

**DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO EMOCIONAL
PARA NIÑOS CON CÁNCER EN LA FUNDACIÓN FANAC,
QUITO, 2023**

Nicolás Carreño Chicaiza

Carreño, N. (2021).

Diseño de material gráfico de apoyo emocional por medio del diseño gráfico para niños con cáncer en la fundación Fanac de la ciudad de Quito, provincia de Pichincha.

Universidad Indoamérica - Quito



**Universidad
Indoamérica**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y CONSTRUCCIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO EMOCIONAL PARA
NIÑOS CON CÁNCER EN LA FUNDACIÓN FANAC**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de
Licenciado en Diseño Gráfico

Autor(a)

Carreño Chicaiza Nicolás Javier

Tutor(a)

Cisneros Torres Karla Vanessa

**QUITO - ECUADOR
2023**

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, CARREÑO CHICAIZA NICOLÁS JAVIER, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO EMOCIONAL PARA NIÑOS CON CÁNCER EN LA FUNDACIÓN FANAC, QUITO, 2023”. como requisito para optar al grado de Licenciado en Diseño Gráfico y autorizo al sistema de Biblioteca de la Universidad Indoamerica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deba firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización en la ciudad de Quito, a los 4 días del mes de Agosto de 2023, firmo conforme:



.....
CARREÑO CHICAIZA NICOLÁS JAVIER

C.I. 1726026931

Dirección: Calle A, N91 E8-84, Carcelen bajo

Correo: nicuu180@gmail.com

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 08 de Agosto del 2023



.....
CARREÑO CHICAIZA NICOLÁS JAVIER
C.I. 1726026931

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular “DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO EMOCIONAL PARA NIÑOS CON CÁNCER EN LA FUNDACIÓN FANAC, QUITO, 2023” presentado por CARREÑO CHICAIZA NICOLÁS JAVIER para optar por el título de Licenciado., CERTIFICO Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 08 de Agosto del 2023



Firmado electrónicamente por:
KARLA VANESSA
CISNEROS TORRES

.....
CISNEROS TORRES KARLA VANESSA
C.I. 1715457436

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado sobre el Tema: DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO EMOCIONAL PARA NIÑOS CON CÁNCER EN LA FUNDACIÓN FANAC, QUITO, 2023, previo a la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de integración curricular.

Quito, 08 de Agosto del 2023



Firmado electrónicamente por:
**ANDRES DAVID
CAICEDO LOPEZ**

.....
CAICEDO LOPEZ ANDRES DAVID
C.I. 1717178808



Firmado electrónicamente por:
**HECTOR MARCELO
ZAMBRANO UNDA**

.....
ZAMBRANO UNDA HECTOR MARCELO
C.I. 1708974439

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a aquellos que creyeron en mí cuando dudé de mis propias capacidades, a quienes me inspiraron a alcanzar metas más altas y a quienes me brindaron su apoyo en cada paso del camino. Su confianza y aliento han sido la fuerza que me impulsa a perseguir mis metas con determinación y gratitud.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer a mi familia, por su amor incondicional, paciencia y apoyo a lo largo de esta travesía académica, quienes me alentaron a perseguir cualquier cosa que yo quisiera realizar durante mi vida. También, quiero expresar mi gratitud a mis amigos, quienes han sido compañeros leales y cómplices en esta etapa de mi vida. Los momentos de descanso y diversión compartidos con ellos han sido un bálsamo para las inquietudes y los desafíos académicos, y su amistad ha enriquecido mi experiencia universitaria. Por último, pero no menos importante, agradezco a mi yo futuro, esa versión de mí mismo que aspira a más y que siempre me impulsa a seguir adelante.

RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto de tesis tiene como enfoque principal el diseño de material gráfico de apoyo emocional para niños que enfrentan el cáncer en la fundación “Fanac”. El objetivo central es mejorar su experiencia y bienestar emocional durante su estancia y tratamientos mediante el uso de recursos gráficos adecuados. Para lograrlo, se ha llevado a cabo una investigación exhaustiva sobre las necesidades emocionales de estos niños que enfrentan una enfermedad tan grave. Se ha identificado que muchos de ellos experimentan ansiedad, miedo y aislamiento, lo que puede tener un impacto significativo en su bienestar psicológico y emocional. El estudio se basa en comprender cómo el diseño gráfico ofrece apoyo, alivio e información en estas áreas emocionales. Se busca utilizar el poder de las ilustraciones y el diseño para proporcionar un medio eficaz para que los niños puedan enfrentar y superar estas emociones difíciles. La propuesta consiste en el desarrollo de un cómic como producto final, con un enfoque centrado en la empatía y la positividad. Se considera que un cómic es una herramienta valiosa para brindarles una experiencia edificante y ofrecerles información relevante que les ayude a afrontar su proceso de tratamiento con mayor fortaleza. En síntesis, el proyecto de tesis tiene como propósito utilizar el diseño gráfico como una herramienta para proporcionar apoyo emocional a los niños con cáncer en la fundación “Fanac”. Se busca mejorar su bienestar emocional y brindarles un sentido de confianza y esperanza en su camino hacia la recuperación. Al enfocarse en las necesidades emocionales de estos niños y en cómo el diseño gráfico puede ser una solución, se espera que este proyecto contribuya a una estancia más positiva y una experiencia de tratamiento más llevadera para los pequeños afectados por esta enfermedad. Con un cómic que transmita, se busca que los niños encuentren en estas ilustraciones un medio para expresar sus emociones, enfrentar sus temores y recibir el apoyo necesario durante esta difícil etapa de sus vidas.

DESCRIPTORES: Apoyo emocional, Cáncer, Diseño gráfico, Niños

ABSTRACT

This project has as its main focus the design of emotional support graphic material for children facing cancer at the “Fanac” foundation. The objective is to improve their experience and emotional well-being during their stay and treatments through the use of appropriate graphic resources. To achieve this, extensive research has been carried out on the emotional needs of these children facing such a serious illness. Many of them have been identified as experiencing anxiety, fear and isolation, which can have a significant impact on their psychological and emotional well-being. The study is based on understanding how graphic design offers support, relief and information in these emotional areas. It seeks to use the power of illustrations and design to provide an effective means for children to face and overcome these difficult emotions. The proposal consists of the development of a comic as the final product, with an approach focused on empathy and positivity. A comic is considered to be a valuable tool to provide them with an uplifting experience and provide them with relevant information to help them face their treatment process with greater strength. To sum up, the purpose of this project is to use graphic design as a tool to provide emotional support to children with cancer at the “Fanac” foundation. It is intended to improve their emotional well-being and provide them with a sense of confidence and hope on their road to recovery. By focusing on the emotional needs of these children and how graphic design can be a solution, it is hoped that this project will contribute to a more positive stay and a more bearable treatment experience for children affected by this disease. With a comic it is sought that children find in these illustrations a means to express their emotions, face their fears and receive the necessary support during this difficult stage of their lives.



KEYWORDS: cancer, emotional support, children, graphic design.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO 1 • Introducción

Introducción.....	18
Antecedentes.....	19
Planteamiento del problema.....	24
Justificación.....	26
Objetivos.....	27
-Objetivo general	
-Objetivos específicos.	

CAPÍTULO 2 • Marco referencial

Marco referencial.....	30
------------------------	----

CAPÍTULO 3 • Marco Metodológico

Descripción de la investigación.....	38
Método de investigación.....	38

CAPÍTULO 4 • Propuesta

Presentación de la propuesta gráfica.....	42
Identificación del beneficiario del proyecto.....	42
Metodología de diseño.....	42

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Construcción de la propuesta.....	44
-----------------------------------	----

CAPÍTULO 5 • Cierre

Validación de la propuesta.....	60
Conclusiones y recomendaciones.....	60
Referencias.....	61
Apéndices.....	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Características para personajes.....	30
Tabla 2: Guía para la recolección de datos.....	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Representación de acciones positivas en el cómic.....	22
Figura 2: Características visuales.....	31
Figura 3: Arquetipos y estereotipos.....	31
Figura 4: Representaciones en las viñetas.....	32
Figura 5: Legibilidad en los cómics.....	33
Figura 6: Estilo del cómic.....	34
Figura 7: Libro para niños tipo cómic.....	34
Figura 8: Colores complementarios y colores afines.....	35
Figura 9: Buyer persona para el cómic.....	43
Figura 10: Tipografía Figtree para la construcción gráfica.....	44
Figura 11: Tamaño del cómic y el poster.....	44
Figura 12: Paleta de color.....	45
Figura 13: Hoja de estilo.....	45
Figura 14: Proceso de dibujo del personaje Sam.....	47
Figura 15: Expresiones del personaje Sam.....	47
Figura 16: Poses del personaje Sam.....	47
Figura 17: Proceso de dibujo del personaje Sofí.....	48
Figura 18: Proceso de dibujo del personaje Diego.....	48
Figura 19: Proceso de dibujo del personaje Tati.....	49
Figura 20: Proceso de dibujo del personaje Juan.....	49
Figura 21: Bocetaje de las escenas y viñetas 1 parte.....	51
Figura 22: Bocetaje de las escenas y viñetas 2 parte.....	52
Figura 23: Portada.....	52
Figura 24: Colorización 1 parte.....	53
Figura 25: Colorización 2 parte.....	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 26: Colorización 3 parte.....	54
Figura 27: Colorización 3 parte.....	54
Figura 28: Tabla de validación.....	60
Figura 29: Referencia del Personaje principal.....	72
Figura 30: Referencia del personaje Hada.....	72
Figura 31: Referencia del personaje Panda.....	72
Figura 32: Referencia del personaje Lagartija.....	72
Figura 33: Referencia del personaje Gato.....	73

CAPÍTULO 1

Introducción

Introducción

El objetivo principal de este proyecto es desarrollar un material lúdico destinado a la fundación FANAC, con el propósito de proporcionar a los niños con cáncer un medio de motivación y distracción durante sus tratamientos. La enfermedad a menudo provoca desequilibrios emocionales en estos niños, llevándolos a experimentar niveles elevados de estrés, ansiedad y miedo. Por lo tanto, se consideró fundamental crear un material que les ofreciera entretenimiento y distracción, ayudándolos a sobrellevar la carga emocional asociada a sus terapias.

La elección de un cómic como formato se realizó con cuidado, ya que se consideró que su naturaleza visual y narrativa podría ser especialmente efectiva para captar la atención y el interés de los niños, permitiéndoles escapar momentáneamente de su realidad y encontrar consuelo en las páginas del cómic.

Para garantizar la efectividad del material, se optó por aplicar la metodología de investigación cualitativa, involucrando la colaboración de expertos y profesionales en el campo. Su aporte fue crucial para obtener una comprensión más profunda de las necesidades emocionales y psicológicas de los niños en tratamiento, lo que permitió enfocar el contenido del cómic de manera más acertada.

El proceso de creación del material se basó en la metodología de Design Thinking, aplicando cuidadosamente cada uno de sus pasos. Esto aseguró que el producto final estuviera diseñado de manera centrada en el usuario, atendiendo a las necesidades y deseos específicos de los niños, y proporcionándoles una experiencia atractiva y significativa durante su tratamiento.

El cómic resultante es un testimonio de la dedicación y el compromiso para brindar apoyo a los niños con cáncer en su lucha contra la enfermedad. Se espera que este material lúdico logre apaciguar sus emociones, aliviando el impacto emocional negativo asociado con el tratamiento y, en última instancia, contribuyendo a mejorar su calidad de vida durante este difícil proceso.

Antecedentes

En **Indonesia** el artículo “Codificación por colores y diseño gráfico ambiental temático en Hermina Children’s Hospital” plantea y define que la “Gráfica Ambiental Diseño” o como sus siglas (EGD) en el cual es un campo diverso que abarca la planificación del diseño e instalación de elementos gráficos en el Hospital “Hermina children’s”, es decir, se transmite información a través de palabras, símbolos y diagramas, relacionado con la interpretación por infografías que muestren elementos visuales, utilizando el color, la forma y la composición en dicho hospital. Basándose en los problemas existentes, es por eso que propone necesariamente diseñar un gráfico ambiental atractivo y educativo que utiliza el color codificado para apoyar el desarrollo infantil utilizando el color como una comunicación que enfatiza el mensaje dando como resultado un formulario el cual describe en cómo crear un diseño gráfico ambiental (EGD) para un hospital infantil que sea comunicativo, atractivo y educativo, y segundo ¿Cuál es el papel de la codificación de colores en el diseño? el propósito de este estudio fue diseñar un (EGD) efectivo en un hospital infantil como medio de comunicación y educación para pacientes y visitantes (Dwiputri y Swasty, 2019).

En **Malasia**, el artículo con el tema “La comprensión de una buena elección de color en el cartel Diseño para niños” explora el mal uso del color para niños de 4 a 7 años, consisten en el valor que da el color para atraer el interés en niños y una guía para usar el color correcto en carteles, habla que el color tiene influencia en crear emociones fuertes como en la música, de igual forma el

color ayuda a reconocer y entender el entorno que nos presenta la perspectiva de su vida cotidiana, también recalca que el color es muy importante para crear ambientes que se puedan relacionarse a reacciones psicológicas y el bienestar de la salud de un niño, su punto es centrar la utilización del color como parte de diseño para animar a los niños.

También una breve visión de los carteles con pequeñas e imágenes poco atractivas si bien podrían entenderse para personas adultas, para los niños identificar a su alrededor formas y acomodar elementos a través de los colores brillantes, ya que estos colores son más llamativos ya se por ser más fáciles de ver, los niños los prefieren así porque sus ojos aún están en desarrollo y por ello los niños trabajan constantemente para comprender su entorno y mediante los objetos brillantes sean estimulantes para un interés mayor.

Según una encuesta realiza por el artículo “La comprensión de una buena elección de color en el cartel Diseño para niños” presenta 50 encuestados con diferente género, 28 niños y 22 niñas, de acuerdo con lo mencionado anteriormente los resultados indican que la mayoría de los niños prefieren una elección de colores brillantes, el 94% de los niños han preferido colores vivos y el 75% han elegido colores primarios como su favorito, ya que los colores vivos y colores que se destacan más en su campo de visión y pueden ser útiles para su implementación en el entorno (Mohamad y Zainal, 2018).

En **España**, el artículo llamado “Grafismo y entorno, Señalética como referencia ambiental” efectúa conceptos vinculados con la señalización y sus diversas adaptaciones en los entornos, por ello destaca un sistema de señalización que auxilian a la orientación en espacios naturales, ciudades y sobre todo el desarrollo de espacios en edificios, ya sea por incrementar la facilidad de informar, dirigir a las personas que están en la realización de reco-

rridos por los diferentes entornos, analiza una enorme variedad de elementos que rodean para comprender el ambiente en el que se puede mover una persona (Oliveras, 2023).

La señalización es un área del diseño con el cual la comunicación visual aporta información sobre el entorno, como un fragmento que nos rodea y adaptarse a una evolución del ambiente como también de las actividades y movimientos que las personas realizan en su día. De entre los datos también analiza los pigmentos y colorantes que en el caso de la señalética varían según su entorno o ambiente en el que se encuentra, el uso o textura pueden o no verse afectados por el tiempo.

En **España, Salamanca** el artículo “Artes visuales en hospitales pediátricos. El papel del arte en el bienestar psicológico de los niños hospitalizados” tiene como finalidad analizar publicaciones científicas que aporten papeles de artes visuales en los hospitales y sus trabajos apoyando a la perspectiva del arte visual como condición importante en los hospitales infantiles para mejorar los aspectos hospitalarios en modo efectiva de los pacientes. La calidad artística como diseño en los hospitales sobre todo también los infantiles, obteniendo a base de análisis elementos simbólicos que se tiene que considerar como la perspectiva vivida del paciente, como dejar fuera otros idiomas esto implique perder información de contextos de experiencia que podrían aportar más para un mejor conocimiento.

Los hospitales son espacios públicos con un diseño complejo para su entorno sea utilizado por pacientes, familias y personal del hospital, dado que esta información los niños lo canalizan como algo negativos, los recursos artísticos pueden mejorar o aliviar la capacidad de transmitir positivamente a los usuarios cuando se trate de niños, también recalca que las experiencias evaluadas indican resultados positivos aún se debe trabajar para

conocer y mejorar la calidad de hospitales o entornos del mismo convirtiéndolos en lugares más agradables para pacientes y sus familias (Ullán, 2022).

En el sitio web **designweek** tiene como tema “El hospital Christie utiliza Gráficos de animales para distraer a los jóvenes enfermos de cáncer” presenta en un centro de terapia con tratamientos para niños al igual que adultos, en el cual han transformado las salas en que se encuentran pacientes menores de 16 años, en los departamentos incluyen salas de espera y áreas de juegos, que están siendo distracciones amigables para los niños que padecen de cáncer, por ello implementaron gráficos y animales para cubrir objetos que estén en una percepción negativa en el camino mientras se recorre de una sala a la otra.

Como los diseños son para un área de niños se incluyeron algunos animales con diseños simples pero amigables para su entorno, hay otros elementos que presentan interactividad en paredes con magnetismo en una sala específica para ayudar las salud mental de los pacientes y poder ayudarlos a comprender su tratamiento, las ilustraciones que están en paredes, piso y techo están en estilo plano adaptando un estilo geométrico con formas fáciles para identificar, con colores pasteles adecuadas para un ambiente de relajación (Dawud, 2019).

En **Estados Unidos**, el artículo llamado “Diseño ambiental para la atención al final de la vida: una revisión integradora sobre la mejora de la calidad de vida y el manejo de los síntomas para los pacientes en entornos institucionales” explica que los entornos en que brindan atención pueden cortar partes de relaciones psicológicas, sociales de los pacientes con sus familias y cuidadores, mostrando en evidencia la relación de un diseño ambiental para la mejora de calidad de vida y el bienestar total de los pacientes.

El artículo habla de una existente línea del diseño médico y ambiental los cuales se centran en crear entornos con procedimientos médicos pero que enlazan a la ayuda de aliviar el sufrimiento físico, emocional, social y espiritual.

La mejoría social con pacientes y familias por un diseño ambiental proporcionando diseños que procuran la proximidad física y facilitando el contacto físico, se evidencia que una exposición de un diseño de la naturaleza reduce el estrés de los pacientes y mejora el estado emocional en los entornos hospitalarios, como diseño ambiental se debe incorporar a través de una inmersión que sea agradables como elementos fáciles de entender, también se demostró que los diseños de partes de la naturaleza han reducido el dolor o fatiga del paciente y el consumo de pastillas, las características ambientales proporcionan estimulaciones positivas incluyendo el color y obras de arte.

En un estudio no relacionado con la “Entidad Financiera de vivienda” o como son sus siglas (EFV) es una entidad de interés social y que no persigue fines de lucro dado en 5 espacios dentro de un hospital de los Estados Unidos en donde solo se recolecto los datos se encuestó a 210 pacientes con obras de arte que se dispusieron en las áreas, obtuvieron un 84% de mejoría en su estado de ánimo y los participantes expresaron que la obra de arte redujo su ansiedad. También en un estudio empírico taiwanés encuestaron a 177 pacientes con cáncer terminal en donde consistió en la percepción visual de obras de arte y pintura, los cuales los pacientes manifestaron su mejora emocional del 70% y del estado físico un 53.1% (Zadeh et al., 2018).

En el sitio web **healthcare design**, con el tema “C.S. Mott Children’s Hospital instala un programa de gráficos para aliviar la ansiedad de los pacientes” explica que la Universidad de Michigan deseaba mitigar la ansiedad en sus

pacientes pediátricos, el hospital con algunas empresas trabajó para crear entornos de temas con elementos e imágenes de animales, las imágenes están en todas partes del área además de tener un programa que introducen gorros para todo el personal en el departamento de quirófano de los niños, ya que se establece que el atiendo ayuda a olvidarse en la mente del paciente sobre sus próximos procedimientos y así tener un tipo de conexión con el paciente y médicos, incluso los familiares. Pacientes han presentado aceptación sobre este método para garantizar una mejor estadía dentro de la institución (DiNardo, 2022).

En **Perú, Lima** el autor (Herrera & Milagros) artículo llamado “Influencia de la Gráfica Ambiental y la Iconoplástica en el estrés de pacientes pediátricos hospitalizados” plantea y aplica parte de la Gráfica Ambiental, la Iconoplástica en la que influye en la humanización de un espacio de salud para reducir el estrés infantil, según el artículo mencionado los niños con cáncer necesitan estar en permanentes horas por sus hospitalizaciones, dado que la mayoría de los pacientes están en una condición humilde teniendo que estar alejados de sus familias y su entorno social, el problema que aborda tiene origen en los espacios que se han convertido para la recuperación de los niños pero manifiesta que en su país no existe esa iniciativa de diseño ambiental para una infraestructura. Y declara que el entorno gráfico es una ciencia en la que el uso sistemático, planificado y sofisticado de una variedad de formas, colores, signos e imágenes, con la finalidad de mejorar y simplificar las relaciones, la información de la orientación en niños se ve obligado para una manera eficaz en disminuir las condiciones emocionales negativas en los pacientes. También se ve enfocado a que la intervención de la Gráfica Ambiental en Perú es aparentemente vacía pues son mínimas las agencias que han avanzado en esta área para las instituciones o empresas privadas.

Por lo que se abarca como una posible solución, la intervención gráfica del ambiente hospitalario para humanizar el área de hospitalización.

Adicionando que en parte los códigos visuales proporcionan una dirección clara para los pacientes. En la que se encuentra la ilustración como ser reductor emocional en un espacio de salud hostil a uno más amistoso y humano pues estimula su estado de ánimo por su recreación y motivación dado por su llamativa percepción de su diseño. Asimismo, indica que las ilustraciones con la temática de animales y naturaleza funcionó como distracción terapéutica, por otro lado, la gráfica acompañada con una dinámica desarrolló en ellos, autonomía e independencia y con ello, elevar su autoestima (Herrera, 2019).

En **Perú, Pimientel** el artículo de la autora (Miranda) llamado “Efecto del comic en el niño oncohematológico” habla en buscar una efectividad del comic para un estímulo visual en los niños con cáncer, del impacto del color que puede producir en las emociones y de cómo están asociadas en sus experiencias de vida, donde su estado emocional bien se puede dirigir a un tratamiento fácil de los pacientes, salones tenebrosos con colores fríos adicionando el uso de la mascarilla y batas hace que el hospital carezca de diversidad cromática y de cómo el color influye en el estado de ánimo del paciente.

Figura 1

Representación de acciones positivas en el cómic



Nota. Representación de un niño con la enfermedad del cáncer realizando buenas acciones dentro del cómic. Tomado de Rivera Miranda

El artículo proporciona información donde las imágenes facilitan y aceleran el aprendizaje, en la ilustración su uso como una motivación para simplificar lo complejo haciendo de este un aliado para recordar el interior de la persona sus pensamientos, emociones y actitudes del mismo, favoreciendo la comprensión de su estado y propicia a la imaginación, recalca que los niños al tener presentes guías complejas de entender necesitan ayuda de alguna manera donde la información en la ilustraciones faciliten el proceso de vida en el que están pasando (Rivera, 2020).

Deja claro la autora (Miranda) que los niños presentan diferentes efectos en las emociones en el transcurso de las etapas del cáncer, siendo la depresión como un efecto al no conocer su gravedad de la enfermedad, la ansiedad y temor cuando están siendo sometidos al tratamiento y tristeza por la razón de no hacer las cosas que solían practicar, habla que los colores en cuentos son algo importante porque genera más atención, también menciona que este estilo de comunicación tiende a una mejor aceptación desde el comic y cuentos ilustrados ya sea porque los dibujos expresan por si solas algo. Esta investigación se basó en la observación del efecto que las historietas y cuentos tienen en los pacientes, para hacerles permitir entender más su enfermedad a poder ayudarles a luchar y sobrellevar.

En **Venezuela, Caracas** el artículo de los autores (Fernández & Teixeira) llamado “Libro ilustrado de apoyo dirigido a niños con cáncer. Hospital San Juan De Dios” enfatiza y recalca que el Diseño Gráfico es un elemento de comunicación visual que transmite información y puede llegar a expresarlo en cualquier tipo de visualización como son los libros, carteles, dibujos, animación, color e ilustraciones.

Desde este punto de vista mencionado en el artículo, presenta un diseño y creación de material editorial para los presentes padres e hijos en el “Hospital San Juan de Dios”, pues expresa sus escasos referentes al apoyo entre padres e hijos

Idea un libro ilustrado de apoyo con una serie de elementos atractivos con un lenguaje sutil para llamar la atención y busca a través de gráficos visuales crear una relación de ambiente cómoda y fácil para los padres como para los niños con cáncer, su plan es realizar un libro de apoyo para afrontar la enfermedad al mismo tiempo estar enterados para poder enfrentar esta condición, pues el libro ilustrado crea un aporte social en buscar de alguna manera informar a las personas en cuanto a lo incierto que es la condición de esta enfermedad y en cómo lidiarlo en su vida diaria.

Este determinante según el artículo “Libro ilustrado de apoyo dirigido a niños con cáncer. Hospital San Juan De Dios” el término (cáncer infantil) es utilizado para denominar los tipos de cáncer que pueden aparecer en niños antes de cumplir 15 años, pues es un poco frecuente que aparezca pues representa un 0,5% y un 4,6% de la enfermedad y oscilan de entre 50 y 200 por cada millón en todo el planeta (Fernandez y Teixeira, 2017).

Planteamiento del problema

El cáncer infantil es una realidad alarmante en el Ecuador, ya que muchos niños enfrentan esta compleja enfermedad, que puede afectar gravemente su salud emocional y mental. Debido a su condición y tratamientos intensivos, los niños con cáncer suelen experimentar momentos de ansiedad, miedo, tristeza y aislamiento.

En **Ecuador, Cuenca** la autora (Cabrera Vanessa) elaboro el artículo “Diseño Cooperativo y motivacional, con pacientes oncológicos infantiles” Aplica referentes teóricos como el co-design que permite un diseño colaborativo con el usuario para una interactividad para conocer más sobre sus emociones o necesidad y el diseño emocional como una creación de una conexión que se encamine a lo racional y estético, explica que en lo posible los niños con cáncer presentan problemas con sus emociones donde se requiere atención durante y después de su tratamiento obteniendo algunos problemas frecuente a esto se puede sobrellevar con estímulos y apoyos.

Considera también hablar sobre la tipografía para los niños, donde sería la más adecuada ya sea por su forma y en lo posible buscar fuentes tipográficas fáciles que tiene los niños de copiarlas y memorizarlas, la cromática en parte comparte su experiencia pues todo ser humano reaccionan a los colores instintivamente prefiriendo alguno que otro tono, los niños a través de los dibujos expresan un poco más sus sentimientos, son un medio para conocer su ser interior y puede utilizarse como una más de las terapias psicológicas, conociendo esto de alguna manera lo que tiene que enfrentar el paciente hace que desde el diseño haga como herramienta para desarrollar un producto (Cabrera, 2019).

A la razón de esto se generó un cuento con la participación directa del paciente en el desarrollo de un producto que permitió generar una actividad de distracción durante su hospitalización. este proceso de diseño proporcionó al paciente tener una conexión emocional con el producto, ya que aporta a la motivación y estimulación del pensamiento positivo, así como también a explorar su imaginación sacando su lado creativo para la creación de dicho cuento.

En **Cuenca** el autor (Coronel Sebastián) en su artículo “Diseño de un sistema gráfico ambiental para pacientes oncológicos pediátricos que beneficien su estado emocional” explica que en el “Hospital de Solca” el cáncer afecta de manera negativa tanto físico y emocionalmente tratándose en pacientes pediátricos y propone mediante el aporte del diseño gráfico con todos sus objetos animados o inanimados a la cual constan de una vibración que puede unir células, tejidos u órganos ya que el cuerpo humano tiene su propia frecuencia vibratoria y en cierto modo puede generar modificaciones en nuestro estado de ánimo y calidad de vida aplicando estímulos correctos de forma terapéutica.

Ya sea que la mente es atraída a la experiencia la cual está atada al entorno y esto puede ayudar a restaurar la función alterada a la normalidad en este caso bajar los niveles de estrés, ansiedad y depresión que tienen los niños con cáncer. Es por ello la mayor reacción es derivada del miedo al tratamiento y sus efectos ocasionados por dichos tratamientos, el artículo habla sobre un manejo de ilustraciones que sean sencillas en los elementos de la naturaleza en donde se conforma de formas orgánicas y geométricas con diseño de estilo plano en el entorno

del hospital, en este caso se implementó el diseño del entono con ilustraciones marinas con personajes de animales. En si más que un simple signo animado sino es un método donde se puede reforzar una atmósfera de bienestar con formas, imágenes y colores, permitiendo una lógica creada entre la realidad actual de los niños y la realidad a la cual se desea llegar interpretando la comunicación gráfica y visual (Coronel, 2019).

En **Cuenca** el autor (Mateo Sebastián) en su artículo “Diseño gráfico de material lúdico digital para fomentar el desarrollo de actividades físicas y mentales en los pacientes pediátricos oncológicos y que impulse el conocimiento de la enfermedad en los padres de los pacientes” enuncia que el diagnóstico del cáncer en niños genera situaciones en su vida y en el entorno familiar, hace que la vida del paciente se vean alterados y tengan repercusión en su desequilibrio de su estado emocional, durante los tratamientos para esta enfermedad tanto padres como los niños presentan en todo momento ansiedad del estado del paciente, complicando manejar la difícil situación es en ese sentido que a partir del diseño emocional con el diseño lúdico se procura intervenir en el paciente proponiendo un material lúdico digital que enfatiza en realizar actividades durante su estadía en el hospital de Solca.

La presente investigación de este proyecto fue en la elaboración de un producto lúdico cuya función es tratar de manera positiva las emociones de los niños como pacientes con la enfermedad del cáncer, también habla sobre la aparición de conductas en los enfermos haciendo que el paciente desencadene una conducta irregular provocando que obtenga actitudes que van afectando en la medida de lo tratamientos (Bermeo, 2020).

El principal beneficio que expresa fue en un diseño multimedia de juegos, porque los videojuegos contribuyen a la capacidad de expresar el proceso de aprendizaje y

destacan en su alto grado de empatía que estos tienen. Entendiendo esto el artículo parte en la disponibilidad social que el diseño gráfico conforma, es decir que se desarrolló un producto lúdico digital que brinde a los padres como a los pacientes durante su estadía en dicho hospital oncológico, cualquier forma de contenido e información entretenida para afrontar el proceso de su enfermedad en el entorno de la hospitalización.

Justificación

El trabajo de tesis actual tiene como objetivo el diseño de material gráfico de apoyo emocional dirigido a los niños que pasan por una difícil situación con el cáncer en la fundación FANAC, la justificación para realizar este estudio se basa en las siguientes razones:

El impacto en la calidad de vida de los niños, en diagnosticar y tratar el cáncer infantil es una experiencia emocional abrumadora, la creación de material gráfico de apoyo emocional para brindarles herramientas visuales que ayuden a sobrellevar y comprender sus sentimientos, reduciendo así la ansiedad u otras emociones ayudando a mejorar su proceso tan difícil.

La gran falta de recursos visuales específicos, si bien existen recursos de apoyo emocional para los niños en general, existen pocos materiales diseñados específicamente para aquellos que enfrentan esta enfermedad contra el cáncer. El fundamento detrás de este material gráfico fue la necesidad de llenar este vacío y proporcionar un enfoque adaptado a las circunstancias y desafíos emocionales que enfrenta estos niños.

El uso del cómic como herramienta terapéutica, tiene el potencial de comunicar un mensaje de una manera visualmente atractiva y accesible que promueve la comprensión y la asimilación del mensaje, especialmente entre las audiencias más jóvenes, el uso de este material creativo es un medio eficaz para abordar cuestiones delicadas y complejas relacionadas con el cáncer. La investigación busca aportar un recurso valioso a la fundación

FANAC, que, si bien la fundación tiene algunos recursos visuales para poder sustentar los tratamientos de los niños, no cuentan con materiales gráficos diseñados para pacientes infantiles que fortalezcan el apoyo emocional. Este material gráfico del proyecto es una forma de expresión artística que fomenta la imaginación, ya sea que estén creando o leyendo, los niños pueden usar la historia del cómic para explorar mundos ficticios, situaciones de fantasía o resolver problemas.



Objetivos

Objetivo general

Desarrollar una solución gráfica mediante la aplicación del Diseño Gráfico que mejore el estado de ánimo en los niños con cáncer en la fundación “Fanac” ubicado en la ciudad de Quito en el año 2023.

Objetivos específicos:

Identificar por medio de esta investigación las principales necesidades a nivel emocional que conlleva el cáncer en los niños.

Aplicar el método cualitativo que permita la obtención de información clave mediante profesionales que aporten y amplíen la investigación del tema para el proyecto de titulación.

Diseñar material lúdico como apoyo emocional para niños con cáncer en la fundación Fanac.

CAPÍTULO 2

Marco referencial

Campo de acción

Diseño de personajes

La autora Pons Jeannifer del artículo “Proceso de creación de personajes estilo Kawaii para la producción de un Art Tony” la autora destaca la importancia de la personalidad, ya que distingue a los personajes que determinan cómo se sienten ante los demás, pudiendo ser serias, introvertidas y extrovertidas y muchas otras. Además, enfatiza que la personalidad es uno de los aspectos fundamentales a desarrollar y definir en primer lugar. Asimismo, menciona los distintos tipos de personajes que se pueden clasificar según su rol como protagonista, antagonistas, principales o secundarios (Jennifer, 2016).

La autora Chantal Tae López del artículo “Fundamentos técnicos para un diseño de personaje consciente y eficaz” la doctora profundiza en el proceso objetivo de la creación de personajes de Hacienda, en especial hincapié en la importancia de establecer una definición visual para cada uno de ellos. ¿Para lograrlo, plantea una serie de preguntas clave, cuál es su nombre? ¿Qué edad tiene, cuál es su objetivo? Estas interrogantes no sólo permiten dar forma a las identidades del personaje. Sino que también ayudan a imaginar una vista previa del diseño de este.

Sin embargo, el aspecto más relevante recae en la pregunta acerca del objetivo del personaje, es elemento especial, ya que define la motivación y el propósito del personaje en la trama, un objetivo bien definido puede impulsar la toma de decisiones del personaje, generar conflictos interesantes en su diseño. La autora recalca que el conjunto de respuesta a estas preguntas, junto

con otros detalles relacionados, es fundamental para la construcción de una vista previa visual del diseño de personaje al tener claridad sobre su identidad de edad y objetivos. Se puede empezar a visualizar los rasgos físicos y estilos de vestimenta, las presiones parciales y cualquier otro elemento que contribuya a su capacidad única y distintiva (Chantal, 2020).

Tabla 1

Características para personajes

Características físicas	Características psicológicas	Características sociales
Edad	Personalidad	Clase social
Género	Valores Morales	Profesión
Altura y peso	Ambiciones	Ocupación
Postura	Frustraciones	Educación
Apariencia	Temperatura	Familia
Vestimenta	Lo que es/ Lo que aparenta	Amistades
Defectos Físicos	Miedos	Región / Filosofía
	Talentos	Que le gusta / Disgusta
	Sentidos del humor	Pasatiempos
	Secretos	Aficiones
	Momentos individuales de su vida	

Elaborado por: Nicolás Carreño

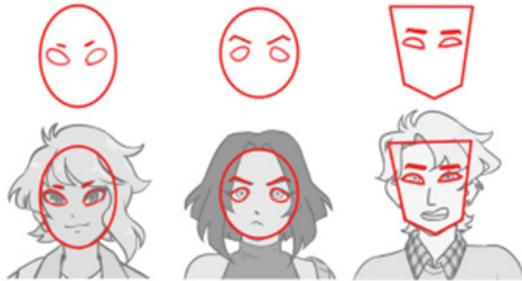
Según la autora García Helena en el artículo “Proyecto de comic” sumergirse en el proceso de diseño y gestión de personaje, es fundamental contar con referencias visuales, estas referencias sirven como punto de partida y pueden encontrarse en herramientas que permiten visualizar personajes previamente creados, en el caso de la autora, una de las herramientas que utilizó para recopilar estas referencias es Pinterest.

La autora comienza el proceso de diseño elaborando siluetas de los personajes. Esta etapa inicial le permite establecer la altura, la estructura facial y la complexión de

cada uno de ellos para plasmar estas características de manera efectiva, recurre al uso de formas geométricas para el uso de los rostros, por lo que le proporciona una base visual sólida para su posterior desarrollo (García, 2020).

Figura 2

Características visuales



Nota. Ejemplo de diseño en personajes a partir de formas y estructuras únicas en sus rasgos faciales. Tomado de García Helena

El autor McCloud Scott en su libro “Making Comics” El autor resalta la importancia de crear personajes que sean distintivos y fácilmente reconocibles. Para lograr esto, los personajes deben poseer características visuales que los hagan memorables para los de los lectores, estas características pueden manifestarse en su capacidad física como rasgos faciales únicos, estilos de peinado o vestimentas llamativas.

Además, el autor destaca que los personajes deben ser capaces de expresar una amplia gama de emociones a través de sus rostros y posturas corporales, esas expresiones faciales corporales agregan profundidad y realismo a los personajes, permitiendo que los lectores se conecten con ellos a un nivel más emocional (McCloud, Making Comics, 2006).

Asimismo, el autor subraya cómo los detalles visuales, como la ropa, los accesorios y la experiencia física, pueden reflejar la historia y los roles de los personajes, estos elementos visuales proporcionan pistas visuales que transmiten información sobre la personalidad, el trasfondo y las motivaciones del personaje, incluso sin la necesidad de un diálogo explícito, estos detalles visuales pueden transmitir sutiles matices emocionales y de carácter.

Figura 3

Arquetipos y estereotipos



Nota. Explicación de arquetipos y estereotipos para el diseño de personajes. Tomado de McCloud Scott

Los arquetipos y estereotipos McCloud explica que estas características pueden influir en el diseño de personajes y discute la importancia de comprender y utilizar arquetipos de manera que los personajes sean reconocibles y accesibles para el lector. También proporciona el movimiento y dinamismo que pueden expresar con poses y efectos visuales para crear ilusión de movimientos y energía en las viñetas.

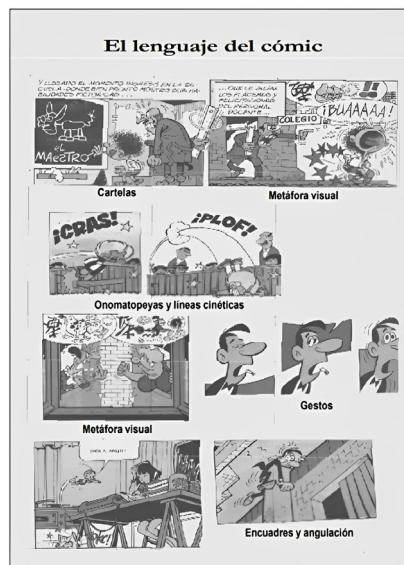
Narrativa - guion

La escritora Prado Josefina en la revista científica “Aprender a narrar con el cómic” que el medio del cómic es una herramienta invaluable para la enseñanza. Información destaca la presencia de una estructura narrativa y una secuenciación en la historia gráfica que permite transmitir ideas y emociones de manera efectiva en el cómic. La narrativa se desarrolla a través del montaje de viñetas. En el cual se omite en ciertas partes para que el lector pueda imaginarlas en su mente y así dar continuidad a la siguiente viñeta.

La escritora propone buscar ideas y crear argumentos a partir de diversas características que ya sea de animales, objetos inanimados o incluso seres ficticios como superhéroes, esta variedad en la fuente de inspiración permite explorar diferentes temas y enfoques narrativos, brindando oportunidades para la creatividad y la originalidad en la construcción de historias (Prado, 1995).

También resalta la importancia de las representaciones visuales en las viñetas, estas representaciones son clave para transmitir las diferentes acciones y eventos que ocurren en el cómic a través de una cuidadosa selección de poses, gestos y expresiones que pueden lograr una mejor comprensión de la historia por parte del lector, generando una conexión más profunda con los personajes y los eventos que se desarrollan en la trama.

Figura 4
Representaciones en las viñetas



Nota. Estructura de montaje de viñetas con diferentes planos y lenguajes de acciones. Tomado de Prado Josefina

En las viñetas se destaca las representaciones visuales como carteles que brindan información sobre el argumento, parte de la historia, estos elementos visuales funcionan como metáfora visual de las acciones realizadas por las personas, así como de sus gestos, propone actividades para enriquecer la narrativa del cómic como analizar la línea temporal de la historia y comprender en qué momento transcurren las acciones.

Esto permite una mejor organización y fluidez en la secuencia de los eventos representados en las viñetas, Además, se sugiere explorar diferentes encuadres o planos, lo que Añade variedad visual y perspectiva a la historia. Seleccionados para resaltar momentos de tensión, emoción o importancia de la trama (Prado, 1995).

Habla de la descripción que debe tener cada escena, esto puede incluir detalles o no del entorno, estados de ánimo o cualquier representación visual que debe estar, los diálogos entre personajes o también en quien posiblemente podría narrarnos y recalca que, si bien no está su intervención es importante para cualquier desarrollo de acción, es decir, que los espacios del narrador deben estar en una viñeta en el lado inferior o superior de forma que sea rectangular.

Los personajes en los cómics pueden ser diversos por su naturaleza, adaptándose a diferentes argumentos, en la historia gráfica se seleccionan cuidadosamente los momentos más relevantes para presentar las acciones de manera lineal es en este contexto, que el tiempo cobra importancia, evitando confusiones en la temporalidad de las conversaciones entre personajes o en los sucesos de acciones, con el objetivo de evitar cualquier problema de lectura o interpretación de las viñetas. Asimismo, la claridad en las representaciones del tiempo en las viñetas es esencial para evitar confusiones y garantizar una combinación adecuada de lo sucedido al establecer una secuencia temporal clara y coherente, los lectores pueden seguir la historia sin dificultades, evitando malentendidos o interpretaciones erróneas (Prado, 1995).

Selección - diseño tipográfico

El escritor Scott McCloud en su libro “Making Comics” ofrece algunos consejos sobre el uso de tipografías en comics, incluyendo el tamaño de letra, la legibilidad y como transmitir emociones a través de palabras, por ello ha realizado con Jhon Roshell una tipografía utilizada en su libro mencionado anteriormente llamado (SCOTT MCCLOUD).

Figura 5

Legibilidad en los cómics



Nota. Razones para considerar una buena legibilidad en las palabras para transmitir acciones o emociones. Tomado de Scott McCloud

Técnica de ilustración - color

Según la autora Miranda Rivera en el artículo “Efecto del comic en el niño oncohematológico” el estilo que utilizó es un estilo hiperrealista, simple y caricaturesco, y recalca que para poder aplicar un estilo de dibujo se identificó primero las características físicas como el color de piel, cabello, ropa, etc.

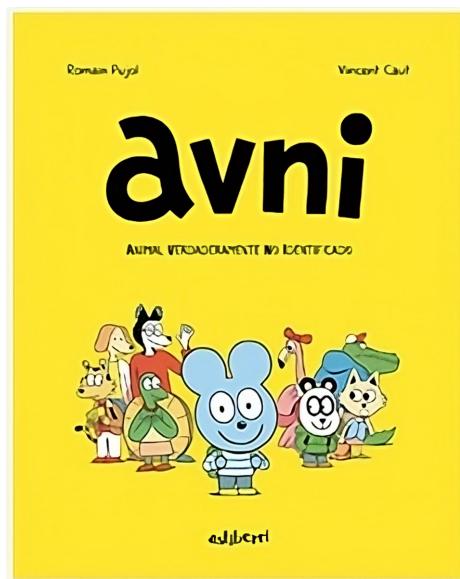
Figura 6
Estilo del cómic



Nota. Tomado de Rivera Miranda

Definió que el estilo de comic sea del 80% visual y el 20% narrativo, ya que muestra que tienen un mejor éxito para los niños, además habla donde hacer caricaturas es mejor ya que evitamos las representaciones hiperrealistas siempre y cuando se capturen una representación de un estilo semi realista (Rivera, 2020).

Figura 7
Libro para niños tipo cómic



Nota. Comic ilustrado por Caut Vicent referencia sacada para determinar su estilo y la utilización de cromática en el comic. Tomado de Pujol Romain

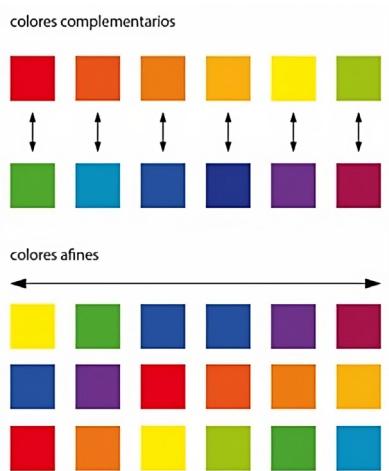
El autor Pujol Romain del comic “avni animal verdaderamente no identificado” tiene un estilo cartoon de varias especies de animales humanizados con personalidades y colores vivos, tiene un estilo simple y cromáticas complementarias que hacen que esta historieta gráfica resalte ya sea por su estilo simpática de animales o por su historia y estilo de dibujo (Pujol, 2020).

Según el autor “Duarte Lizeth” del artículo “Cuento Infantil ilustrado para Motivar a los niños con Cáncer en el Área Metropolitana de Bucaramanga” expresa la existencia de 2 formas de armonía de colores donde son los colores complementarios y colores afines con el fin de establecer que color seleccionar para personajes y esce-

nas, en su caso escogió los colores afines que para los niños pueden influir más por sus emociones en ellos, y a partir de formas geométricas en los diseños de personaje ya sea principales o los más importantes de la historia (Duarte, 2022).

Figura 8

Colores complementarios y colores afines



Nota. Tomado de Duarte Lizeth

CAPÍTULO 3

Marco metodológico

Descripción de la investigación

En este capítulo se ha orientado a la obtención del análisis de un grupo objetivo que son los niños con cáncer, por medio de expertos que tienen el conocimiento adecuado para la ejecución de material lúdico. Se realizó un enfoque cualitativo para comprender, potenciar y definir las principales necesidades en los niños con cáncer desde un punto de vista teórico a fin de explorar conceptos como la percepción y la expresión emocional para informar con propuestas efectivas generando así resultados que proporcionen al crecimiento de la salud emocional infantil gracias a recursos del diseño gráfico como herramienta terapéutica para el cáncer en niños.

Método de investigación

Se utilizará el método cualitativo, este método es equivalente para abordar una visión profunda y detallada sobre el tema de estudio. Mediante el uso de la técnica de la entrevista, este enfoque recopilara información de las experiencias de los participantes.

A continuación, se muestra una tabla donde se guía el proceso del método de la investigación para la recopilación y análisis de los datos.

Tabla 2
Guía para la recolección de datos

Objetivos	Técnicas de Recolección de datos	Instrumento	Criterios de recolección	Fuentes	Resultados esperados
Identificar por medio de esta investigación las principales necesidades a nivel emocional que conlleva el cáncer en los niños.	Revisión bibliográfica, revistas, sitios webs	Documento escrito, donde se obtuvo partes de textos que tienen una vinculación al tema de niños con cáncer	Se buscó información sobre el cáncer infantil en relación con su estado emocional, sus problemas y diferentes métodos de material gráfico o lúdico para niños en esta condición.	Libros, videos, sitios webs, artículos científicos, tesis.	La recopilación de estos datos necesarios permitió la construcción del primer capítulo que se emplea en el problema y la justificación del proyecto.
Aplicar el método cualitativo que permita la obtención de información clave mediante profesionales que aporten y amplíen la investigación del tema para el proyecto de titulación.	Entrevista	Desarrollo de preguntas para las diferentes entrevistas previstas.	Información relevante que haga comprender las necesidades y posibles recursos gráficos que se podría desarrollar.	Design Thinking.	La recopilación de aportaciones experienciales de profesionales a fin de entender aún más el contexto del cáncer infantil.
Diseñar un material lúdico como apoyo emocional para niños con cáncer en la fundación Fanac.	Entrevista	Ficha de Análisis.	Información que pueda reforzar el contexto investigado dando opiniones y consejos en contenido para la creación de un material lúdico que sea suficiente, hacia los niños por su estado complejo	Referencias externas, Plataformas virtuales.	Llevar a cabo el desarrollo de un material lúdico para la fundación, mediante la indagación examinada con anterioridad.
Validar el material lúdico por medio del consentimiento por expertos en el tema.	Entrevista	Ficha de validación final de la propuesta gráfica.	Profesionales que tenga experiencia tratando con niños con condiciones adversas en el ámbito profesional.	Director de la fundación Fanac, Psicóloga, Pedagoga.	

Elaborado por: Nicolás Carreño



CAPÍTULO 4

Desarrollo de la propuesta

● Presentación de la propuesta gráfica

La propuesta gráfica se basa en la creación de un cómic físico y no otro elemento gráfico o digital, pues un cómic físico proporciona una experiencia tangible y táctil para los niños, ya que pueden sentir el papel, observar los detalles y disfrutar de una experiencia más inmersiva al sostener el cómic en sus manos, además los cómics físicos son objetos coleccionables que pueden atesorar, también pueden ser regalados como obsequios especiales y significativos para otros niños o personas. Aunque la tecnología digital es cada vez más común, todavía existen personas que no tienen acceso a dispositivos digitales o internet, por ello la creación del cómic en físico permite que una gran cantidad de niños y personas disfruten de la historia sin la necesidad de equipos electrónicos.

El cómic está diseñado con el objetivo de ofrecer una experiencia visual atractiva para los niños como un material de apoyo emocional para llevar los tratamientos en la fundación “Fanac”. El material gráfico del cómic contara también con un poster en donde se muestra al personaje principal y el título de la historia.

También se incluye la representación del personaje principal del comic para los niños como una fuente significativa, donde ofrece compañía y consuelo durante sus tratamientos. Dentro del cómic la historia contara con personajes que abordarán temas como el miedo, la superación y el apoyo mutuo.

● Identificación de beneficiario del proyecto

El principal grupo objetivo son los niños de la fundación. Estos niños pueden tener distintas edades y necesidades, pero todos tienen en común que se encuentran en una situación difícil y el material gráfico que se realizó contribuye a su estado emocional y social. La fundación por otra parte es el canal donde se distribuye el material a los niños, asegurando que puedan acceder a él de manera efectiva, de forma que también la fundación pueda vender el producto que se desarrolló, para padres, cuidadores, maestros, personas u organizaciones interesadas en apoyar de manera monetaria, así poder auto sustentarse y mediante eso recaudar fondos para los niños.

● Metodología del diseño

Se aplicó la metodología de Design Thinking, porque se desglosa en 6 momentos que guían el proceso de diseño, por el autor Tim Brown y a continuación se presentan estos momentos, que son (Empatizar, Definir, Idear, Prototipar, Elegir e Implementar).

Empatizar:

En este momento de empatizar, se centró en comprender a fondo las experiencias de los profesionales o expertos. Y se realizó una revisión del producto mediante el grupo objetivo en niños entre 6 a 10 años, de los cuales por motivos adversos no se tuvo acceso a dichos niños con esta enfermedad y se va a desarrollar con otros niños.

Figura 9

Buyer persona para el cómic



Realizado por: Nicolás Carreño

Definir:

En este momento se sintetizó la información recopilada durante la fase de empatía definiendo e identificando los aspectos emocionales a construir dentro de la propuesta gráfica, estableciendo claramente los objetivos y necesidades a abordar.

Idear:

En este momento de idear, se desarrolló la construcción de la propuesta gráfica, explorando diferentes ideas y soluciones creativas, los detalles se presentan de manera más profunda en el capítulo 4.4.

Prototipar:

Una vez que se realizó los anteriores momentos se presenta prototipos de la construcción gráfica, que se valida con docentes para seleccionar y definir la construcción final del producto.

Implementar:

En este último momento, se utiliza la retroalimentación obtenida para mejorar el producto, realizando ajustes y preparando el producto para su implementación en la fundación “Fanac”.

Construcción de la propuesta

A continuación, se explica el enfoque y la limitación de la generación del estilo gráfico que se ha utilizado para la construcción de la propuesta gráfica del cómic.

Estilo gráfico

El estilo gráfico se desarrolla mediante la técnica del Pop art del Pintor Roy Lichtenstein, donde se basa en composiciones, apariencias sencillas y la implementación de colores primarios de su técnica desde puntos coloreados y tonos brillantes en sus cómics, también se basa en tener imágenes y palabras, esto se alinea bien para la creación del cómic, ya que permite contar la historia de manera que combina las ilustraciones y diálogos, y en la composición de los personajes en el cómic se optó por un estilo cartoon del artista William Hanna por su simplificación y claridad en las formas.

Para el proceso de digitalización del comic en general se utilizó el programa de Adobe Illustrator, permitió mayor flexibilidad y correcciones para tamaños y dibujo a mano, incorporación de texto y diálogos directos al comic facilitando la mejora de legibilidad y se utilizó herramientas del programa en el dibujo como plumas y vectores.

Cromática

La paleta cromática que se utiliza en el comic es a partir de colores con alta y baja saturación en los personajes y fondos. Esta elección de la cromática hace que destaquen los personajes y elementos frente al fondo o viceversa para una lectura más clara, haciendo que refuerce la ambientación de cada viñeta y el escenario del cómic. Para el proceso del coloreado, se utilizó el programa de adobe ilustrador con la posibilidad de la aplicación de los colores según la saturación que se eligió.

Tipografía

La tipografía que se utiliza se llama “Figtree” de la familia tipográfica San Serif, esta tipográfica fue elegida para el cómic debido a su diseño amigable y atractiva, por su legibilidad y varios estilos de fuente que van para el título, introducción, sinopsis, contraportada y cajas de textos en los diálogos, facilitando la comprensión de la narrativa, además, su adaptabilidad permite ajustarse a diferentes estilos, complementando la ilustración y creando una identidad visual original para el cómic.

Figura 10

Tipografía Figtree para la construcción gráfica



Realizado por: Nicolás Carreño

Construcción del producto editorial

A continuación, se muestra las características de la construcción del producto.

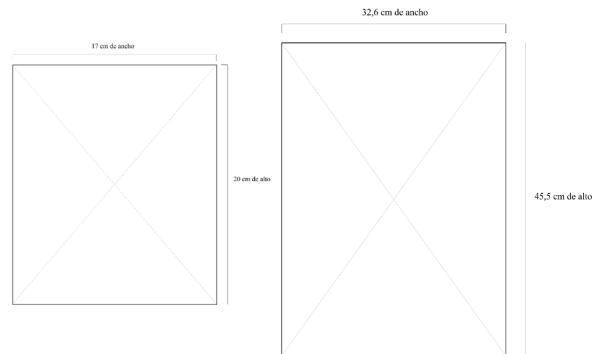
Tamaño

El tamaño del comic tiene 20cm de alto y 17cm de ancho, está medida es lo suficiente pequeño para que el cómic sea portátil y fácil de llevar, haciendo que los niños puedan disfrutar de la historia sin sentir que el cómic sea voluminoso o incómodo de sostener.

El tamaño para el poster es de 45,5cm de alto y 32,6cm de ancho, está medida es proporcionalmente suficiente para que sea fácilmente visibles y atractivo para los niños, además, se adapta bien a diversos entornos, como paredes, puertas o tableros de anuncios.

Figura 11

Tamaño del cómic y el poster



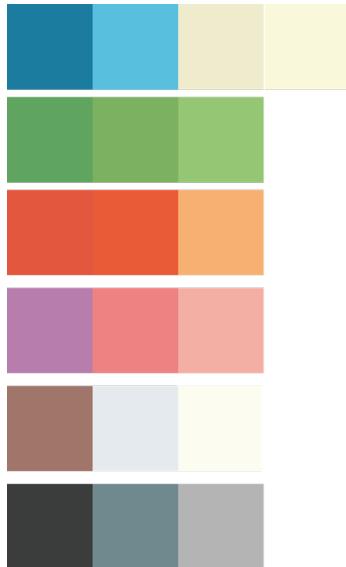
Realizado por: Nicolás Carreño

Paleta de color

Se eligió colores vivos con alta y baja saturación en los personajes, portada, contraportada y los fondos en las viñetas, esta paleta de colores se utilizó para destacar escenarios donde los personajes se encuentran o a su vez para transmitir personalidad y rasgos de cada uno de ellos en valores CMYK para la impresión.

Figura 12

Paleta de color



Realizado por: Nicolás Carreño

Material

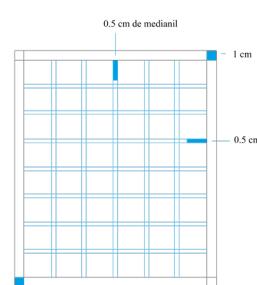
El cómic utiliza papel cuché brillo de 150g para las páginas internas y couche de 300g para la portada y contraportada. Esto realza la nitidez y detalle de las ilustraciones y proporciona una protección duradera al contenido del cómic. La elección de estos materiales garantiza una presentación de alta calidad y una experiencia de lectura enriquecedora para los niños.

Hoja de estilo

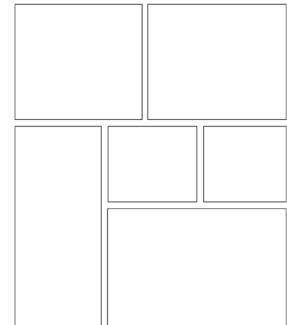
Se definen los márgenes de la hoja del comic a partir de la retícula modular y jerárquica, esta estructura brinda una organización clara y coherente al cómic, además permite controlar el flujo narrativo de la historia utilizando el tamaño y la forma en la disposición de las viñetas siendo rectangulares o cuadrados en dirección horizontal o vertical jugando entre sí, adaptándolo a una mejor flexibilidad para no fatigar a los niños, y se utiliza una medianil de 0.5cm entre viñetas proporcionando un espacio suficiente para separar claramente cada cuadro, además se utiliza 1 cm de margen para brindar una sensación de equilibrio y comodidad.

Figura 13

Hoja de estilo



Realizado por: Nicolás Carreño



Estilo de viñeta para el comic

El estilo de viñetas que se utilizó en el comic según el margen es ortogonal, usar este margen proporciona que todos sus lados sean rectos y así formar cuadrados o rectángulos. Para lograr una narración dinámica, se empleó un corte recto que impulsa el flujo de la historia. Además, para aportar un sentido de equilibrio a la secuencia de la trama, se eligió una dirección horizontal en la forma.

Elección de los animales para los personajes

Personaje Sam:

Para el personaje principal se escogió el animal de un ratón, los ratones son pequeños y vulnerables, pero también son conocidos por su valentía y capacidad de superar obstáculos, este simbolismo encaja a la perfección con el mensaje positivo de esperanza y progreso que se quiere transmitir a los niños con cáncer.

Personaje Soff:

Para el personaje de hada, aunque no está ligado a un animal, el personaje fue escogido por estar a menudo en ser representado como criaturas amables y amorosas, al utilizar el hada como personaje en el cómic estimula y proporciona un escape para los niños que enfrentan desafíos médicos.

Personaje Diego:

Para el personaje tímido, se escogió el animal de un panda, los pandas envían un valioso mensaje de aceptación y comprensión a aquellos niños que son introvertidos o reservados, pueden ayudar a los niños a aceptar y valorar su naturaleza e individualidad y desarrollar una autoestima positiva, además los pandas son animales ampliamente conocidos y valorados, debido a esto puede llegar a una amplia audiencia de niños de diferentes orígenes culturales.

Personaje Tatí:

Para el personaje melancólico, se escogió el animal de una lagarto, usar lagartijas como personaje, es una medida para representar diferentes representaciones de la naturaleza y valioso para enseñar a los niños sobre la ri-

queza y diversidad del Ecuador.

Personaje Juan:

Para el personaje confiado, se escogió el animal de un gato, porque los gatos son conocidos por su curiosidad y misterio, el uso de un gato como personaje desarrolla empatía y afecto para los niños, además los gatos son conocidos por su capacidad de superar obstáculos, y transmite un mensaje de perseverancia y coraje ante la adversidad lo que sirve como modelo a seguir para los niños que lidian con la enfermedad.

Presentación de los personajes

Personaje principal - Sam

Sam, un ratón valiente y creativo que está pasando por un tratamiento de cáncer. Tiene una imaginación desbordante y encuentra consuelo y fuerza en sus historias y aventuras imaginarias. A partir del nivel semiótico de una imagen de un ratón, ver en anexos la Figura 36 de referencia.

A continuación, se presenta las dimensiones físicas, sociológicas y psicológicas del personaje.

Físicas

Tiene apariencia de un ratón, sus ojos son grandes y su piel es de color café, utiliza vestimenta de capucha color rojo y pantalones color plomo, su complejión corporal es delgado y bajo.

Sociológicas

Sam proviene de una familia de clase baja- media, tiene interés en los comics y utiliza su creatividad, Sam valora

la honestidad y la empatía hacia otros.

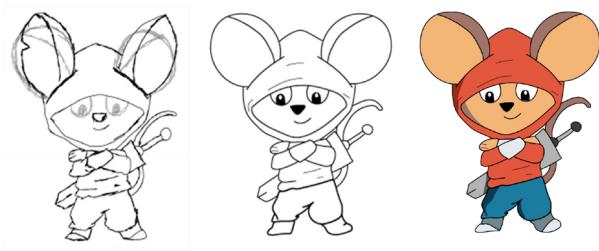
Psicológicas

Su personalidad es positiva, optimista, valiente y amable lo que permite enfrentar los desafíos, Sam es empático lo que puede entender los sentimientos y ayude a los demás.

A continuación, se muestran las expresiones y poses del personaje principal.

Figura 14

Proceso de dibujo del personajes Sam



Realizado por: Nicolás Carreño

Figura 15

Expresiones del personaje Sam

Preocupado

Sorprendido

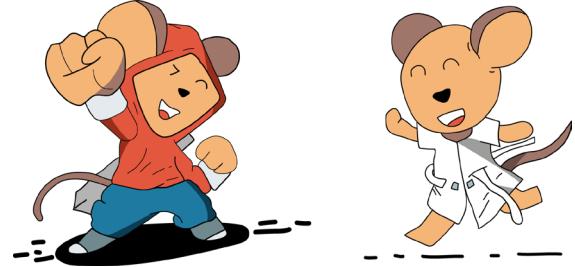
Sonriendo



Realizado por: Nicolás Carreño

Figura 16

Poses del personaje Sam



Realizado por: Nicolás Carreño

Personaje Hada – Sofí

Sofí, es un hada que busca héroes para cumplir misiones donde el principal objetivo es ayudar a los demás. A partir del semiótico de un slime y un hada, ver en anexos la Figura 33 de referencia.

A continuación, se presenta las dimensiones físicas, sociológicas y psicológicas del personaje.

Físicas

Tiene apariencia de un hada, su piel es de color rosado y su complexión corporal es redonda.

Sociológicas

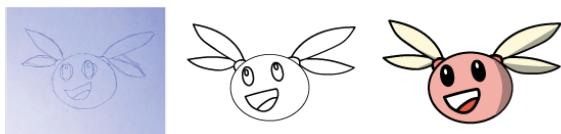
Sofí proviene de una familia de clase media – alta, tiene interés en buscar héroes amables y Sofí valora la valentía como la empatía hacia otros.

Psicológicas

Su personalidad es positiva, optimista y le gusta ayudar a los demás.

Figura 17

Proceso de dibujo del personaje Sofí



Realizado por: Nicolás Carreño

Personaje Panda - Diego

Diego, es un panda tímido y algo miedoso por las alturas, juega con cometas y practica karate solo, porque le da pena. A partir del nivel semiótico del personaje Po de Kun fu Panda, ver en anexos la Figura 34 de referencia. A continuación, se presenta las dimensiones físicas, sociológicas y psicológicas del personaje.

Físicas

Tiene apariencia de un panda, sus ojos son grandes y su piel es de color negro con blanco, utiliza vestimenta de color verde y su complexión corporal es gorda.

Sociológicas

Diego proviene de una familia de clase media, tiene interés en las cometas y el Karate y valora la amabilidad.

Psicológicas

Su personalidad es tímida y miedosa, por eso no puede pedir ayuda a los demás.

Figura 18

Proceso de dibujo del personaje Diego



Realizado por: Nicolás Carreño

Personaje Lagarto Espiritual – Tati

Tati, es una lagarto que se pone triste por no saber cantar muy bien debido a que así puede hacer magia. A partir del nivel semiótico de una ilustración del artista Alex Braun, ver en anexos la Figura 35 de referencia.

A continuación, se presenta las dimensiones físicas, sociológicas y psicológicas del personaje.

Físicas

Tiene apariencia de un lagarto, sus ojos son grandes y su piel verde, utiliza una vestimenta de un sombrero y poncho y su complexión corporal es delgada y pequeña.

Sociológicas

Tati proviene de una familia de clase alta, tiene interés en lo espiritual y conjuros, Tati valora la creatividad.

Psicológicas

Su personalidad es optimista, melancólica, se pone triste por no saber cantar muy bien y eso hace que no le salga bien su conjuro.

Figura 19

Proceso de dibujo del personaje Tati



Realizado por: Nicolás Carreño

Personaje Gato – Juan

Juan, es un gato valiente para saltar en un lago de una cascada, pero le cuesta creer en sí mismo para hacerlo. A partir del nivel semiótica de una imagen de un gato, ver en anexos la Figura 36 de referencia.

A continuación, se presenta las dimensiones físicas, sociológicas y psicológicas del personaje.

Físicas

Tiene apariencia de un gato, sus ojos son grandes y su piel es de color naranja, utiliza vestimenta color morado y su complexión corporal es delgado y bajo.

Sociológicas

Proviene de una familia de clase media, tiene interés en los espadas y valora el talento.

Psicológicas

Su personalidad es confiada, es confiado, pero le cuesta creer en sí mismo para lograr objetivos.

Figura 20

Proceso de dibujo del personaje Juan



Realizado por: Nicolás Carreño

Tati proviene de una familia de clase alta, tiene interés en lo espiritual y conjuros, Tati valora la creatividad.

Psicológicas

Su personalidad es optimista, melancólica, se pone triste por no saber cantar muy bien y eso hace que no le salga bien su conjuro.

SINOPSIS DE LA HISTORIA

Título: Sam y la misión mágica

Conocemos a Sam, un ratón con una gran sonrisa, le encantan las historietas, él está en un cuarto de hospital, Sam comenta como las terapias lo ayudaron a escapar de la realidad durante las terapias. Sam se vio inmerso de una aventura mágica cerrando los ojos y ser transportado a otro mundo lleno de maravillas, allí una Hada llamada Sofi lo eligió un héroe destinado a llevar amor y esperanza a quienes más lo necesitan. Durante su viaje, Sam conoce a varios personajes, primero debe ayudar al tímido panda a recuperar su cometa. Sam después conoce a una lagarto llamada Tatí a poder sentirse alegre y después conoce a Juan un gato confiado a poder superar el obstáculo y creer en sí mismo. Después de completar toda la misión de ayudar a los demás, Sam vuelve a la realidad y mira a su alrededor a otro ratón donde comparte el comic con él.

Conocemos a un ratón con una sonrisa radiante que tiene una pasión por las historias, en su habitación de hospital comparte en como lo han ayudado a escapar de la realidad durante su tratamiento. Un día se ve inmerso en una aventura mágica al cerrar los ojos y ser transportado a un mundo lleno de maravillas. Es allí donde un hada llamada Sofi. Lo elige como el héroe destinado a llevar amor y esperanza a aquellos que más lo necesitan.

Durante su viaje, Sam se encuentra con varios personajes, en primer lugar, debe ayudar a un panda tímido o recuperar su cometa, luego conoce a Tati, una lagarta que se siente triste y le ayuda a encontrar la alegría, después se encuentra con Juan, un gato inseguro que necesita superar obstáculos y creer en sí mismo.

“Sam y la misión mágica” es un relato encantador que resalta la importancia de la historia. Estas para escapar de la realidad, así como la capacidad de cada individuo para mejorar la diferencia en la vida de los demás a través de pequeños actos de bondad.

Guion literario

Título: “Sam y la misión mágica”

Personaje principal: Sam

Escena 1: Presentación del personaje principal

Sam, un ratón con una sonrisa radiante está acostado en

su habitación decorada con posters de sus cuentos. Sam habla en voz alta sobre su amor por los cuentos y cómo le ayudan a escapar de la realidad durante su tratamiento.

(Habitación de.....?)

Sam (nervioso dice): oh..., disculpa por no presentarme “¡Hola a todos, mi nombre es Sam!”

Sam: Tuve un problema de salud bastante fuerte hace algunos años, pero he logrado recuperarme y por eso hoy voy a contarte mi historia.

Escena 2: Comienza la aventura

Sam: ¡Espero que te guste mi historia!...

Sam: Descuida es una historia simple pero bonita.....

Sam (entusiasmado dice): ¡Vamos!.....

Sam cierra los ojos y se transporta a otro mundo, un mundo mágico.

Escena 3: Encuentros emocionantes y desafíos

Sam: (Aparece con armadura una espada)

Un hada mágica llamada Sofía, con alas brillantes y una voz divertida, aparece frente a él y le cuenta sobre una misión importante: ayudar a las personas en su travesía. Hada Mágica: “¡Sam, has sido elegido como el héroe de este mundo mágico! Tienes un don especial para llevar amor y esperanza a quienes más lo necesitan”.

Sam comienza su viaje y se encuentra con diferentes personajes en su camino.

Diego

Sam primero ayuda a Diego a recuperar su cometa, pero como es un panda tímido no le dice a nadie, Sam entiendo y le ayuda.

Sam: toma aquí tienes, sé que querías pedir ayuda, pero no te salían las palabras porque te da pena.

Diego: gracias, Sam me ayudaste mucho, adiós.

Sam: toma aquí tienes, sé que querías pedir ayuda, pero no te salían las palabras porque te da pena.
Diego: gracias, Sam me ayudaste mucho, adiós.

Tati

Después: Sam ve y se sorprende al ver a una maga lagarto decaída y triste, le pregunta que le sucede...
Tati: canto muy mal y no puedo conjugar mi magia porque todos de ríen.
Sam: al ver esto no duda y se sienta a la fuente con un puchero, de repente Sam canta, canta muy mal Pero ese pequeño momento hace que Tati se ría y se calme
Tati: gracias, Sam por alegrarme el día, voy a mejorar te prometo, adiós.

Juan

Sam: sigue caminando cuando ve a Juan un gato confiado en saltar de una cascada, pero se nota que le cuesta creer en sí mismo.
Juan: hola, Sam, yo puedo saltar, pero no creo que sea capaz de hacerlo.
Sam: nhaaaa observa jajajaja....(muy entusiasmado)
Sam salta y demuestra que es muy divertido hacer un torpedo en el lago de la cascada.
Haciendo que Juan se salte.

Juan: con una sonrisa(entusiasmado) gracias, Sam me ayudaste a creer en mí mismo para poder lanzarme no sabía que era tan divertido, adiós

Escena 4: Regreso a la realidad con una lección especial

Hada Sofía-Sofí gracias héroe has cumplido con la misión y has ayudado a los demás, gracias a ti ellos pueden mejorar y ayudar a otros, Adiós héroe.
Sam regresa a su habitación, abre los ojos en una sala de hospital sosteniendo el comic, de repente mira a su alrededor saluda a otro ratón y le pasa el comic.

Escena de Sam entregando el comic a otro ratón.
Fin.

Storyboard

A continuación, se presenta un ejemplo de bocetaje que detalla los planos y la historia en cada viñeta, identificados como (1.1V, 1.2V, etc.), que representa la primera escena y viñeta. Además, se incluye el resultado final del producto con la Colorización del cómic.

Figura 21

Bocetaje de las escenas y viñetas 1 parte



Figura 22

Bocetaje de las escenas y viñetas 2 parte



2.4V

Sam aparece con armadura
El tipo de plano es entero



2.5V

Una hada aparece le dice
el plano es entero



2.6V

La hada le dice que se llama Sofia
el plano es entero



2.7V

La hada le dice que fue escogido como el heroe
el plano es entero



2.8V

Sam parte hacia la aventura
plano general

Realizado por: Nicolás Carreño

Figura 23

Poster



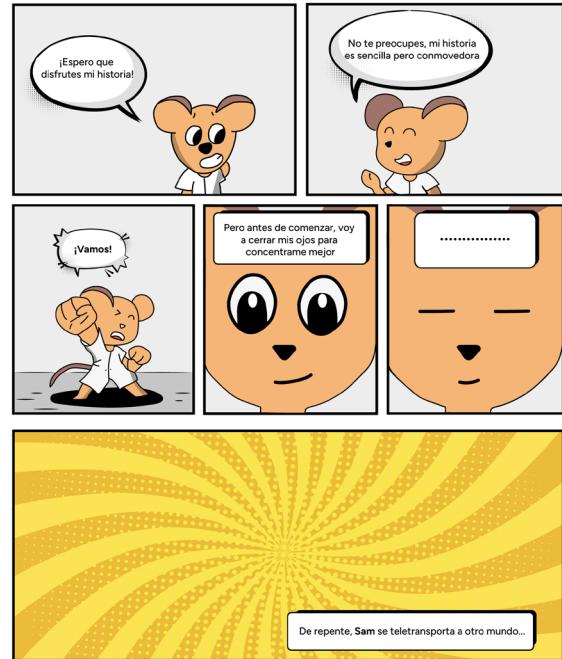
Realizado por: Nicolás Carreño

Figura 24
Portada



Realizado por: Nicolás Carreño

Figura 25
Colorización 1 parte



Realizado por: Nicolás Carreño

Figura 26
Colorización 2 parte



Realizado por: Nicolás Carreño

Figura 27
Colorización 3 parte



Realizado por: Nicolás Carreño



CAPÍTULO 5

Validación de la propuesta

Validación de la propuesta

Para validar el material lúdico (Cómic), se creó una tabla que destacaba tres elementos clave de su contenido. Esta estrategia permitió tomar en cuenta adecuadamente los aspectos necesarios para el desarrollo del producto de forma exitosa.

La propuesta fue validada mediante la presentación de la tabla de observaciones y el cómic en forma digital, acompañado de una breve introducción de la historia, a cargo de la Licenciada Patricia Salvador

Figura 28
Tabla de validación

Contenido	Si	No	Observaciones
Legibilidad	X		mayor riqueza en el lenguaje gráfico
Color	X		
Secuencia de la historia	X		no se sabe en qué le ayuda al panda


Lic. Salvador Saenz Patricia Lorena

Realizado por: Nicolás Carreño

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- Este proyecto de investigación se realizó un material lúdico para la fundación FANAC en la ciudad de Quito en el año 2023, como aporte a mejorar la calidad de vida que llevan estos niños con esta grave enfermedad.
- Por medio a la cuestión del problema que enfrentan los niños se ha llevado a cabo varias recopilaciones de investigaciones en cuanto a la importancia de mejorar el estado emocional con materiales gráficos.
- Para la realización del producto gráfico se optó por una selección de elementos a partir de importantes pasos para el proceso en producir material lúdico, que podrá influir en la mejora de la calidad de vida en los niños de la fundación FANAC.
- Además, el presente trabajo tiene como objetivo contribuir a la motivación y mejora en los sentimientos de los niños de la fundación.

Recomendaciones

- Se recomienda en un futuro realizar otra segunda edición del cómic para dar continuidad a la historia.
- Crear un cómic adecuado para el contexto emocional del proyecto implica centrarse en fomentar la motivación en niños con cáncer a través de personajes y narrativas diseñadas con sensibilidad. Abordando temas como valentía, amistad, esperanza y superación de obstáculos, con el objetivo de inspirar y motivar a los pequeños pacientes a enfrentar su enfermedad con fortaleza y optimismo.

- Hay que asegurar de que el diseño del cómic sea amigable para la lectura y comprensión de los niños. Utilizar fuentes de letra legibles, un diseño claro y ordenado de viñetas y burbujas de diálogo, y asegurar de que las ilustraciones sean llamativas y expresivas para mantener el interés de los pequeños lectores.

Referencias

Bermeo, M. (2020). *Diseño gráfico de material lúdico digital para fomentar el desarrollo de actividades físicas y mentales en los pacientes pediátricos oncológicos y que impulse el conocimiento de la enfermedad en los padres de los pacientes*. Repositorio Digital Universidad del Azuay. Recuperado de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9990>

Cabrera, V. (2019). *Diseño Cooperativo y motivacional, con pacientes oncológicos infantiles*. Repositorio Digital Universidad del Azuay. Recuperado de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9184>

Chantal, T. (2020). *Fundamentos técnicos para un diseño de personaje consciente y eficaz*. Recuperado de <https://chilemonos.cl/tesinas/Fundamentos%20T%C3%A9cnicos%20para%20un%20Dise%C3%B1o%20de%20Personaje%20Consciente%20y%20Eficaz.pdf>

Coronel, S. (2019). *Diseño de un sistema gráfico ambiental para pacientes oncológicos pediátricos que beneficien su estado emocional*. Repositorio Digital Universidad del Azuay. Recuperado de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9076>

Dawud, S. (2019). *El hospital Christie utiliza gráficos de animales para distraer a los jóvenes enfermos de cáncer*. Design Week. Recuperado de <https://www.designweek.co.uk/issues/25-february-3-march-2019/the-christie-hospital-uses-animal-graphics-to-distract-young-cancer-patients/>

DiNardo, A. (2022). *C.S. Mott Children's Hospital instala un programa de gráficos para aliviar la ansiedad de los pacientes*. Healthcare Design Magazine. Recuperado de <https://healthcaredesignmagazine.com/trends/university-of-michigan-healths-graphic-program-eases-anxiety-at-childrens-hospital/>

Duarte, L. (2022). *Cuento Infantil Ilustrado para Motivar a los Niños con Cáncer en el Área Metropolitana de Bucaramanga*. Repositorio Institucional Universidad de Santander. Recuperado de <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7261>

Referencias

- Dwiputri, A., & Swasty, W. (2019). *Codificación por colores y diseño gráfico ambiental temático en Hermina Children's Hospital*. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/cdd2/efafbb108978de7dc6fd2a7803c7b830a25c.pdf>
- Fernandez, O., & Teixeira, J. (2017). *Libro ilustrado de apoyo dirigido a niños con cáncer. Hospital San Juan De Dios*. Recuperado de <http://miunespace.une.edu.ve/jspui/handle/123456789/3001>
- García, H. (2020). *Proyecto cómic*. Repositorio Institucional Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/150179>
- Herrera, M. (2019). *Influencia de la Gráfica Ambiental y la Iconoplástica en el estrés de pacientes pediátricos hospitalizados*. Repositorio Académico UPC. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10757/626319>
- Jennifer, P. (2016). *Proceso de creación de personajes estilo Kawaii para la producción*. ICONOS Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Recuperado de https://www.iconos.edu.mx/qrtesis/tesis_210291MV/121183DD.pdf
- McCloud, S. (2006). *Making Comics*. HARPER.
- Mohamad, A., & Zainal, A. (2018). *La comprensión de una buena elección de color en el cartel Diseño para niños*. Recuperado de <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/30291/>
- Olivares, C. (2023). *Grafismo y entorno. Señalética como referencia ambiental*. RIUCAM. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10952/5914>
- Prado, J. (1995). *Aprender a narrar con el cómic*. Comunicar, 5, 76-79. <https://doi.org/10.3916/C05-1995-14>
- Pujol, R. (2020). *Avni Animal verdaderamente no identificado*. ASTIBERRI.
- Rivera, M. (2020). *Efecto del cómic en el niño oncohematológico*. Universidad Señor de Sipán. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12802/8169>



Ullán, A. (2022). *Artes visuales en hospitales pediátricos. El papel del arte en el bienestar psicológico de los niños hospitalizados*. Recuperado de <https://doi.org/10.5209/aris.82342>

Zadeh, et al. (2018). *Diseño ambiental para la atención al final de la vida: una revisión integradora sobre la mejora de la calidad de vida y el manejo de los síntomas para los pacientes en entornos institucionales*. *Journal of Pain and Symptom Management*, 55(3), 1018-1034. <https://doi.org/10.1016/j.jpainsymman.2017.09.011>

Apéndices

Herramientas para utilizar

La herramienta que se utilizó son las entrevistas, porque esta herramienta permite validar nuestros resultados a través de las opiniones y experiencias de expertos, lo que contribuye a una investigación más sólida y completa.

Entrevista a Expertos

- Director ejecutivo de la fundación Fanac (Mario Murgueitio)
- Psicóloga (Gilda Moreno)
- Pedagoga (María José Mena)

Matriz de entrevista

Director ejecutivo de la fundación Fanac (Mario Murgueitio)

¿Cuál es la misión principal de la fundación y como trabajan para cumplirla?

¿Cómo colabora la fundación con hospitales y centros de tratamiento para mejorar la atención y el acceso a los servicios hacia la condición médica complicada en niños?

¿Qué eventos o servicios ofrece la fundación para apoyar a los niños y a sus familias?

¿Cómo involucran a la comunidad y a los voluntarios en sus actividades y proyectos?

¿Qué metas y proyectos futuros tiene la fundación para seguir mejorando el apoyo hacia los niños en condición complicada?

Psicóloga (Gilda Moreno)

¿Cuál piensa usted que es el impacto emocional más común en los niños que padecen cáncer?

¿Ha utilizado materiales gráficos para ayudar a los niños facilitando la comunicación durante el tratamiento?

¿Qué precauciones o consideraciones se deben tener en cuenta al tratar emocionalmente a los niños durante sus tratamientos?

¿Tal vez conoce usted algún caso de éxito en la implementación de materiales gráficos que ayudaron a evaluar y apoyar el estado emocional en los niños?

Pedagoga (María José Mena)

¿Ha tenido la oportunidad de trabajar con niños con cualquier condición de salud, si es así que elementos utilizó? ¿Si no es el caso ha pensado hacerlo?

¿Usted ha considerado el uso de materiales educativos efectivas para hacer un entorno educativo accesible y estimulante para los niños?

¿En qué medida se podría interactuar con elementos visuales sin sobrecargar emocionalmente a los niños?

¿Cuáles cree usted que sería las principales habilidades y competencias que debería tener un material lúdico con relación a una condición de salud complicada?

¿Qué piensa con respecto a un material lúdico que pueda cumplir un propósito beneficioso en la calidad emocional no solo de los niños sino de sus padres también?

Objetivos de las entrevistas

Obtener una comprensión de la misión y visión de la fundación, así como los objetivos a largo plazo y corto plazo relacionados al cáncer infantil.

Obtener información si existe alianzas y colaboraciones con organizaciones y profesionales.

Investigar las intervenciones psicológicas y terapéuticas utilizadas para ayudar a los niños a lidiar con sus estados emocionales.

Explorar estrategias y técnicas utilizadas para brindar apoyo emocional a los niños durante el tratamiento y el proceso de recuperación.

Comprender como el cáncer infantil afecta la educación y el desarrollo de los niños.

Obtener recomendaciones y consejos prácticos con el fin de apoyar el proceso emocional de manera efectiva.

Entrevistas textuales:

Mario Murgueitio director ejecutivo de la fundación Famac

¿Cuál es la misión principal de la fundación y como trabajan para cumplirla?

Pues bien, la misión principal es buscar nuevas alternativas de tratamiento para los pacientes, de esa manera podemos lograr cambiar la calidad de vida que ellos tienen. Mejorar la calidad de vida. En muchos de los casos pueden terminar curándose, pero en otros obviamente no. Porque no todos pueden curarse, pues tampoco todos se van a morir. Y para lograr esto hemos logrado convenios con la Fundación Española para la lucha contra la leucemia. Con quienes tenemos un convenio para enviar chicos a trasplantes de médula ósea. Y aquí con un especialista trabajamos en rescate de miembros para evitar que haya abrasiones. Y buscamos también nuevas organizaciones sociales de otros países que tienen unas sobrevidas mejores que las nuestras para ver de alguna manera hacer una interrelación y poder ver si a través de congresos o de seminarios o talleres se puede ir uno capacitándose y formándose de mejor manera para lograr el objetivo que es contribuir a mejorar la calidad de vida de los niños que padecen casi en nuestro país.

Entiendo. Esto nos lleva a la siguiente pregunta que sería....

¿Cómo colabora la fundación con hospitales y centros de tratamiento para mejorar la atención y el acceso a los servicios hacia la condición médica complicada en niños?

Sí, nosotros más allá de trabajar de forma conjunta con hospitales trabajamos directamente con los pacientes, con los padres de los pacientes. ¿Por qué? Porque en nuestro país tenemos un problema de la institucionalidad. ¿A qué me refiero? Que los hospitales son muy burocráticos, estamos llenos de papeles. Quieren que nosotros hagamos tal o cual cuestión antes de. Ósea, en ciertos casos no nos han dejado hacer lo que queremos hacer. Ósea, son como el perro del hortelano, no hacen, pero tampoco dejan hacer. Entonces trabajamos directamente con ciertos médicos que nos conocen y ellos nos derivan a los pacientes para ayudarles. ¿En el tema de qué? Sobre todo, en la orientación a los chicos que necesitan trasplante de médula ósea. Orientación a los pacientes que necesitan rescate de miembros. Y aquí somos una escucha para todos los padres que están en shock después de recibir el tratamiento. Vinculaciones directas con los hospitales no tenemos. ¿Por qué? Porque las instituciones que manejan la salud de nuestro país no nos ven de buen agrado las organizaciones sociales. Siendo que somos muy importantes porque tapamos huecos que ellos dejan. Los vacíos que ellos dejan ocupamos nosotros en varios aspectos. Entiendo.

¿Qué eventos o servicios ofrece la fundación para apoyar a los niños y a sus familias?

Ya, los servicios. Básicamente aquí ayudamos con los estudios de histocompatibilidad para los pacientes que tienen indicación de trasplante de médula ósea o de progenitores hematopoyéticos. Brindamos toda la orientación necesaria respecto de cómo debe presentarse el caso. Ampliamos la información respecto de qué es lo que tiene que hacer el papá. Y enviamos muestras de sangre periférica al exterior para que de ahí se determine si tienen o no la posibilidad de contar con un donante.

El trasplante de médula ósea no es un procedimiento terapéutico no invasivo. Se hace en quirófano, pero no es la panacea. Eso significa que lo ideal es que los pacientes se curen con quimioterapia. Pero al fallar la quimioterapia está el trasplante de médula ósea que siendo sin ser la panacea, como decía, es una verdadera esperanza de vida. También trabajamos en rescate de miembros con un profesional que evita en la medida que nos permita el estadio de la enfermedad en el tema de los osteosarcomas, que es un cáncer óseo o en los cánceres, es un tumor óseo o en tumores osteoblásticos como el sarcoma de Ewing. Procuramos que no sean amputados los miembros superiores o inferiores de los pacientes que tienen esas partes afectadas.

¿Cómo involucran a la comunidad y a los voluntarios en sus actividades y proyectos?

Debido a la naturaleza de nuestra institución, del ámbito nuestro, pues obviamente no tenemos un grupo de voluntarios numeroso, más bien son muy puntuales. Tenemos como 5 o 6 que fueron pacientes nuestros, derivados solamente son sobrevivientes de cáncer unos y otros son sobrevivientes al trasplante de médula ósea. ¿Qué podría ser lo mismo exactamente? Entonces cuando hay eventos, como el último, hace 15 días organizamos un evento para generar recursos, entonces ahí se los convoca y llegan puntualmente. Participan en el evento y luego hasta que haya otro evento. En el otro ámbito que tenemos con las comunidades, de cómo difundir lo que hacemos, son las redes sociales y también tenemos un programa de hace como 4 años en una fundación. El programa se llama el costo social del cáncer. Ahí difundimos lo que hacemos y todo el costo social que genera tener un paciente con cáncer en la familia, más que todo si son niños. Entonces ahí contamos todo lo que tiene que vivir el papá, desde lo que pierden en trabajo, cómo se rompen las familias, cómo les afecta económicamente y el abandono que existe. Hay un 40% de abandono

de pacientes al tratamiento porque viven muy lejos de las ciudades en donde hay los centros de especialidades. Por ejemplo, en la Amazonía no existe un hospital que sea de referencia. Lo tenemos solamente en las principales ciudades del país como es Quito o Guayaquil, Cuenca.

¿Qué metas y proyectos futuros tiene la fundación para seguir mejorando el apoyo hacia los niños en condición complicada?

Las principales metas, la meta nuestra es ver la posibilidad de generar primeros recursos para poder seguir estableciendo nexos con otras instituciones porque dicho sea de paso el cáncer no todo es medicina. Ahora hemos recibido una llamada de Esmeraldas. Hay un par de pacientes que están necesitando ayuda, pero por la circunstancia de Esmeraldas se ha complicado más el asunto. La otra es medicina. Los padres de familia que tienen pacientes de oncología pediátrica tienen también otros hijos y son de provincia, necesitan movilizarse y cuando uno de los pacientes no tiene para el transporte obviamente no vienen y eso causa el abandono del tratamiento. La meta es también establecer más nexos y tratar de incidir en la medida que se pueda en políticas públicas porque veo que la única manera de sensibilizar a los gobernantes o quien maneja la salud en nuestro país es estando adentro porque de fuera no tenemos oídos. Ya con la crisis sanitaria que hemos pasado con la pandemia y sobre eso el manejo de la salud por parte de los gobiernos que han pasado pues hemos visto que hay una alta tasa de mortalidad en los hospitales. Por ejemplo, en Guayaquil hay más de 200 niños que han fallecido porque han dejado de recibir su tratamiento de forma oportuna. La meta también es tratar con la sociedad de oncología pediátrica ecuatoriana de que se unifiquen los protocolos porque aquí en nuestro país no hay unificación de protocolo. Donde se formó el especialista en oncología o hematología si se formó en Estados Unidos aplicará ese protocolo y si se formó en Europa aplicará el

de Europa o el de España o el de donde se haya graduado. Esa es otra de las intenciones nuestras para seguir tratando de ayudar a los pacientes y a sus familias.

Gilda Moreno psicóloga

¿Cuál piensa usted que es el impacto emocional más común en los niños que padecen cáncer?

Bueno, el impacto emocional depende también de la edad de los niños que estén pasando por esta enfermedad. Entonces, por ejemplo, no es lo mismo que un niño de 3 años esté en este proceso que un niño de 10 años. Entonces, yo creo que el impacto emocional es más fuerte mientras más grande, mientras más avanzada sea la edad del niño.

Bien.

¿Ha utilizado el material gráfico para ayudar a los niños facilitando la comunicación durante el tratamiento?

Yo creo que el material gráfico es muy importante para ayudar a los niños en su enfermedad porque los niños con cáncer se ven sometidos a un proceso muy largo. Existen, por ejemplo, largos periodos de hospitalización en los cuales estos materiales ahí serían útiles cuando estén los niños hospitalizados porque pasa el tiempo un poco más lento, como que hay actividades propias del tratamiento médico, ¿no? Pero existen también momentos libres, momentos en los cuales los niños podrían entretenerse tal vez con algún material lúdico, algún material gráfico y que son de mucha utilidad porque entretienen a los niños, les provocaría también tranquilidad, cierta alegría también con el juego. Y como decía anteriormente, mientras más pequeños yo creo que más útiles serán estos elementos, estas herramientas. O también estos materiales gráficos deberían ser diferenciados para niños más grandecitos según la edad. Entonces sí, sería de mucha ayuda, de mucho apoyo.

Entonces nos lleva a la siguiente pregunta...

¿Qué precauciones o consideraciones se deben tener en cuenta para tratar emocionalmente a los niños durante sus tratamientos?

Primero hay que considerar el momento en el que están bajo una medicación, entonces esta medicación les deja un poco debilitados físicamente, entonces esperar creo yo en esos momentos en los que los niños se recuperen y estén aptos para utilizar este material. Entonces se debe considerar eso también, yo creo que también es oportuno considerar el momento del proceso médico o el tratamiento médico, entonces si es del inicio no sería muy oportuno porque la familia y el niño recién se está adaptando al tratamiento, se está adaptando a lo que viene y al final tampoco porque los niños y la familia ya están un poco cansados, agotados de todo ese trayecto fuerte que ellos tienen que vivir, entonces podría ser tomar en consideración que este material haga un soporte, un apoyo en la mitad del tratamiento médico, en la mitad de ese proceso porque son tratamientos de extensos, largos. Eso y también si utilizan imágenes, por ejemplo, que sean imágenes amigables con el niño según su edad, adaptados a la edad, si es un material manipulable, que sea fácilmente manipulable, también hay que tener mucho cuidado por la contaminación porque son espacios, si por ejemplo están hospitalizados, son espacios de mucho cuidado, no se puede ingresar con cualquier material, se debe tener mucho cuidado que sea un material muy apto para ingresar al espacio médico, al hospital, o si es material para utilizar en la casa, de igual manera que sea fácil de manejarlo y que sea también con estas condiciones de aseo, de limpieza, de cuidado para no contaminar y que no influya en su estado físico de salud.

¿Tal vez conoce usted algún caso de éxito en la implementación de materiales gráficos que ayudaron a evaluar y apoyar el estado emocional en los niños?

Sí, lo que me ha llamado mucho la atención y que me parece ideal es, por ejemplo, como le decía que hay un momento en el cual los niños no tienen cabello, las niñas están sin cabello, entonces he visto que hay una niña que está con una muñeca y la muñeca tampoco tiene cabello, o se ve al espejo y está en el espejo, no sé, como que le dibuja el cabello. Eso me parece muy bonito porque es como que ese niño se va a adaptar a su nuevo estado físico, a su autoestima, al autoconcepto, al cambio que está sufriendo, que está viviendo y material así muy amigable, muy sencillo, no muy recargado, con mucha precaución, como le digo muy delicado, muy sencillo sería la palabra, pero que tenga mucho contenido, que llegue a los niños para que se sientan tranquilos, que no se sientan indiferentes a los demás.

María José Mena pedagoga

¿Ha tenido la oportunidad de trabajar con niños con cualquier condición de salud, si es así que elementos utilizó? ¿Si no es el caso ha pensado hacerlo?

Ya, bueno, yo en un aula hospitalaria no he trabajado. Las aulas hospitalarias son las que se encuentran en los hospitales más que nada en el Bacordist, pero en el colegio en el que yo trabajo tenemos niños con diferentes necesidades educativas especiales. Empresas del autismo, el síndrome de Down, niños con distintos síndromes que son físicos. Entonces, sí se ha trabajado con un sinnúmero de material didáctico. Lo que yo siempre recomiendo es que se utilicen pictogramas visuales dependiendo la condición del niño, ¿ya? Porque a veces nosotros, ¿qué son los pictogramas? Por ejemplo, las rutinas diarias que se trabaja con los niños del inicial, que son los niños de tres años a seis años. Entonces, es

importante tener estas rutinas visuales para que ellos se puedan anticipar a las actividades. ¿Qué es lo que tenemos aquí? Por ejemplo, si tenemos un niño con síndrome de Down, entonces lo que yo hago generalmente es hacer todo de acuerdo a su condición. Entonces, busco pictogramas o se manda a hacer dibujos de niños que tengan síndrome de Down para que él se sienta identificado con la imagen. Entonces, eso primero. También hay que tomar en cuenta el entorno social en el que se desarrolla el niño. Entonces, si estamos en la costa, se manejan unos pictogramas de acuerdo al espacio que es la costa. Y si estamos en la sierra, igual, en el espacio en que está el niño en la sierra. Y también hay que tomar en cuenta la condición social. Si es que es un niño de bajos recursos, depende al área que te estés enfocando. Tienes que tomar en cuenta al niño de manera integral para realizar estos pictogramas. Uno de los pictogramas, los pictogramas de las rutinas. También es importante trabajar siempre con un personaje. A los niños les encanta un personaje que tú puedes inventarte o que ya puede existir. Entonces, a los niños les encantan los superhéroes y puedes elegir un personaje así. Los píteres también. Y a mí me parece el recurso más importante con lo que tú puedes enseñar desde matemáticas, literatura, lenguaje, ciencias. Y más que nada, la parte emocional son los cuentos. Los cuentos son el recurso pedagógico más importante que puede tener un educado. Obviamente, siempre tomando en cuenta la edad evolutiva en la que tú quieres trabajar. No es lo mismo trabajar con niños de tres años, trabajar con niños de cinco años. Entonces, siempre tienes que tomar en cuenta eso.

Entiendo, entonces, la segunda pregunta estaría ligada a...

¿Usted ha considerado el uso de materiales educativos efectivas para hacer un entorno educativo accesible y estimulante para los niños?

Eso te quería preguntar, ¿dice efectivo o afectivo? Estaría ligado con que sería más relacionado emocionalmente. Ya, primero que si tú, o sea, con los niños siempre tienes que trabajar la parte emocional, siempre. Nosotros le llamamos el circle time, que es cuando saludas. Entonces, siempre, siempre, siempre trabajamos las emociones, cómo te sientes hoy. Las emociones básicas, triste, enojado, feliz. Miedo, también el miedo, que es el que ustedes tienen que trabajar más, porque están enfocados en niños que están en una situación de vulnerabilidad. Todos los niños, no solo los niños con necesidades ni con alguna enfermedad, todos trabajan las emociones. Entonces, por ejemplo, nosotros tenemos el cuento famosísimo el monstruo de colores. Ese cuento del monstruo de colores están todas las emociones en diferentes monstruos. Entonces, sí es importante trabajar siempre las emociones, tener material didáctico que trabaje emociones. Entiendo.

¿En qué medida se podría interactuar con elementos visuales sin sobrecargar emocionalmente a los niños?

Ok, es importante siempre tomar en cuenta que los niños, del inicial más que nada, que son de los cinco a los seis años, de los cero, de los tres a los cinco años, trabajan sus sentidos. Entonces, con los niños necesitas trabajar la parte visual y la parte auditiva. Entonces, si es que primero no recargar la clase como tú dices, sino que es importante, por ejemplo, tener estas cosas básicas. Las rutinas del día que se van a desarrollar dentro de un aula hospitalaria, que varían, ¿no? Porque no pueden ser las mismas rutinas que utilizas dentro de una clase formal a un aula hospitalaria. Entonces, las rutinas de un niño que esté en un aula hospitalaria también está la hora que le ponen sus vacunas, a la hora que entra el médico. Entonces, sí varía. Entonces,

la primera son rutinas, días de la semana, porque los niños tienen que ubicarse en qué día está, los climas y su personaje favorito. Siempre tener en cuenta que lo que sea trabajar con su personaje favorito y las emociones. Entonces, son rutinas, días de la semana, climas, personaje y emociones. Entonces, puedes no recargar, pero sí hacer como visualmente pictogramas grandes. Ahora, como tenemos la tecnología, también se utiliza mucho las pantallas, pero si ustedes quieren hacer como algo físico, es importante tener estas cosas. O sea, lo que ya te mencioné, así, y con eso ya no recargas más. Entonces, estas cosas son necesarias porque son las típicas rutinas que utilizan los niños para ubicarse dentro del tiempo.

Entiendo.

¿Cuáles cree usted que sería las principales habilidades y competencias que debería tener un material lúdico con relación a una condición de salud complicada?

Ya, primero, que tienen que ser visibles, ¿no? Por ejemplo, si están hablando de un niño que tiene problemas de visión, tiene que ser además de ser súper colorido, porque hay niños que tienen problemas de visión que no es total, unos que tienen pérdida parcial. Entonces, de acuerdo a eso, primero saber si no tienen problemas visuales, que la mayoría sí lo tienen. Si es que es así, un niño que no ve para nada, tiene que ser táctil. Entonces, le hacen el pictograma y le hacen con algún relieve que el niño pueda tocar. Eso por un lado. Si es que el niño no tiene ningún problema de visión, tiene que ser súper colorido, no saturado, pero bien colorido, no lleno de varios colores, sino elegir un color. Por ejemplo, si les gusta, el personaje favorito es un monstruo morado, siempre mantener ese morado para que los niños, porque los niños están acostumbrados a trabajar con lo que ya existe. Entonces, si tú le cambias el color al monstruo, los niños se pierden. Entonces, siempre mantener los colores del personaje. Si tiene sonido, mejor.

Si tiene movimiento, mejor. Y lo mejor para trabajar con los niños que están en vulnerabilidad es trabajar algo chistoso. Entonces, si este personaje tiene los ojos chistosos, los niños son súper fáciles de hacer reír, pero siempre tomar en cuenta que a los niños les gusta reírse y que sea chistoso. Si ese muñeco le hacen como que se cae, como que a veces se tropieza, como que hace soniditos hasta chistosos, eso funciona un montón. También es importante que, como te dije en un inicio, que este material esté relacionado con su condición. Entonces, siempre tomar en cuenta la condición. Si es un niño con síndrome de Down, si es un niño que está pasando por cáncer, tomar en cuenta en los pictogramas esto. Qué sé yo, sacar un niño que tal vez perdió su cabello para que el niño se siente identificado. Por ejemplo, el monstruo, digamos que al comienzo puede tener cabello y después va perdiendo el cabello. Entonces, el niño se siente identificado con eso. Por ejemplo, trabajar un cuento infantil en el que se hable sobre el cáncer. Eso a los niños les hace entender más que un adulto les explique. Un cuento le da más rápido las respuestas y les da tranquilidad. Entonces, ¿qué más? También eso. Eso se puede sugerir.

También con respecto a...

¿Qué piensa con respecto a un material lúdico que pueda cumplir un propósito beneficioso en la calidad emocional no solo de los niños sino de sus padres también?

Ya, bueno. Cuando los niños están tranquilos, los padres están mucho más tranquilos. Entonces, algo que nosotros trabajamos con los niños de desarrollo normal y con los niños que tienen alguna condición de vulnerabilidad es la anticipación. Entonces, por ejemplo, a un niño que está en un tratamiento oncológico, se le puede explicar con anticipación como, bueno, ahorita vamos a jugar, después vamos a comer la colección, vamos a recibir clases y después de esto viene, qué sé yo, la quimioterapia. Entonces, siempre anticiparles para que no les tome de

sorpresa porque las cosas de sorpresa les crea inseguridad, desconfianza y los niños entran en ansiedad. Entonces, primero anticipar a los niños y anticipar a los padres. Entonces, lo que nosotros trabajamos siempre con... Yo tengo una niña que es una niña que siempre está en aulas hospitalarias. Con ella trabajamos pictogramas en las... Como te explico, primero hacemos esto, luego hacemos esto y después vas a tener tu tratamiento. Los tratamientos que son dolorosos, tratamientos que asustan, que crean miedo. Entonces, siempre decirle como, ahorita hacemos esto y después vamos a tener esto. Como para que ellos... Yo sé que te va a dar miedo, no pasa nada, pero anticiparles. Y estos mismos pictogramas se utilizan en la casa. Los papás también les da tranquilidad saber que sus hijos están anticipados. Otra cosa que también trabajamos y en la pandemia trabajamos muchísimo es con el mismo cuento del monstruo de colores. El papá le cuenta al niño el cuento y le va contando hoy el monstruo se sintió enojadísimo, por eso se volvió rojo por el enojo y los papás también pueden involucrarse. Es decir, yo hoy día también me sentí con miedo porque me pasó eso. Entonces, los papás, los niños tienen que saber que los papás, que los adultos también tienen emociones. Entonces, si pueden hacer, para mí los cuentos son todo. Entonces, si pueden hacer un cuento en el que se puedan involucrar los adultos, también a los papás les da tranquilidad porque también pueden expresar sus emociones. Entiendo. Y claro, estaría ya listo la entrevista, pero que no le haya tomado mucho tiempo. No, para nada. Si tienes alguna duda me comentas, ¿ya? Claro, no hay problema. Listo. Hasta luego. Chao, chao.

Conclusiones de las entrevistas realizadas:

En conclusión, la fundación y los expertos mencionados con este entorno se esfuerzan por mejorar la calidad de vida de los niños con cáncer mediante tratamientos alternativos, apoyando emocionalmente como también la concienciación sobre el uso de materiales gráficos adaptados para ellos. Estos recursos desempeñan un papel fundamental tanto en el ámbito educativo como durante el tratamiento, ayudando a superar desafíos emocionales en los niños. Por ello, el apoyo emocional es fundamental en el tratamiento de niños que padecen cáncer y el diseño gráfico, porque es una poderosa herramienta para brindarles apoyo y acompañamiento durante esta difícil etapa. En esta conclusión esperaremos algunos posibles elementos gráficos que pueden ser utilizados para proporcionar apoyo emocional a los niños con cáncer, así como sus características y beneficios.

Los elementos gráficos de gran utilidad son los materiales visuales adaptados a las necesidades de los niños. Estos materiales pueden incluir ilustraciones, pictogramas y colores vibrantes que capturen la atención y el interés de los niños. Por ejemplo, se pueden diseñar ilustraciones que representen a los niños con aspectos positivos como imágenes de niños sonriendo o participando en actividades lúdicas, estas imágenes pueden transmitir un mensaje de esperanza y alegría y ayudar a contrarrestar los sentimientos de tristeza y ansiedad que pueden experimentar a los niños durante su tratamiento.

Otro elemento gráfico que es de gran ayuda son los cuentos ilustrados o cómics, adaptados a la necesidad de los niños. Estos cuentos pueden abordar temas relacionados con el cáncer, como la importancia de seguir el tratamiento, las emociones que pueden experimentar, los aspectos positivos de la superación. Las ilustraciones pueden ayudar a los niños a visualizar y comprender mejor la información y los textos pueden ser redactados de manera sencilla y clara, adecuada para su nivel de comprensión. También se considera el uso de materiales gráficos interactivos que fomenten la participación de los niños, por ejemplo, se pueden diseñar juegos de mesa o tarjetas con actividades relacionadas con el libro o cómic donde los niños pueden jugar y aprender al mismo tiempo. Estas actividades ayudan a distraer a los niños durante los procedimientos médicos, brindándoles un momento de entretenimiento y distracción.

Apéndices

Figura 29

Referencia del personaje principal



Fuente: Pexels

Figura 30

Referencia del personaje Hada



Fuente: Disney Wiki, Pinterest



Figura 31

Referencia del personaje Panda



Fuente: DEVIANTART

Figura 32

Referencia del personaje Lagartija



Fuente: ARTSTATION

Figura 33

Referencia del personaje Panda



Fuente: DEVIANTART



Universidad
Indoamérica

Diseño Gráfico

2023