%20facilitan%20el%20bienestar%20emocional%20de%20un%20paciente%20pedi%C3%A1tric>
- Ángeles de Batas Blancas, "Sobre Nosotros," Ángeles de Batas Blancas, accedido en septiembre 2024, <https://www.angelesdebatasblancas.com/copy-of-nuestro-equipo>.
- Ángeles de Batas Blancas. "Acompañamiento Virtual." Accedido el 12 de agosto de 2024. <https://www.angelesdebatasblancas.com/copia-de-acompa%C3%B1amiento-psicopedag%C3%B3gico>.
- Ángeles de Batas Blancas. "Ángeles de Batas Blancas." Accedido en de agosto de 2024. <https://www.angelesdebatasblancas.com/>.
- Ángeles de Batas Blancas. "Nuestro Equipo." Accedido el 9 de agosto de 2024. <https://www.angelesdebatasblancas.com/copy-of-nuestro-equipo>.
- Ángeles de Batas Blancas. "Construcción de línea gráfica redes sociales." pdf, 31 de diciembre de 2022. Acceso al archivo en agosto de 2024. https://drive.google.com/file/d/1hcR2pj8H0_r9WMMyz-MizVJehBIhlzW_QW/view.
- Ángeles de Batas Blancas. "Nuestros Programas" Accedido en agosto de 2024. <https://www.angelesdebatasblancas.com/copia-de-programa-migrantes>.
- Asana. "Conoce más: Insights." Accedido el 11 de septiembre de 2024. <https://asana.com/es/resources/insights>.

- Atlassian. "Cómo Crear un Cronograma para la Planificación de Proyectos." Atlassian. Última modificación 2023. <https://www.atlassian.com/es/work-management/project-management/project-planning/timeline>.
- Atlassian. "Diagrama de flujo de trabajo." Atlassian, última modificación 2023. <https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/workflow-chart>.
- Atlassian. "Diagrama de Gantt." Atlassian. Última modificación 2023. <https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/gantt-chart>.
- Caballero-Calderón, Gladis Esther. "Las actividades lúdicas para el aprendizaje". Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, ISSN-e 2550-682X, Vol. 6, Nº. 4, 2021, págs. 861-878
- Casanova de la Fuente, Helen, y Gabriela Anahí Rodríguez Gamarra. "El desafío de la política de salud mental en Latinoamérica." Ciencia Latina 6, no. 3 (2022). <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2406>.
- Centranews Guatemala. "Departamento de Guatemala: toda la información aquí." Centranews Guatemala, última modificación el 2 de septiembre de 2021. <https://centranews.com.gt/aprende-sobre-guatemala/departamento-de-guatemala-toda-la-informacion-aqui/>.
- Cepsicología. "Capacidad cognitiva: tipos y alteraciones." Última modificación, agosto 2024. <https://cepsicologia.com/capacidad-cognitiva-tipos-alteraciones/#:~:text=La%20capacidad%20cognitiva%20es%20la%20habilidad%20que%20tiene%20el%20cerebro%20para%20funcionar%2C%20el%20poder%20de%20la%20mente%20para%20procesar%20informaci%C3%B3n>.
- Clínica Universidad de Navarra. "Salud Mental". Consultado el (20 de abril de 2024), disponible en: <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/salud-mental>
- "¿Cómo se clasifica el diseño gráfico?," ND Marketing Digital, consultado el 23 de agosto de 2024, <https://ndmarketingdigital.com/como-se-clasifica-el-diseno-grafico/>.
- Creativos Online, "Referencias para crear un proyecto gráfico," Creativos Online, accedido el 22 de agosto de 2024, <https://www.creativosonline.org/referencias-para-crear-un-proyecto-grafico.html>.
- "¿Cuáles son las ramas del diseño gráfico?," Domestika, consultado en agosto de 2024, <https://www.domestika.org/es/blog/11478-cuales-son-las-ramas-del-diseno-grafico>.
- DEL ROSARIO GUTIÉRREZ, MARÍA, MAGDALENA MONSALVE, and MARILUZ RESTREPO. "Preguntas y Problemas Orientan La

- Búsqueda y Las Propuestas." In Desde El Taller: 32 Notas Para La Enseñanza y El Aprendizaje Del Diseño Gráfico, 1st ed., 51-57. Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2017. <https://doi.org/10.2307/j.ctvc5pcgw.10>.
- DEL ROSARIO GUTIÉRREZ, MARÍA, MAGDALENA MONSALVE, and MARILUZ RESTREPO. "Preguntas y Problemas Orientan La Búsqueda y Las Propuestas." In Desde El Taller: 32 Notas Para La Enseñanza y El Aprendizaje Del Diseño Gráfico, 1st ed., 51-57. Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2017. <https://doi.org/10.2307/j.ctvc5pcgw.10>.
- Design Thinking, "Mapa Mental," Design Thinking, accedido el 11 de septiembre de 2024, <https://designthinking.es/mapa-mental/>.
- Design Thinking. "Mapa de Empatía." Accedido el 11 de septiembre de 2024. <https://designthinking.es/mapa-de-empatia/>.
- Didáctico," Diccionario de la lengua española, 23.ª ed. (Madrid: Real Academia Española, 2014), <https://dle.rae.es/did%C3%A1ctico>.
- "El Diseño Gráfico y la Psicología." La mente es maravillosa. Accedido septiembre, 2024. <https://lamenteesmaravillosa.com/dise-no-grafico-y-psicologia/#:~:text=%2C%20buscando%20que%20precisamente%20estos%20elementos%20destaquen%20m%C3%A1s%20al%20mensaje>.
- "El Impacto del Diseño Gráfico en las Startups de Salud." FasterCapital. Accedido septiembre, 2024. <https://fastercapital.com/es/contenido/Diseno-grafico-de-salud-El-impacto-del-diseno-grafico-en-las-startups-de-salud.html>.
- Enfermera Pediátrica, "Miedos del niño hospitalizado y estrategias de afrontamiento," Enfermera Pediátrica, último acceso agosto de 2024, <https://enfermerapediatrica.com/miedos-del-nino-hospitalizado-y-estrategias-de-afrontamiento/>.
- Equilibrio Emocional. "¿Cómo afecta la cultura a los trastornos mentales?" Equilibrio Emocional. Consultado septiembre de 2024. <https://equilibrioemocional.org/como-afecta-la-cultura-a-los-trastornos-mentales/>.
- Escuela Mastermedia, "Técnicas de Creatividad en Diseño," Escuela Mastermedia, accedido el 11 de septiembre, <https://escuelamastermedia.es/blog/tecnicas-de-creatividad-en-diseno/>.
- ESNECA Business School, "¿Qué es el diseño gráfico?" ESNECA, último acceso agosto 2024, <https://www.esneca.com/blog/que-es-diseno-grafico/>.
- Foro Alfa. "Bocetos." Foro Alfa. Accedido el 15 de octubre de 2024. <https://foroalfa.org/articulos/temas/bocetos#:~:text=Un%20boceto%20es%20un,arte%20o%20dise%C3%B1o%20m%C3%A1s>.

- Francisco Núñez, "Los materiales didácticos en la enseñanza de lenguas: Concepto y clasificación," Centro Virtual Cervantes, 2004, https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/rio_2004/26_nunez.pdf
- Fundación Pasqual Maragall, "Capacidades cognitivas," Blog de la Fundación Pasqual Maragall, consultado el 21 de abril de 2024, <https://blog.fpmaragall.org/capacidades-cognitivas>.
- Fundación Salud y Persona. "¿Qué factores influyen en nuestra salud mental?" Consultado el (20 de abril de 2024). Disponible en: <https://fundacionsaludypersona.org/que-factores-influyen-en-nuestra-salud-mental/>
- GanttPRO. "Cómo crear el presupuesto de un proyecto." GanttPRO Blog. Última modificación 2023. <https://blog.ganttpro.com/es/presupuesto-proyecto/>.
- "Guía rápida de bienestar emocional: resiliencia." SOM Salud Mental 360. Última modificación 13 de marzo de 2023. <https://www.som360.org/es/monografico/bienestar-adolescente/blog/guia-rapida-bienestar-emocional-resiliencia>.
- "Guía rápida de bienestar emocional: resiliencia." SOM Salud Mental 360. Última modificación 13 de marzo de 2023. <https://www.som360.org/es/monografico/bienestar-adolescente/blog/guia-rapida-bienestar-emocional-resiliencia>.
- "Hijos hospitalizados: Impacto emocional del ingreso hospitalario." Escola de Salut Hospital Sant Joan de Déu de Barcelona. Última modificación, 2023. <https://escolasalut.sjdhospitalbarcelona.org/es/cuidador/paciente/impacto-emocional-ingreso-hospitalario>.
- Hospital Sant Joan de Déu Barcelona, "Depresión en niños: información para padres y familiares," Escola de Salut, último acceso agosto de 2024, <https://escolasalut.sjdhospitalbarcelona.org/es/consejos-salud/salud-mental/depresion-ninos-informacion-padres-familiares>.
- Instituto Guatemalteco de Seguridad Social. "El IGSS llama a tratar los problemas mentales post-COVID." Última modificación 13 de marzo de 2023. <https://www.igssgt.org/noticias/2023/03/13/el-igss-llama-a-tratar-los-problemas-mentales-postcovid/>.
- Jeff David Huarcaya Victoria, "Consideraciones sobre la salud mental en la pandemia de COVID-19," *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública* 37, no. 2 (2020): 327-334, <https://www.scielo.org/article/rpmesp/2020.v37n2/327-334/es/#>.
- López, Fátima, y Miguel Fernández. "El impacto psicológico de la hospitalización infantil." Revista Española de Salud Pública, vol. 52, no. 1 (2013): 167-181. <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328169008.pdf>.

- María del Carmen López, Intervención psicológica en pacientes pediátricos hospitalizados: Efectos sobre la ansiedad y el bienestar emocional (tesis de maestría, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2015), <https://biblioteca.medicina.usac.edu.gt/tesis/post/2015/326.pdf>.
- María Pérez, "La sociología del diseño gráfico como propuesta de unidad de aprendizaje para fomentar la responsabilidad social," *Revista Mexicana de Ciencias Sociales* 8, no. 2 (2022): 215, https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-84372022000200215.
- "Material didáctico: definición, tipos y ejemplos," Lifeder, consultado en septiembre de 2024, <https://www.lifeder.com/material-didactico/>.
- Naufragia, "El concepto creativo: la clave para hacer diseños increíbles," Naufragia, accedido el 10 de septiembre de 2024, <https://es.naufragia.com/el-concepto-creativo-la-clave-para-hacer-disenos-increibles/>.
- Neuronilla, "Provocación," Neuronilla, accedido el 11 de septiembre de 2024, <https://neuronilla.com/provocacion/>.
- Organización Mundial de la Salud. 2022. "Salud mental". OMS. https://www.who.int/es/health-topics/mental-health#tab=tab_1 accedido el 20 de abril de 2024.
- Pablo Pardo y Silvina De Gregorio, "Materiales didácticos inclusivos: Una mirada desde el diseño," Sedici, Universidad Nacional de La Plata, 2017, https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/65712/Documento_completo.4.-MATERIALES-DIDA%C8%81CTICOS-INCLUSIVOS.-UNA-MIRADA-DESDE-EL-DISEN%C8%83O..pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Prensa Libre. "Salud mental: Demanda de consultas podría duplicar casos anteriores a la pandemia." Última modificación 13 de marzo de 2023. <https://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/salud-mental-demanda-de-consultas-podria-duplicar-casos-antiores-a-la-pandemia/>.
- Psicología y Mente, "Cómo socializar mejor," Psicología y Mente, consultado 21 de abril de 2024, <https://psicologiymente.com/social/como-socializar-mejor>.
- Psicología y Mente, "Método SCAMPER," Psicología y Mente, accedido el 11 de septiembre de 2024, <https://psicologiymente.com/organizaciones/metodo-scamper>.
- "¿Qué es un *brief*?" Escuela Iberoamericana. Publicado el 13 de junio de 2022. <https://www.escuelaiberoamericana.com/blog/que-es-un-brief/>.

- Rafael Ángel Bravo, "Vigencia de la Bauhaus en la formación académica de los diseñadores gráficos" Revista Científica 14, no. 17 (2015): 15-27, <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.c14.2015.3.a06>.
- Ramas del diseño gráfico," Universidad Europea, consultado en agosto de 2024, <https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/ramas-diseno-grafico/#diseno-tecnico-o-educativo>.
- Rincón educativo: la importancia del juego como recurso educativo." Átomo Games. Publicado el 1 de marzo de 2023. <https://atomo-games.com/blog/rincon-educativo/la-importancia-del-juego-como-recurso-educativo/>.
- "Salud mental," MedlinePlus, última modificación el 4 de octubre de 2023, <https://medlineplus.gov/spanish/mentalhealth.html>.
- "Tips de uso," Ministerio de Educación de Ecuador, consultado el 10 de septiembre de 2024, <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/>.
- UNICEF, "Qué es el estrés," UNICEF Parenting, último acceso agosto 2024, <https://www.unicef.org/parenting/es/salud-mental/que-es-estres#que-es>.
- UNICEF, "Qué es la ansiedad," UNICEF Parenting, último acceso agosto de 2024, <https://www.unicef.org/parenting/es/salud-mental/que-es-ansiedad>.
- UNICEF. "La salud mental en Guatemala: un grito de ayuda que no podemos ignorar." Consultado el 22 de abril de 2024. Disponible en: <https://www.unicef.org/guatemala/comunicados-prensa/la-salud-mental-en-guatemala-un-grito-de-ayuda-que-no-podemos-ignorar>
- UNICEF. "La salud mental en Guatemala: Un grito de ayuda que no podemos ignorar." Última modificación 10 de octubre de 2023. <https://www.unicef.org/guatemala/comunicados-prensa/la-salud-mental-en-guatemala-un-grito-de-ayuda-que-no-podemos-ignorar>.
- U-Report Guatemala. "Salud Mental en Guatemala." Última modificación 8 de octubre de 2021. <https://guatemala.ureport.in/opinion/1909/>.
- "¿Qué es el Diseño Editorial?" EBAC. Accedido agosto, 2024. <https://ebac.mx/blog/disenio-editorial>.
- "Tipos de Ilustración: todos los estilos que debes conocer." ESDesign Barcelona. Accedido agosto, 2024. <https://www.esdesign-barcelona.com/actualidad/ilustracion/tipos-de-ilustracion-todos-los-estilos-que-debes-conocer>.

Nueva Guatemala de la Asunción, 27 de septiembre de 2025

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación **Diseño de material educativo sobre salud mental para niños beneficiados por el programa de voluntariado de Ángeles de Batas Blancas, ONG Guatemala, Guatemala**, de la estudiante **Shirley Dayana Azañon Santos** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario **201803991**, previo a conferírsele 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 presentado cumple con la calidad técnica y científica requerida.

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



Dra. Virsa Valenzuela Morales
No. de colegiada 6,237

Virsa Valenzuela Morales
Licenciada en Letras
Colegiada No. 6237

Observaciones: al documento de 123 páginas en formato pdf se le hicieron las correcciones, según puede constatarse en el documento entregado a la estudiante Azañon Santos.

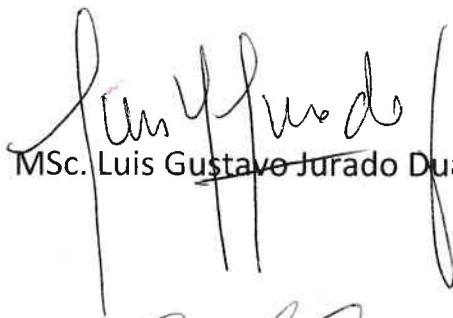
**Diseño de material educativo sobre salud mental para niños beneficiados por el
programa de voluntariado de Ángeles de Batas Blancas, ONG
Guatemala, Guatemala**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Shirley Dayaña Azañon Santos

Asesorado por:



MSc. Luis Gustavo Jurado Duarte



Licda. Claudia Anabella Leal Rivera de Flores

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