

## **PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO PROFESIONAL CON MENCIÓN EN DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE DISEÑADOR PROFESIONAL

CON MENCIÓN EN DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

**DISEÑO DE UN CUENTO GRÁFICO INTERACTIVO BIMEDIA QUE APOYE DESDE EL HOGAR A NIÑOS DE  
07 A 09 AÑOS QUE PADECEN LEUCEMIA Y SUS CUIDADORES EN EL PROCESO DE RECONSTRUCCIÓN  
EMOCIONAL FAMILIAR DE LA FUNDACIÓN CECILIA RIVADENEIRA DE QUITO – ECUADOR.**

Jhon Alexander Camacho Sánchez

DIRECTOR: MTR. Xavier Jiménez

Quito, 2021

## Contenido

<b>Introducción.....</b>	<b>6</b>
<b>Objetivo .....</b>	<b>6</b>
<b>Prólogo.....</b>	<b>7</b>
<b>1.- Descripción del caso .....</b>	<b>9</b>
1.1. Aspectos externos (mercado, competencia, medios, público/usuario).....	10
1.2. Aspectos internos (historia, valores, objetivos, productos, necesidades).....	15
<b>2.- Problema gráfico .....</b>	<b>20</b>
2.1. Descripción y análisis de las piezas gráficas existentes del caso y análisis de tipologías .....	21
2.2. Descripción del problema gráfico.....	32
2.2. Requerimientos del proyecto gráfico.....	35
<b>3.- Solución gráfica.....</b>	<b>36</b>
3.1. Generación de la Idea .....	37
3.2.Exploración de la forma .....	42
3.3. Prototipo gráfico.....	46
3.4.-Primera validación con el usuario.....	68
<b>4.- Bibliografía.....</b>	<b>70</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>72</b>
1. Entrevista Psicóloga Paz Obando – Psicóloga Fundación Cecilia Rivadeneira.....	79
2. Entrevista Psicóloga Soledad – Psicóloga independiente. ....	83
3. Encuesta familiares niños/as diagnosticados con cáncer .....	85
4. Segunda entrevista Psicóloga Paz Obando – Psicóloga de la Fundación Cecilia Rivadeneira .....	89
5. Tercera entrevista Psicóloga Paz Obando – Psicóloga de la Fundación Cecilia Rivadeneira.....	91

6. Validación niño 8 años dentro del público objetivo y validación extra niño de 9 años con síndrome autista .....	93
7. Validación con un experto en diseño - Xavier Jiménez .....	94
8. Validación con un experto en ilustración - Gabriel Chancay .....	96
9. Entrevista con 4 con Psicóloga Paz Obando .....	97
10. Encuestas de usabilidad del proyecto final .....	100
11. Respuestas de actividades e historia contada por Rafaela .....	101

## Figuras

Figura N°1.- mapa de Stakeholders .....	14
Figura N°2.- Número de integrantes en el hogar y edades.....	15
Figura N°3.- Preferencias en actividades .....	18
Figura N°4.- Actividades para casa y medios de información.....	19
Figura 5. “Guía de apoyo para acompañantes de niños con cáncer” .....	32
Figura 6. “Sigo siendo yo” .....	32
Figura 7. “El bosque encantado” .....	33
Figura 8. “Kit de la alegría” .....	33
Figura 9. “La princesa caballero” .....	33
Figura 10. “Sigo siendo yo” .....	35
(DUKS, 2014).....	35
Figura 11. Boceto de un ayudante del bosque.....	39
Figura 12. Primer antagonista .....	41
Figura 13. Bocetaje del Pantano sin color.....	42
Figura 14. Bocetaje de los personajes y composición.....	42
Figura 15. Bocetaje de los personajes principales.....	43
Figura 16. Bocetos de los animales con los dulces.....	44
Figura 17. Estilo gráfico de los personajes principales.....	45
Figura 18. Evolución de un boceto tradicional .....	45
Figura 19. Primer personaje digital .....	45



Figura 20. Bocetos del diagramado del cuento .....	46
Figura 21. imagen con la diagramación .....	47
Figura 22. Retícula base.....	47
Figura 23. Portada y contra portada del cuento .....	47
Figura 24. página 2 y 3 del cuento .....	47
Figura 25. página 4 y 5 del cuento, ubicación de la numeración.....	48
Figura 26. página 6 y 7 del cuento .....	48
Figura 27. página 8 y 9 del cuento .....	49
Figura 28. página 10 y 11 del cuento.....	49
Figura 29. página 12 y 13 del cuento.....	49
Figura 30. página 14 y 15 del cuento .....	49
Figura 31. página 16 y 17 del cuento .....	49
Figura 32. preguntas al azar dentro de la libreta de actividades ....	50
Figura 33. Primera página de la historia de Pastelosa .....	50
Figura 34. páginas 20 y 21 de la historia de Pastelosa.....	51
Figura 35. páginas 21 y 22 de la historia de Pastelosa .....	51
Figura 36. páginas 23 y 24 de la historia de Pastelosa .....	51
Figura 37. páginas 25 y 26 de la historia de Pastelosa (tristeza).....	51
Figura 38. actividades extras de la libreta.....	51
Figura 39. páginas 28 y 29 de la historia de Chocogarto .....	52
Figura 40. páginas 30 y 31 de la historia de Chocogarto .....	52
Figura 41. páginas 32 y 33 de la historia de Chocogarto .....	52
Figura 42. páginas 34 y 35 de la historia de Chocogarto .....	52
Figura 43. páginas 36 y 37 de la historia de Chocogarto .....	52
Figura 45. de las páginas y 38 y 39 enlaces y políticas se uso .....	53
Figura 44. páginas 37 y 38 de la historia de Chocogarto .....	53
Figura 46. páginas 43 y 44 cierre del cuento .....	53
Figura 47. hoja de personaje: Gomisapito.....	54
Figura 48. hoja de personaje: Pastelosa.....	55
Figura 49. hoja de personaje: Chocogarto.....	56
Figura 50. hoja de personaje: Antagonistas.....	57

Figura 51. paleta cromática de los escenarios.....	58
Figura 52. fondo de la escena final Gomisapito .....	58
Figura 53. fondo de la escena final Pastelosa .....	58
Figura 54. fondo de la escena final Chocogarto .....	58
Figura 55. tipografía SuperBernard y Asdonut .....	59
Figura 56. tipografía principak “Blogger Sans” .....	60
Figura 57. tipografía secundaria “Source Sans Variable” .....	60
Figura 58. Portada y contraportada .....	61
Figura 59. Llamado a la acción y datos personales.....	61
Figura 60. Actividades Gomisapito.....	62
Figura 61. Preguntas extra de APAY .....	62
Figura 62. Actividades Pastelosa .....	62
Figura 63. Preguntas extra de APAY .....	63
Figura 65. Cierre y comienzo del diario .....	63
Figura 64. Actividades Chocogarto .....	63
Figura 66. Fan Page en Facebook.....	64
Figura 67. Costos de diseño .....	65
Figura 68. Requerimientos de diseño .....	67
Figura 69. Validación con el usuario .....	69
Figura 70. 2da Validación con el usuario .....	70
Figura 71. Resultados de las encuestas de usabilidad del producto final.....	71

## Tablas

Tabla 1.- Análisis tipológico de “La Princesa Caballero”.....	22
Tabla 2.- Análisis tipológico de “Guía de Apoyo para acompañantes de niños con cáncer” .....	24
Tabla 3.- Análisis tipológico de “Sigo siendo yo”.....	26
Tabla 4.- Análisis tipológico de “El Bosque Encantado”.....	28
Tabla 5.-Análisis tipológico de “Kit de alegría”.....	30



## Introducción:

La incertidumbre del futuro, el miedo naciente del desconocimiento sobre la enfermedad catastrófica del cáncer, no saber cómo acercarse a los niños en tratamiento oncológico, muchas veces generan ansiedad dificultando la sana interacción familiar.

El proyecto que se presenta a continuación “Recuperando sonrisas” se ubica dentro de la Fundación Cecilia Rivadeneira (FCR), la FCR es una fundación sin fines de lucro, que ayuda a niños y familias que se encuentran en tratamiento oncológico, esta fundación posee varios ejes de acción que busca ayudar a las familias dependiendo sus necesidades, el kit del presente proyecto busca integrar al niño/a con su cuidador a través de 3 historias diferentes narradas de manera metafórica, cada una aborda una etapa del tratamiento oncológico. El cuento está acompañado de una libreta de actividades (funcionan en conjunto), a medida que el lector avance en el cuento, este le redirigirá a las actividades que debe resolver en la libreta, antes de avanzar.

## Objetivos del proyecto

### Objetivo principal:

- Generar una propuesta gráfica que mediante una serie de actividades otorgue insumos de monitoreo psicológico, e incentive la integración y reconstrucción emocional de niños con cáncer y sus familias.

### Objetivos específicos:

- Indagar mediante investigación bibliográfica y entrevistas a especialistas, las causas que generan problemas emocionales en el público objetivo, de manera que se identifique con claridad cuáles son los aspectos fundamentales que se deben abordar en el producto.
- Definir mediante un proceso de aplicación de metodologías psicológicas, alternativas gráficas efectivas, que propendan la integración y reconstrucción emocional entre el niño y su familia, y faciliten el monitoreo del terapeuta.
- Comprobar que el producto ofrezca insumos suficientes para el monitoreo y el soporte a la terapia de reconstrucción emocional del niño y su familia, mediante un producto lúdico que responda a diferentes preguntas sobre el estado emocional del niño/a.

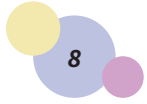
## Prólogo

El cáncer puede afectar a personas de todas las edades, uno de los aspectos conocidos en los tratamientos oncológicos son las largas horas de quimioterapia, las reacciones físicas causadas por la radiación, los medicamentos que deben ingerir cada día, estos son factores que afectan física y psicológicamente al paciente y a su círculo familiar. El kit “Recuperando sonrisas” busca mediante las artes gráficas y la psicología infantil, informar y ayudar a que dichos pacientes tengan una sana interacción con sus familiares.

El presente proyecto busca generar incidencia social que impacte, por esta razón se ha analizado en cuales políticas estatales podría insertarse, desde este punto se ha considerado que puede aportar en el eje 1 del Plan de Desarrollo 2017-2021, objetivo 1, (garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas), en las siguientes políticas: “1.3 Combatir la malnutrición y promover hábitos y prácticas de vida saludable, generando mecanismos de corresponsabilidad entre todos los niveles de gobierno, la ciudadanía, el sector privado y los actores de la economía popular y solidaria”(Gobierno del Ecuador, 2017).

Se pretende promover hábitos de convivencia saludable en las familias de niños que padezcan cáncer, incentivar la realización de actividades físicas y emocionales, promover la higiene, mejorando la calidad de vida del círculo familiar del niño con leucemia. “1.5. Fortalecer la protección social, protección especial, atención integral y el sistema de cuidados durante el ciclo de vida de las personas, con énfasis en los grupos de atención prioritaria”(Gobierno del Ecuador, 2017).

Los niños con leucemia requieren de atención especial, ya sea de carácter médico o psicológico, se pretende ayudar de manera psicológica al niño, motivando a que realice actividades dinámicas fuera del hospital junto a su familia, mediante insumos gráficos que permitan al niño contar su travesía fuera del tratamiento médico, “1.9. Erradicar toda forma de discriminación, desigualdad y violencia, particularmente el machismo y la homofobia, a través de la modificación de patrones sociales y culturales que las naturalizan y perpetúan, para propiciar un ambiente seguro” (Gobierno del Ecuador, 2017).



## Agradecimiento

Agradezco a mis padres, a mi hermana, a mi tía y a mi tío, a mi novia, a la psicóloga Paz Obando que me aportó retroalimentación desde su campo, a mi gatita que me acompañó en mis noches de desvelo y a todos los que me apoyaron y confiaron en mí.

# Descripción del caso



## Aspectos externos

El cáncer es una enfermedad que se produce por la multiplicación desmesurada de células no necesarias, estas se acumulan y forman tumores, además, poseen la característica de migrar a otras zonas, proliferando la enfermedad y extendiéndola por todo el cuerpo si no es controlada a tiempo.

Otro autor afirma lo siguiente:

El cáncer es una enfermedad tan antigua como la vida misma. En efecto, hay múltiples referencias históricas, entre las que destaca la descripción en el documento sanitario más antiguo, el papiro de Ebers (alrededor de 3.000 años antes de Jesucristo), de un cáncer de mama. (Madinabeitia, 2018, pág. 18)

Aunque la enfermedad es tan antigua como la humanidad, la desinformación concebida de las personas en general no ha sufrido cambios significativos, la psicóloga Paz Obando en una entrevista (véase anexo 1) explica que aún existe desinformación sobre el cáncer en las escuelas, colegios, entre otras entidades ya sean públicas o privadas.

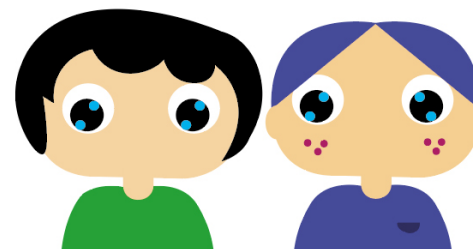
En una pandemia se debe conocer el virus para desarrollar una vacuna, un antídoto que anule los efectos secundarios dañinos, según Madinabeitia (2018) para aplicar un tratamiento oncológico específico en las personas, es importante conocer el tipo de cáncer y en qué fase se encuentra el paciente.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), al cáncer se le atribuye como una de las causas principales de muerte a nivel global,

aproximadamente 8.8 millones de muertes en el 2015. Según la Organización Panamericana de la Salud (OPS). Hace 30 años la leucemia linfoblástica aguda (la más común entre niños y adolescentes) era letal, en la actualidad el índice de cura es de un 70% en países desarrollados, pero los datos son desalentadores en países pobres o en vías de desarrollo, siendo el promedio de cura del 10 al 20% , dicha cifra varía dependiendo país.

En el Ecuador, el hospital Solca ubicado en Guayaquil anualmente registra 240 casos nuevos de leucemia en niños, mientras que en Quito se diagnostican 270 casos nuevos cada año (Gordón, 2015).

**El 53% de los niños con cáncer tienen leucemia**



Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), las causas de muerte a causa de la enfermedad se dan por tres factores principales:

1. Un diagnóstico tardío
2. Limitado acceso al tratamiento
3. Abandonar el tratamiento y la reparación de la enfermedad.

Una de las principales causas de muerte por cáncer es el abandono del tratamiento, según Madinabeitia (2018) los familiares y su círculo social desconocen como interactuar con el niño/a diagnosticado con cáncer, en el caso de los niños afectados por esta patología, es común la presencia de la tristeza y/o depresión por la falta de interacción con sus familiares, esto puede desencadenar en cuadros depresivos y desesperación por parte de los padres al no conocer cómo tratar a su hijo/a, según la psicóloga Soledad (véase anexo 2) muchos familiares no saben qué actividades pueden practicar con los niños, cómo hablarles sobre su enfermedad, entre otros.

El cáncer no solo afecta al cuerpo del paciente, también lo enferma psicológicamente, es aquí donde se define si el afectado continúa voluntariamente con el tratamiento o se da por vencido, según Madinabeitia (2018) los pacientes suelen sentir una falta de control en su vida por algo que no han podido evitar y lo quieren remediar, en algunos casos sienten culpabilidad de tener la enfermedad, ellos creen que no hay forma de enmendarlo, que los tratamientos no funcionan y que se van a morir por un descuido en su estilo de vida.

La curiosidad y la búsqueda incesante de la verdad es un rasgo innato de los humanos, según Harari (2013) el ser humano tiene una necesidad innata de querer controlar todos los aspectos de su vida, es por esta razón que cuando a una persona le manifiestan que tiene una enfermedad catastrófica y desconoce el origen de esta, empieza atribuirle a causas tales como: aspectos religiosos, a estilos de vida, de contagio.

Se debe considerar cómo afecta a nivel psicosocial al paciente oncológico y a sus familiares más cercanos, según Madinabeitia (2018) es importante considerar que el resto de las personas al tener familiares con cáncer intentan evadirlo, reprimiendo sentimientos y generando comportamientos negativos en el mismo, esto puede provocar culpabilidad y retraigo social.

Al ser una enfermedad con un largo historial de muertes, el cáncer provoca afecciones psicológicas que llevan a la desesperación, y exasperante búsqueda de una cura, “La desesperación y el sufrimiento de pacientes y familiares hacen que, a veces, se busquen alternativas no probadas.” (Madinabeitia, 2018, pág. 25) incluso desde el aspecto emocional, puede provocar que las personas se unan a sectas religiosas que prometan su sanación, buscando alternativas en el chamanismo, aunque el pronóstico médico sobre la enfermedad sea el desahucio del paciente.

Otro aspecto a nivel de sociedad es como el ser humano han normalizado “el cáncer” como una palabra con un significado arraigado a un mal social, un adjetivo despectivo, negativo, en el glosario colectivo se ha convertido en una palabra con terminología despectiva que se ha sumado a la jerga común, aludiendo a un problema “La palabra cáncer aún se usa como adjetivo.” (Madinabeitia, 2018, pág. 26), esto ha dotado “al cáncer” de varios significados, principalmente la ha convertido en un mal comunitario que ha trascendido a través de los siglos como un padecimiento heredado entre linajes.

Existe una pregunta común entre las personas que padecen esta enfermedad, ¿Por qué me tocó a mí?, aunque la pregunta se ha mantenido a lo largo de generaciones, aún carece de una respuesta clara, este cuestionamiento conlleva a actitudes hostiles del paciente hacia la vida y al mundo en general, si el individuo es creyente puede alterar su fe, “No es infrecuente que los pacientes añadan a esta pregunta que ellos nunca hicieron nada malo, que no lo merecen”(Madinabeitia, 2018), algunos pacientes oncológicos creen que su enfermedad es atribuida a un castigo divino, ya sea este por un mal comportamiento o por pérdida de fe, no es recomendable que el paciente se quede en esta etapa, ya se pueden presentar afecciones psicológicas en él/ella y en su círculo social.

Según una entrevista presentada por el diario El Comercio realizada a la psicóloga Johana Palma (Comercio, 2014) una de las maneras para combatir el dolor, la tristeza y la frustración es a través del arte, este ayuda a regular la dinámica emocional combatiendo los problemas de conducta, una de las recomendaciones de la psicóloga Johana Palma es realizar este tipo de actividades al menos una hora diaria.

Los ejercicios relacionados con el lóbulo izquierdo pueden beneficiar psicológicamente a las personas, Según Villacís (2014) La lectura sirve como método de ayuda terapéutica, en España se lanzó un proyecto llamado Literapia, en este participaron expertos como el psicólogo Marc Michelle de la universidad de Ligería (Bélgica), expertos españoles y europeos, Lennart Levi, del instituto Karolinska (Suecia) entre otros. Gamero (2013) nos dice que la Literapia es importante, ya

que ayuda a estimular la imaginación, el cerebro produce endorfinas que ayudan a las células de defensa. El proyecto consiste en mezclar la lectura y la escritura como método técnico terapéutico que ayude a conllevar el duelo, la depresión, mejorar la autoestima, controlar adicciones, entre otras.

Leer y escribir son actividades activas en las que se ven involucrados mente y cuerpo, la imaginación fluye al igual que la inteligencia manteniendo activo al paciente. Según la Sociedad Española del Dolor (SED), cuando una persona se sumerge activamente en la lectura, este puede conseguir olvidarse de su situación y sentirse libre del hospital y de la enfermedad. “Esto se debe a una inhibición del tiempo y de la realidad, esto ayuda a alejar el dolor y el sufrimiento de la persona”(espaciologopédico, 2008), cumpliendo la lectura y la escritura papeles importantes en la recuperación psicológica de personas con enfermedades catastróficas.

Según Cumpa (2004) cuando las personas realizan una lectura de carácter fantástico, el lóbulo temporal actúa en la imaginación y en la memoria, además, este desarrolla un pensamiento crítico-analítico que ayuda en la decodificación de símbolos a corto y largo plazo, por ello es importante leer libros afines con intereses personales, según Gamero (2013) la lectura apacigua la mente y ayuda a evadir momentáneamente problemas, beneficiando el bienestar emocional, siendo esta una práctica natural en la recuperación emocional.

Los seres humanos no poseen la agilidad de un chita o la fuerza de un gorila, pero la evolución lo dotó con un intelecto superior al resto de integrantes del reino animal, Según Harari (2013) el ser humano no es el más fuerte del reino animal, pero es el más talentoso al momento de resolver los problemas que se le presenten, cada vez que los humanos superan obstáculos exitosamente, el cuerpo libera serotonina (la hormona de la felicidad), ya sean estos en la práctica de juegos de mesas, en la resolución de conflictos, alcanzar objetivos impuestos o la autorrealización. Los humanos han logrado trascender a través de la historia gracias a su habilidad de adaptación, pero este talento se debe a la creatividad, según Cooper (s.f.) Albert Einstein observó astutamente que en medio de la dificultad se encuentra la oportunidad, el diseño para la salud está emergiendo ahora de las sombras para ser reconocido como una disciplina de diseño distinta en su propio derecho.

La revolución cognitiva abrió paso a un acelerado intelecto entre los primeros homínidos a los homo sapiens sapiens como los conocemos, según Harari (2013) gracias a dicha revolución la evolución se abrió paso, consiguiendo adaptaciones que han permitido al ser humano perdurar como especie, esta revolución lo ha dotado de herramientas que permitan buscar soluciones creativas a las diferentes problemáticas que se le presente, si bien es cierto, solo hace 500 años se inició la revolución científica, es gracias a una mejora cognitiva que se ha conseguido la cura de muchas enfermedades terminales, Harari (2013) menciona que estos avances científicos nos han llevado a encontrar respuestas a las diferentes interrogantes del funcionamiento del cerebro, y cómo mediante el tratamiento del mismo se puede combatir

enfermedades externas a él, con actividades que lo involucren directamente al arte.

El arte cumple un papel importante en la recuperación a nivel psicológica de niños y jóvenes con enfermedades terminales, “Investigadores de las universidades Miguel Hernández de Elche y la de Murcia (España) dicen que procedimientos psicológicos como la pintura mejoran la relajación, respiración y la distracción del paciente” (Villacís, El Comercio, 2014), uno de los proyectos que vinculó al arte como actividad recreativa para niños en tratamiento oncológico, fueron los concursos de dibujos realizados por la Fundación Juan José Martínez, donde los niños llenaban bocetadores blancos de dibujos de gallos, lobos, entre otros más, algunos de estos dibujos fueron publicados por el diario El Comercio, seguidos de relatos sobre la experiencia que dicho concurso dejó en los niños con cáncer, y como los padres se sintieron al ver a sus hijos sonriendo y dibujando.

Algunos investigadores de las universidades Miguel Hernández de Elche y la Murcia (España) sostienen que la pintura mejora la respiración, aumenta la relajación y ayuda a los pacientes a mantener su mente alejada de su enfermedad y concentrada en actividades recreativas, Harari (2013) menciona que el arte mejora el estado anímico del ser humano, ya que libera serotonina de manera natural, además de ejercitar su hemisferio izquierdo gracias a la imaginación que emplean las personas en sus pinturas.

En el campo de la psicología, la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) ha realizado conversatorios para padres con niños que

padecen leucemia, estos conversatorios se desarrollaban de manera mensual. la PUCE ha realizado varios proyectos que buscan ayudar a los pacientes con cáncer y a su círculo social en la reconstrucción emocional, uno de los factores que fortaleció a que estos proyectos ayuden a dichas familias, son los aspectos visuales que se consideraron al momento de su elaboración, al ser productos dirigidos a niños es primordial que estos sean atractivos, y que generen confianza a los padres al momento de utilizarlos.

Algunos actantes involucrados directamente e indirectamente con los niños que padecen leucemia, según el grado de conexión y de la fuerza que posee la misma dentro del círculo social del niño/a están (véase la figura 1); Como actantes principales se encuentran los familiares más cercanos, después están los familiares lejanos y los médicos de cabecera, en tercer lugar, por proximidad se encuentran los profesores, amigos, psicólogos y los médicos oncológicos, como conocidos cercanos están los vecinos, los niños sanos y sus padres, las instituciones que lo acompañan y algunos líderes de opinión como, por ejemplo; María del Pilar Jaramillo autora del libro “La Princesa Caballero.

Figura N°1.- mapa de Stakeholders



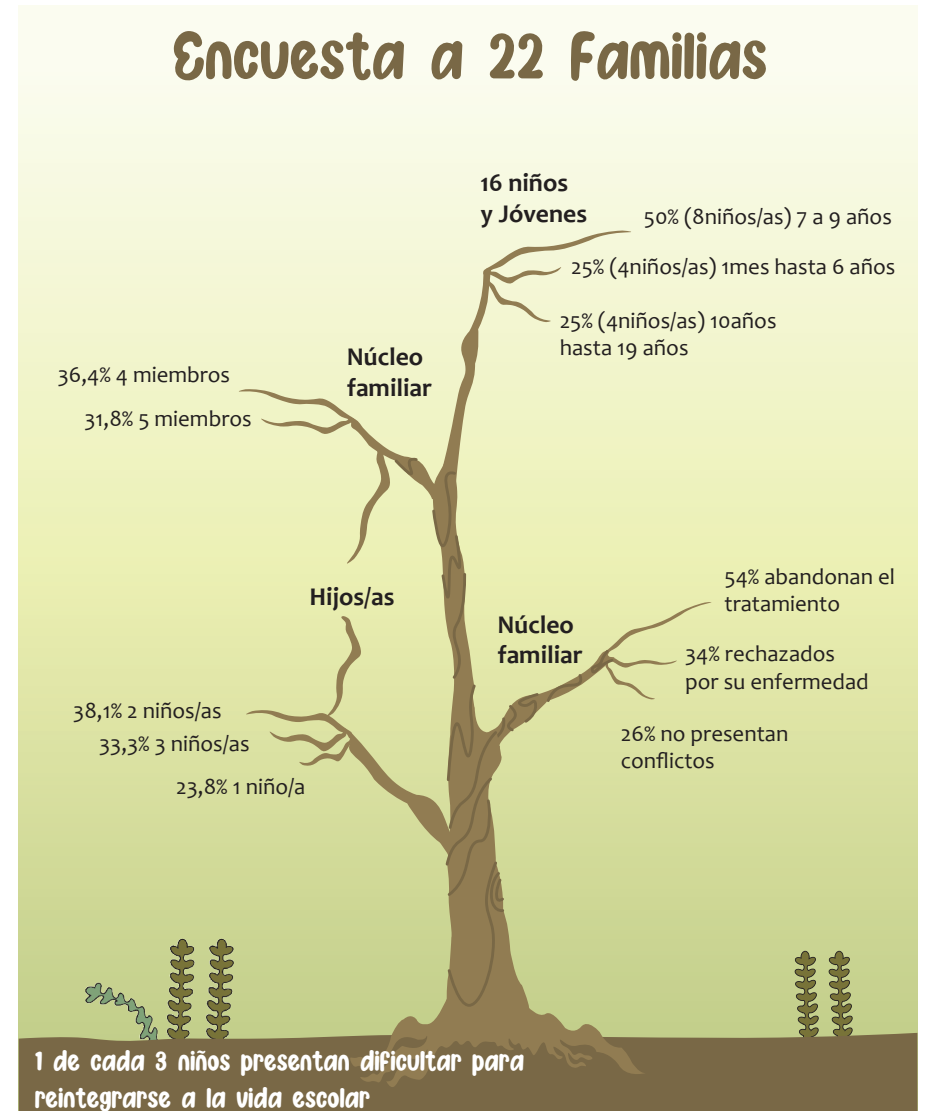
## Aspectos internos

La Fundación Cecilia Rivadeneira (FCR) es una institución sin fines de lucro, se encuentra ubicada en la Av. Simón Bolívar y Av. Ruta Viva, cuenta con varios reconocimientos publicados en su página web, entre ellos están; Condecoración Vicente Rocafuerte al mérito social por parte de la Asamblea Nacional, Reconocimiento por años de trayectoria por parte del Ministerio de Educación, entre otras más, inició en el año 2004 a beneficio de los niños y niñas diagnosticados con cáncer junto a sus familias, el nombre Cecilia Rivadeneira es en honor a una paciente de oncología, la cual dejó en su hijo Wilson Merino Rivadeneira la inspiración para fundar dicha institución.

La FCR busca erigir una sociedad con conciencia social, que incluya de manera integral a los niños, sus padres y a los médicos que sigan cada caso con su respectivo tratamiento, según Rivadeneira (s.f.) esto ayuda a lograr un mayor impacto positivo en las familias afectadas por el cáncer infantil.

La encuesta realizada a las a 22 familias (véase en el anexo N° 3) nos permite conocer el núcleo familiar de los niños/as diagnosticados con cáncer, la mitad ellos tienen de 7 a 9 años (véase en la figura 2), siendo un público joven los que presentan mayor incidencia de la enfermedad. Además, la Fundación Cecilia Rivadeneira presentó un estudio de complicaciones sociales de los niños con cáncer. (véase en la figura 2) Indicando que el 34% de niños son rechazados por su enfermedad.

Figura N°2.- Número de integrantes en el hogar y edades



Su misión se centra en transformar la vida de los niños con cáncer a través de; la investigación, la educación, la salud emocional, el deporte y la recreación. Según Rivadeneira (s.f.), los valores que maneja la FCR son; Innovación, Compromiso, Solidaridad, Transparencia, Coherencia y Eficiencia. (Rivadeneira, s.f.).

La FCR cuentan con varios proyectos de integración en 8 puntos diferentes del Ecuador; Quito, Esmeraldas, Portoviejo, Tulcán, Pastaza, Guayaquil, Puyo y Cuenca, dichos proyectos son; Programa de Gestión en desarrollo ubicado en Quito y Cuenca, Educación para la sensibilización, Doctores sonrisas, Formación en habilidades blandas de administración para el emprendimiento, palabras que acompañan, Formación en artes escénicas (Quito y Guayaquil), Juega conmigo (Quito, Guayaquil y Cuenca), Fuga de ángeles (Quito, Guayaquil y Cuenca), Cumpliendo sueños (Quito, Guayaquil, Portoviejo, Tulcán, Esmeraldas, Puyo y Cuenca), Háblame de ti (Quito, Guayaquil, Portoviejo, Cuenca y Pastaza).

Según Bloomberg (2010) uno de los principales miedos del ser humano es la muerte, la enfermedad va acompañada de ella, como se mencionó anteriormente muchas enfermedades se pueden combatir a través de la psicología y el arte. Llevar un diario personalizado puede ayudar a que los pacientes expresen en él diversas emociones, los diarios personales se convierten en amigos y confidentes, en la validación del prototipo final (véase anexo 10), la niña utilizó la libreta de actividades en la parte de diario personal para contar su anécdota sobre el tratamiento oncológico al que fue sometida. Bloomberg (2010) explica que el diseño es un gran aporte para

combatir enfermedades, siendo un claro ejemplo la forma en que se ha aplicado en enfermedades como el cólera, la tuberculosis, entre otras, dejando un precedente de la efectividad que puede tener en el accionar de la sociedad, en este apartado el diseño se abre paso, y emerge para solventar vacíos gráficos que pueden ayudar a combatir las enfermedades desde una perspectiva emocional, dotando de personalidad a los diarios que dichos pacientes pueden vincularlos emocionalmente.

Muchas fundaciones realizan proyectos vinculados al lóbulo derecho “Está demostrado que en él se ubican la percepción u orientación espacial, la conducta emocional, facultad para controlar los aspectos no verbales de la comunicación, intuición, reconocimiento y recuerdo de caras, voces y melodías”(Pérez, s.f.), el cerebro humano tiene la capacidad de pensar en imágenes, por esta razón, la Fundación Cecilia Rivadeneira posee proyectos que se basan en un eje diferente de acción, los cuales son; Salud emocional, investigación, educación, recreación y deporte.

Dentro de la FCR se realizan diferentes actividades centradas en los ejes de acción que ellos plantean, por ejemplo; en la educación hacia los padres se encuentran charlas que orientan económicamente a las familias, ya que en un estudio realizado por la FCR en el proyecto “Háblame de ti” con una muestra de aproximadamente 143 familias dio como resultado que el 86% de las familias tienen ingresos menores a los 400 dólares mensuales (menor que la canasta básica), además, aproximadamente el 90% de las madres son propensas a perder su trabajo debido a los cuidado que debe tener con el niño.

Existen varios proyectos que ayudan en el cuidado y salud mental, algunos de los ejes en salud emocional y educación son:

Doctores sonrisas; aquellas personas que se encuentren en este programa son entrenadas en humanidades, técnicas de clown, entre otras herramientas lúdicas, según Rivadeneira (s.f.) estas personas visitan los hospitales vinculados con la FCR buscando mejorar su estado anímico antes o después del tratamiento oncológico, estas actividades se realizan en espacios alegres y mágicos.

Juega conmigo; con este programa se busca que la actitud proactiva predomine, logrando vencer la reactividad, según Rivadeneira (s.f.) esto se realiza mediante los juegos y la risa, permitiendo elevar los niveles en la esperanza curativa del tratamiento y disminuyendo los niveles de tensión causada por los diferentes tratamientos oncológicos.

Palabras que acompañan; mediante la lectura se estimula la imaginación de los niños, “se busca transportar a los lectores a viajar al lugar que ellos elijan” (Rivadeneira, s.f.), por esta razón se emplea lectura en conjunto con los cuidadores y voluntariado de la FCR.

Artes escénicas; se busca fortalecer la imaginación de los participantes mediante talleres de teatro, canto, danza, música, artes plásticas y visuales, ellos pueden elegir la actividad que más se ajuste a sus habilidades y destrezas. Gracias a las artes escénicas, todos los niños que integran la FCR vinculados a este eje realizaron una obra te teatro

llamada “Argonautas de la Alegría” (Rivadeneira, s.f.), dicha obra se presentó el 24 de noviembre del 2018 en el Teatro Nacional de la Casa de la Cultura.

Educación para la sensibilización; este eje de acción busca informar y concienciar a los cuidadores y familiares del paciente oncológico sobre los cuidados físicos y la salud emocional, “Se realizan charlas sobre cáncer Infantil y participación juvenil para el desarrollo”(Rivadeneira, s.f.), esta se expande a charlas dirigidas en escuelas, colegios y universidades, buscando sensibilizar a los integrantes de estas unidades educativas sobre el cáncer infantil en el país, según la Psicóloga clínica Paz Obando en la entrevista realizada (véase en anexo 1) muchas personas que no han tenido cercanía con pacientes oncológicos poseen la concepción errónea de que el cáncer es contagioso o que dicha enfermedad les puede afectar físicamente al estar cerca de las personas que la tienen, es por esta razón que estas charlas tratan de ayudar a erradicar estos mitos preestablecidos sobre la enfermedad.

Otros autores afirman:

¿A quién cuentas tu historia?

La respuesta a esta pregunta antecede a la narración, pues el perfil del lector, su experiencia y características culturales son de suma importancia a la hora de contarle una historia. La comunicación, para llegar a ser tal, depende de la memoria de experiencias y del vocabulario visual del lector. (Eisner, 2003, pág. 47).

Es de suma importancia conocer al público objetivo al que va dirigido el proyecto de diseño, cuáles son sus motivaciones, su ubicación geográfica, las experiencias que ha vivido, la edad, el género, entre otros, de esta manera el producto final que recibirá el usuario será más empático con su situación y tendrá mejor pregnancia en su psique.

Por ello se realizó un censo dentro de la FCR que permita conocer mejor al público objetivo, estos presentan preferencias distintas a sus familiares en el momento de elegir alguna de las actividades que la fundación comparte, según Rivadeneira (s.f.) los niños en su gran mayoría prefieren las artes escénicas y el juego interactivo entre el cuidador y este (véase la figura 3), en casa las actividades familiares más frecuentes son mirar películas y la Tv, además de la pintura y el dibujo (véase la figura 3), en el año 2015, 731 niños fueron directamente beneficiados de todos los proyectos manejados en la FCR.

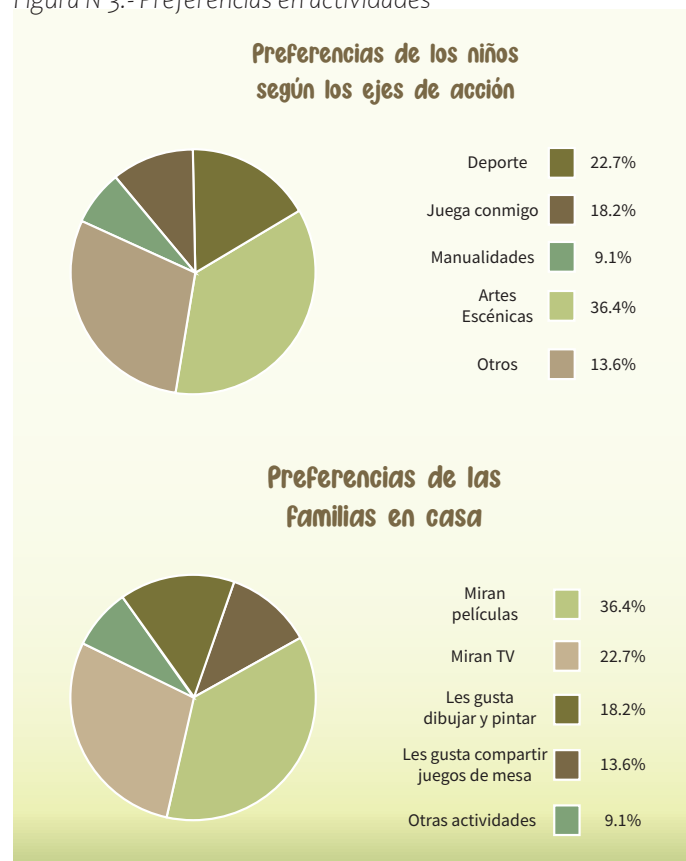
Los proyectos que la FCR maneja en reconstrucción emocional familiar que se pueden utilizar dentro y fuera de la fundación son; “La Princesa Caballero” (cuento sobre el cáncer) y “Guía de Apoyo para acompañantes de niños con cáncer” (actividades sobre el cáncer).

El 90.9% de los niños y jóvenes encuestados conocen sobre su enfermedad, el 86.4% de estos se enteran a través de la conversación y el 9.1% mediante su médico de cabecera.

En la encuesta realizada por la FCR, los cuidadores de los niños en tratamiento oncológico dijeron que algunas de las actividades que las familias realizan dentro de la FCR que quisieran implementar en casa son; el deporte, la unión y la hermandad y el compartir en familia. De las historias publicadas en “Red Historias” de la FCR, una

publicación de un cuidador anónimo redactaba que “la alegría que se cultiva dentro de la Fundación Cecilia Rivadeneira ha mejorado la autoestima de mi hijo”, las historias colgadas en la página Web de “Red Historias” concatenan que los juegos interactivos, actividades orientadas a la pintura, a la unión familiar, a la solidaridad, el cultivo de

Figura N°3.- Preferencias en actividades



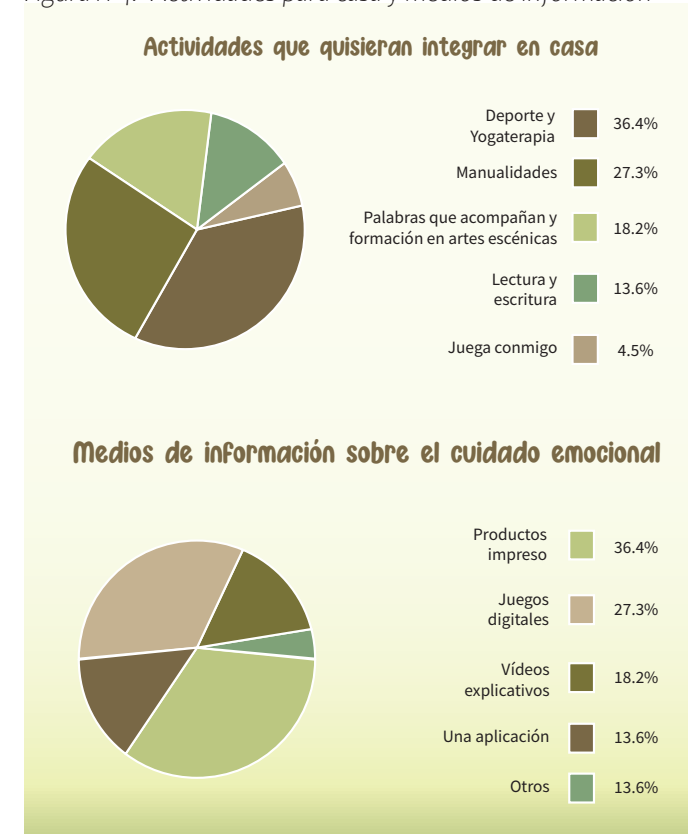
valores, la empatía con las personas, los juegos, el cuidado a los hijos, el compartir y hablar sin temor de la enfermedad, la unión, el respeto y amor, ayudan a conllevar de mejor manera la enfermedad.

En la encuesta realizada para el presente proyecto (véase figura 4), de las actividades realizadas en la FCR los familiares dijeron que querían integrar dichas actividades por la unión familiar, para desestresarse, “para mejorar el rendimiento académico de mi hijo”, por la comunicación, “porque nos permite compartir y desarrollar las habilidades motrices y creativas”, les ayuda a los niños a despejar su mente y les anima, para practicar la meditación y relajación mediante las manualidades, “por qué mi hijo está muy gordito y tiene que bajar de peso”, “porque es la manera en la que me conecto con mi hija”, a través del juego, porque los niños aprenden por medio de la lectura, “porque les gusta a mi hija y aprende su motricidad”, porque la comunicación es muy importante, para adquirir más conocimientos, “porque no lo hacemos en casa muy seguido”, “para que todos sepan cómo ayudar a más personas”, para quitar el estrés, para despejar la mente de lo que es el tratamiento, “para que mi niña no pierda su sueño en un escenario”.

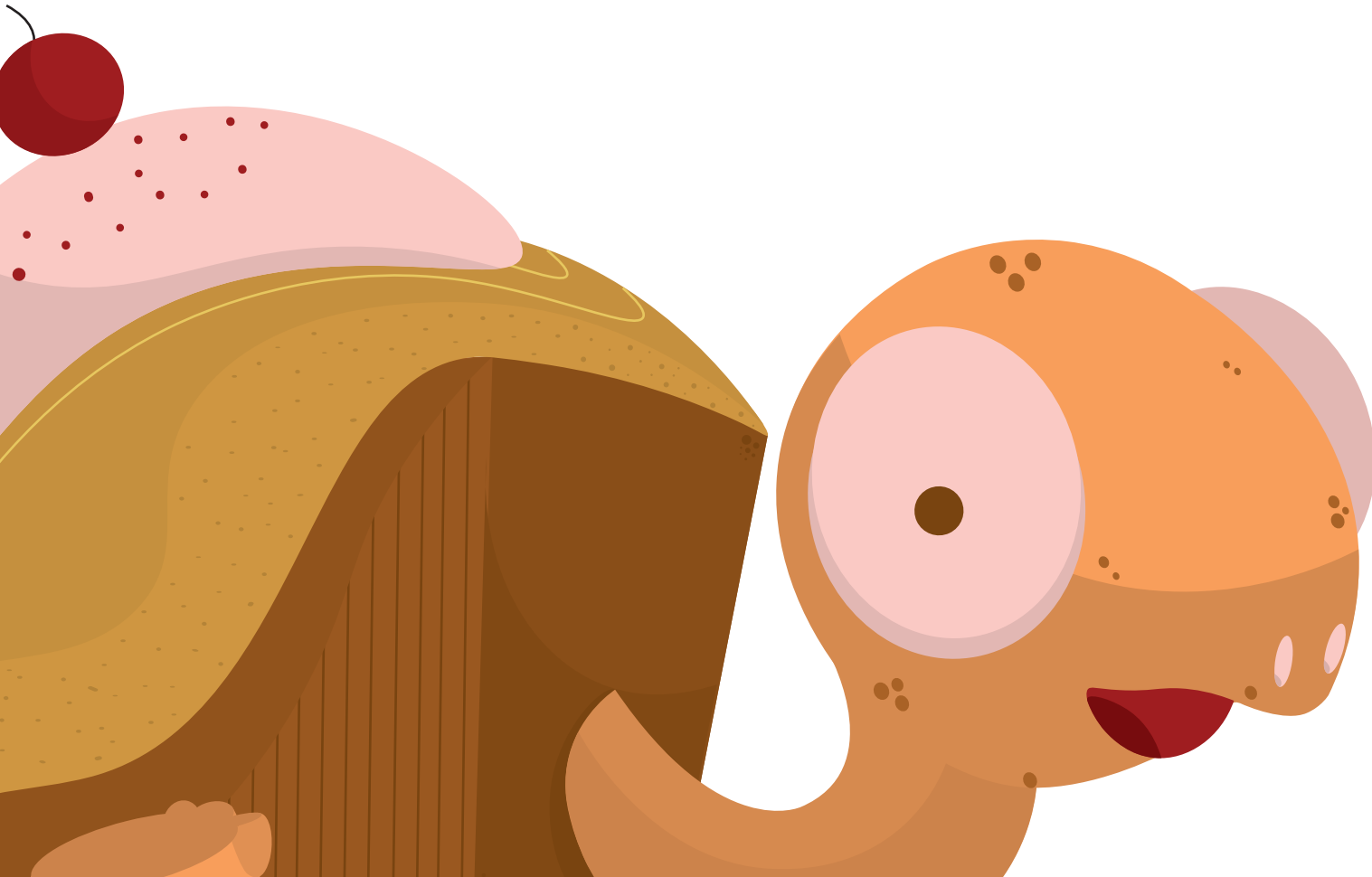
La información que la familia desearía obtener sobre el cuidado emocional es; con un 54.4% actividades lúdicas en casa con la familia, mientras que el 22.7% desea información sobre cuidados emocionales durante el tratamiento y descripción de los cambios emocionales acorde a los cambios físicos. Además, la forma que los cuidadores desearían obtener dicha información (véase figura 4) es; con el 27.3% de las familias a través de un manual impreso dedicado al tutor con un 27.3%, con un 27.3% juegos digitales que cuenten sobre el cáncer y el cuidado emocional dentro del hogar, con un 18.2% videos explicativos

sobre el cuidado emocional dentro del hogar, un 13.6% una aplicación dedicada al niño/a que él explique de manera blanda y que comprenda sobre los cambios que tendrá física y emocionalmente, un 9.1% un manual impreso dedicado al niño/a que le explique sobre la enfermedad de manera blanda y comprenda sobre los cambios que tendrá física y emocionalmente.

Figura N°4.- Actividades para casa y medios de información



# Problema gráfico



## Definición del problema gráfico

Existe una ausencia de productos en el Ecuador que contribuyan en la reconstrucción emocional de niños/as con cáncer y sus cuidadores, en el mercado se encuentran cuentos, vídeos, libretas de actividades, entre otros, que explican sobre la enfermedad de manera directa y literal. De esta manera es necesaria la existencia de productos que lo expliquen mediante figuras retóricas, ya que según la psicóloga Paz Obando (véase el anexo 1) los únicos que tienen el derecho de decidir si hablar sobre el cáncer con los niños y el cómo hacerlo, son sus cuidadores, es por esta razón que es necesario un producto que ayude emocionalmente al cuidador y al niño/a, tratando la enfermedad de manera metafórica y generalizada.

El análisis tipológico desde un concepto de diseño está basado en 4 libros relacionados a la narrativa gráfica, la cromática, la tipografía, el diseño editorial, el uso de figuras retóricas y la disposición de los elementos en el espacio.

1° “Intuición, acción y creación” de Lupton (2011), con este libro se analizó el proceso de diseño, “El proceso de diseño es una mezcla de acciones intuitivas y deliberadas”(Lupton, 2011, pág. 4), el uso de las diferentes figuras retóricas, la forma utilizada en las tipologías, la generación de ideas de los productos y cómo se llegó a la concepción gráfica de las mismas.

2° “Los elementos del diseño” de Samara (2006), con este libro se analizó la forma de las piezas gráficas “Entender el significado del diseño es no sólo entender el papel que desempeña la forma y el

contenido, sino descubrir que el diseño es también un comentario, una opinión, un punto de vista y una responsabilidad social”(Samara, 2007, pág. 6), la disposición de los diferentes elementos en el espacio, el uso de las tipografías y su significado, la aplicación de las imágenes y lo que representan dentro de la composición y la disposición de los elementos.

3° “El color” de Edwards (2006), se lo utilizó dentro del análisis de la paleta cromática en las ilustraciones, fondo y tipografías, “Es difícil imaginarse un mundo sin color. Sin embargo, gran parte del tiempo no le damos importancia en nuestra vida” (Edwards, 2006, pág. 11), por esta razón es importante poner atención a los colores utilizados en los diferentes productos que se realiza, más aún si estos están dirigidos hacia un público de corta edad.

4° “Psicología del color” de Heller (2004), este libro complementó al libro de Edwards, con los diferentes significados que presentan los colores dentro de los productos de las tipologías “Quién nada sabe de los efectos universales y el simbolismo de los colores y se fía solo de su intuición, siempre será aventajado por aquellos que han adquirido conocimientos adicionales”(Heller, 2004, pág. 17), por lo tanto, es importante conocer el significado de cada color y por qué se aplica dentro de las ilustraciones, de las tipografía y/o composición editorial, el correcto uso de color ayudará a que el mensaje se transmita correctamente.

Las dos primeras tipologías que se analizarán “La Princesa Caballero” y “Guía de Apoyo para acompañantes de niños con cáncer” corresponden a tipologías internas realizadas específicamente para la Fundación Cecilia Rivadeneira.

Tabla 1.- Análisis tipológico de “La Princesa Caballero”

## La Princesa Caballero

Cuento para niños que tratan de aliviar el dolor y acompañar a los niños y padres que enfrentan el cáncer



Portada



Ecuadre y composición



Cromática



Tipografía



Imagen, ilustración y estilo de línea

Público	Características	Creadores
Niños de aproximadamente 5 a 13 años diagnosticados con cáncer y sus familiares	Cuento ilustrado con un estilo fantástico, cuenta con un audiolibro disponible en la página oficial de “redhistorias”.	Escrito por: María del Pilar Jaramillo Ilustrado por: Guido Chaves Larrea
Propósito	Ubicación territorial del proyecto	Narrativa
Aliviar y acompañar a niños diagnosticados con cáncer y sus familiares que enfrentan el cáncer u otras enfermedades que necesiten hospitalización	Fundación Cecilia Rivadeneira Uso en casa	Cuento informativo y de entretenimiento, narra sobre una travesía fantástica de una niña que le gustaba estar entre aventuras, hasta que un día ella es diagnosticada con una enfermedad y debe ser atendida.

Análisis desde el Diseño Gráfico		
Cromática	Encuadre	Tipografía
<p>La paleta de tono pastel saturado es utilizada en cada página, la temperatura cálida es usada en las páginas que representan al día y aluden a la tranquilidad, comodidad, confianza y viveza del protagonista en la escena representada. En las escenas donde se representa la noche, la según Heller (2004). temperatura fría genera la sensación de paz y quietud, se pueden ver los colores fríos más dominantes en el cielo, esto se debe a que estos colores poseen menos longitud de onda, generando menor esfuerzo por procesarlo.</p>	<p>Podemos ver en la primera página al costado izquierdo la ilustración principal, la misma que ocupa los cuadrantes 5 y 8, siendo así el foco de atención dentro de un encuadre vertical, en las páginas posteriores las ilustraciones de la princesa caballero ocupan espacios similares de atención, el texto ocupa 7 de los 18 cuadrantes, posee espacios de separación de aproximadamente 1/3 del tamaño de un cuadrante. En el segundo caso, el centro de atención es la niña, pero los colores llaman la atención a los 3 últimos cuadrantes y la vista de los personajes lleva al lector a una vista en diagonal, su caja de texto es de aproximadamente un módulo y medio</p>	<p>La tipografía utilizada es San serif, utiliza una letra capital al inicio de cada capítulo, esta letra posee una proporción de 5 a 1 en relación del texto, las palabras varían entre mayúsculas y minúsculas, la tipografía es geométrica, de anchura media, y de estilo neutro, el estilo tipográfico a excepción de la letra capital es de estilo moderno ya que denota ligereza, el estilo del cuadro y la tipografía de la letra capital asemeja a los diseños utilizados en la edad media. El cuento consta de 2 estilos tipográficos, gótico para títulos y letras capitales y san serif geométricas para el texto común.</p>
Figura retórica - Estilo del diseño	Composición y Estilo de líneas	Imagen e ilustración
<p>En las ilustraciones se utiliza la metáfora visual general, los animales son representados mediante la prosopopeya, en algunas páginas se utiliza el símil en los objetos de los personajes principales. Se utiliza diseño de información ya que el cuento informa brevemente al lector sobre el camino que debe recorrer el niño diagnosticado con cáncer y su familia y persuasión ya que lo hace con un símil medieval de caballeros heroicos.</p>	<p>Cada elemento se encuentra sutilmente separado del fondo gracias al tamaño de los objetos que les da profundidad a los elementos y al desenfoque del color respecto al foco principal de atención, el texto está ubicado directamente en el fondo, no existe un elemento que lo separe o en el que se asiente, se encuentra flotando El trazo utilizado es orgánico, ya que da una forma más amigable y genera confianza en los niños, además que el según Edwars (2006) los colores que asemejan la naturaleza y los trazos orgánico nos da como resultado formas orgánicas, esto produce una sensación de naturalidad en las escenas, al no poseer esquinas con filo puntiagudo no da la sensación de ser un elemento peligroso.</p>	<p>El estilo de las ilustraciones se mantiene en todo el libro, comenzando por la portada donde se muestra el personaje en un plano entero. Al terminar cada capítulo se encuentra un splash page de descanso, este cuenta con un pajarito, este cada vez avanza más dependiendo el capítulo de la historia al cual pertenezca, esta doble página de descanso sirve para la transición entre capítulos y solo contiene color plano con textura, asemejando técnicas tradicionales, la ilustración, el título y número del capítulo. Las páginas que cuentan la historia poseen ilustraciones individuales o splash page con toda la escena, la escena también se encuentra narrada de manera textual</p>

**Nota.** Esta tabla muestra la tipología del cuento “La Princesa Caballero” (Jaramillo, *La princesa Caballero*, 2017-2018), las imágenes fueron tomadas del libro “La Princesa Caballero” (Jaramillo, *La princesa Caballero*, 2017-2018)

Tabla 2.- Análisis tipológico de “Guía de Apoyo para acompañantes de niños con cáncer”

Guía de Apoyo para acompañantes de niños con cáncer		
Libro de actividades para niños y familiares que tratan de aliviar el dolor y acompañarlos emocionalmente a enfrentar el cáncer a través de actividades artísticas y de representación gráfica / textual		
		
Encuadre y composición	Cromática	Tipografía
		
Esta guía de apoyo tiene la intención de ayudarte a abrir un espacio de encuentro con tu hijo y con		Estilo de diseño, de ilustración y de línea
Público	Características	
El material está orientado a los acompañantes de niños diagnosticados con cáncer y a los niños con dicha enfermedad, su edad es de 5 a 12 años aproximadamente.	El Manual consta de 36 hojas, 26 de ellas con actividades para realizar con el niño/a, posee un glosario con 25 palabras relacionadas con el cáncer, bibliografía que pueden ser útiles al acompañante del niño y una hoja con contactos de diferentes fundaciones y centros de acogidas, el 90% del libro se encuentra en blanco y negro	
Propósito	Ubicación territorial del proyecto	Creadores
El manual es una continuación de la princesa caballero, su propósito es que sea de entrenamiento e inspiración que ayuden al niño/a y a su familia afrontar y conllevar la etapa del tratamiento de una manera sana emocionalmente y que sea positiva para la familia.	El manual está orientado para ser usado por familiares desde su hogar o ubicación de estadía	- Lorena Salazar (Psicóloga), María del Pilar Jaramillo (Autora), Liset Lantigua (Editora), Guido Chaves (Ilustrador), Wilma Guachamín (Pedagoga de la Guía del cuidador)

Análisis desde el Diseño Gráfico		
Cromática	Encuadre y composición	Tipografía
<p>La cromática manejada en el 94% de este manual es monocromática, manejan escalas de grises, el gris no solo manifiesta formalidad, control y precisión, también ayuda mucho al momento de reducir costos de impresión, el 8% consta de portada y contraportada y su cromática consta de colores saturados fríos, un fondo plano sin textura, esto evoca calma, serenidad, misterio</p>	<p>En la portada el dragón ocupa 3 cuadrantes, está ubicado en la parte izquierda, con su mirada apunta hacia los dos niños caminando de izquierda a derecha, esto demuestra avance, ellos se están divirtiendo mientras son cuidados por el dragón.</p> <p>En el diseño editorial de las páginas internas son distribuidas por una retícula modular, cada página está dividida por 3 columnas, la columna izquierda (es la más pequeña) se utiliza para notas importantes, anotaciones entre otros, y la central y derecha para el contenido general, posee 5 filas del mismo tamaño.</p>	<p>La tipografía utilizada en el texto común es de estilo geométrico de caja ancha, en los titulares se muestra tipografía egipcia, esto facilita la lectura y en los subtítulos tipografía de Fantasía/decorativa dando al niño la sensación de estar en un cuento, algunos subtítulos constan de la subfamilia Itálica.</p>
Figura retórica	Composición y Estilo de líneas	Imagen e ilustración
<p>Al igual que en el cuento “La Princesa Caballero” se utiliza diseño de persuasión por el símil utilizado referente al teatro y la edad media, y diseño para la educación ya que busca educar a los padres sobre cómo ayudar emocionalmente a su familia afectada.</p>	<p>En la portada el dragón ocupa 3 cuadrantes, está ubicado en la parte izquierda, con su mirada apunta hacia los dos niños caminando de izquierda a derecha, esto demuestra avance, ellos se están divirtiendo mientras son cuidados por el dragón.</p> <p>En el diseño editorial de las páginas internas son distribuidas por una retícula modular, cada página está dividida por 3 columnas, en su mayoría se utiliza dos columnas, la izquierda (es la más pequeña) se utiliza para notas importantes, anotaciones entre otros, y la izquierda para el contenido general, posee 5 filas.</p>	<p>Las ilustraciones que se manejan dentro del contenido varían mucho entre iconos e ilustraciones infantiles orientadas al teatro, los separadores de contenidos poseen como ícono el símbolo de un teatro, todas las ilustraciones e iconos del contenido están en escala de grises, manejan varios estilos de animación, algunas con falso 3D, otras completamente 2D, algunas son caricaturas, otras son ilustraciones sobre objetos reales, no posee un estilo de ilustración único o dominante.</p>
Estilo de líneas		
<p>Aunque las ilustraciones de este manual son de estilos diversos la línea que se maneja se mantiene en su gran mayoría, es un trazo manejado, no posee líneas con estilo mano alzada, son trazos finos y redondos, no hay puntas filosas, predomina el círculo y las terminaciones son estilizadas.</p>		

**Nota.** Esta tabla muestra el análisis tipológico de la “Guía de apoyo para acompañantes de niños con cáncer” (Jaramillo, Red historias, 2018), las imágenes utilizadas en la tabla fueron tomadas de la “Guía de apoyo para acompañantes de niños con cáncer” (Jaramillo, Red historias, 2018),

## Análisis de tipologías externas

La siguiente tipología externa pertenece a Reino Unido siendo esta internacional, los autores y libros utilizados en su análisis son: Lupton (2011) “Intuición acción y creación”, se utiliza en el análisis de figuras retóricas Samara (2006) “Los elementos del diseño”, con este autor se analiza composición, tipografía, encuadre, estilo gráfico, imagen e ilustración Edwars (2006) “El color”, este autor es utilizado en el análisis cromático.

Tabla 3.- Análisis tipológico de “Sigo siendo yo”

Sigo siendo yo				
Libro de actividades para niños que busca acompañarlos emocionalmente mediante actividades textuales				
				
				
<p>Los doctores conocen bastante sobre el cáncer. Pero todavía no saben porque a algunos niños les dan cáncer y a otros no.</p> <p>Algunas cosas que sí saben son...</p> <p>S I S T E M A O C O M H A F N S I R P O D</p> <p>Todo el mundo tiene preguntas cuando Preguntas sobre porqué se tiene cáncer,</p>				
Figura retórica	Cromática	Encuadre y composición	Tipografía	Estilo de ilustración, de línea y diseño
<b>Público</b>	<b>Características</b>			
El material está dirigido para niños de 5 a 8 años	Libro de 33 hojas monocromas con actividades para enseñar y acompañar a niños diagnosticados con cáncer.			
<b>Ubicación territorial del proyecto</b>	<b>Creadores</b>			
Reino Unido The Give A Duck Foundation.	Chemo Duck			

Análisis desde el Diseño Gráfico		
Cromática	Fondo y Figura	Tipografía
Se utilizan colores saturados para la vestimenta de cada niño, según Edwards (2006) los colores saturados ayudan a captar la atención del usuario ya que son colores planos vibrantes, en contraste con el fondo opaco, esto se utiliza solo en portada y contraportada, el resto del documento es monocromo.	El estilo tipográfico va de la mano del estilo de ilustración que se maneja, no se sobre montan los unos con los otros, su legibilidad es buena ya que es monocromo el documento.	Se utiliza 2 tipografías generales y una en el Logotipo, la tipografía que se utiliza en la presentación y culminación es geométrica San Serif, consta de 3 subfamilias, Itálica en la introducción, Bold en los subtítulos, y Regular en el texto común, la tipografía utilizada en las actividades es de estilo Incisas y consta de 3 subfamilias tipográficas, en texto general Regular, en titulares Bold, y en notas Itálica
Figura retórica - Estilo del diseño	Composición y Estilo de líneas	Imagen e ilustración
Al ser un libro de actividades guía para niños se utiliza diseño para educación y persuasión, las imágenes no cuentan con figuras retóricas predominantes, se utiliza un poco la prosopopeya según Raffino (2020) al atribuir características al muñeco del pato con los seres humanos, además se utiliza un poco de símil en los niños como doctores del mismo juguete.	En la portada los 6 cuadrantes inferiores son dominados por la ilustración, el texto está ubicado en la parte superior dentro de los 3 cuadrantes, en las hojas de actividades se ve dominado por 15 módulos (3 columnas por 5 filas), en su gran mayoría el texto se ubica dentro de 1 fila, en 5 hojas se dividen en 2 columnas de texto. Las líneas son muy orgánicas, alude al dibujo de un niño, ya que posee también actividades de ilustración no posee complicaciones ni espacios reducidos para el dibujo, se encuentran con puntas redondeadas, las líneas varían entre grosor medio y grueso.	Las ilustraciones son monocromas según Heller (2004) el color blanco ayuda a resaltar la inocencia, estos colores monocromos se ayudan del estilo gráfico, este mantiene un estilo similar a las caricaturas sin volumen, el estilo 2D se mantiene en todo el libro, el peso visual de las imágenes se neutraliza con la cantidad de texto que el acompaña.

**Nota.** La siguiente tabla muestra el análisis tipológico realizado del libro “Sigo siendo yo” (DUCKS, 2014), las imágenes utilizadas en la tabla fueron tomadas del libro “Sigo siendo yo” (DUCKS, 2014)

## Análisis de tipologías externas

La siguiente tipología regional se basa en reconstrucción emocional, el análisis de esta tipología utiliza los siguientes autores y libros; Lupton (2011) “Intuición acción y creación”, se utiliza en el análisis de figuras retóricas Samara (2006) “Los elementos del diseño”, con este autor se analiza composición, tipografía, encuadre, estilo gráfico, imagen e ilustración Edwards (2006) “El color”, este autor es utilizado en el análisis cromático.

**Tabla 4.- Análisis tipológico de “El Bosque Encantado”**

El Bosque Encantado				
<b>Juego digital de educación emocional</b>				
				
Encuadre y composición	Cromática	Retórica de la imagen	Tipografía	Imagen e ilustración, estilo de línea
<b>Público</b>	<b>Características</b>			
Niños de 7 a 9 años	Juego online especializado para educar a los niños emocionalmente			
<b>Ubicación territorial del proyecto</b>	<b>Creadores</b>			
España	Asociación Española Contra el Cáncer (AECC)			

Análisis desde el Diseño Gráfico		
Cromática	Encuadre y composición	Tipografía
Los colores cálidos saturados aluden a la naturaleza, vitalidad, alegría, al día, el degradé no es tan notorio, los colores son similares al flat design por la cantidad de elementos que posee el tablero de juego, la cromática se mantiene en todos los personajes, objetos, tarjetas entre otros elementos presentes en el juego.	Los objetos presentes en el tablero están ubicados como si de un juego MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) se tratara, su composición dividido en 4 cuadrantes del juego tienen sus puntos de tensión por cromática y peso visual, como en el primer cuadrante con el título del juego.	El estilo tipográfico utilizado es de Fantasía, poseen terminaciones en las primeras letras de los títulos voluminosas aludiendo a la decoración de la edad media, en el texto general no constan de terminaciones facilitando la legibilidad del texto, su principal característica es la ausencia de serifas en el texto común y de ser decorativas, constan de subfamilias para notas principales o de elementos dentro del juego, estas son Bold o Itálicas.
Figura retórica - Estilo del diseño	Fondo y figura	Imagen e ilustración
Para la educación de los niños el juego utiliza diseño para educación, persuasión y entretenimiento, se utiliza la metáfora y el símil, se compara la enfermedad como el camino del héroe, se compara con la edad medieval época que reinaban los mitos de dragones y monstruos épicos a vencer	El fondo posee un color plano verde aludiendo al pastizal, el texto y los números siempre están encasillados en bloques de colores planos o texturizados, cada uno con el fin de representar algún elemento medieval como la madera, el marfil, la tierra y piedras, los objetos se ubican a los costados del camino de juego representando mapas antiguos, no se ubican aleatoriamente ya que las ilustraciones se ubican dependiendo el sector del juego y sus elementos visuales a su alrededor se complementan como parte de un todo.	El juego digital está repleto de ilustraciones, todos los eventos que ocurran a medida que se avanza en el juego poseen personajes u objetos, el fondo cuando son misiones u apertura de objetivos e inventario tiene un fondo papiro aludiendo a los pergaminos de mapas antiguos.
Estilo de líneas		
La línea es estilizada, se utiliza la caricatura con temática medieval, colores planos, y línea gruesa para separar figura del fondo.		

**Nota.** La tabla muestra el análisis tipológico del juego “El Bosque Encantado” ((AECC), 2014), las imágenes utilizadas pertenecen al juego online “El Bosque Encantado” ((AECC), 2014),

## Análisis de tipologías externas

La siguiente tipología nacional se centra en la ayuda emocional dentro de las fundaciones, en su análisis se utiliza los siguientes autores y libros: Lupton (2011) “Intuición acción y creación”, se utiliza en el análisis de figuras retóricas Samara (2006) “Los elementos del diseño”, con este autor se analiza composición, tipografía, encuadre, estilo gráfico, imagen e ilustración Edwards (2006) “El color”, este autor es utilizado en el análisis cromático.

**Tabla 5.- Análisis tipológico de “Kit de alegría”**

Kit de alegría				
Kit de ayuda emocional para el niño que le permita afrontar el miedo y el dolor				
				
Composición y encuadre	Cromática	Juego completo	Tipografía	Imagen e ilustración - Estilo de línea
Público	Características			
Niños de 8 a 9 años	Juego de mesa para el niño y su acompañante, el juego enseña al niño sobre el cáncer.			
Propósito	Ubicación territorial del proyecto	Creadores		
Ayudar emocionalmente individual dentro de la fundación a niños que son diagnosticados con cáncer	Ayudar emocionalmente a niños que son diagnosticados con cáncer - TFC PUCE	DANIELA MONSERRATE MORA VELASCO		

Análisis desde el Diseño Gráfico		
Cromática	Encuadre y composición	Tipografía
La cromática se ve presente en gran parte por los personajes, ya que en el tablero predomina el según Heller (2004) el color verde, y los colores cálidos saturados general alegría, energía, fortaleza y confianza.	El juego de mesa consta de 9 cuadrantes diferentes, cada uno aludiendo un tema, cada personaje dentro del tablero cumple funciones específicas dependiendo el lugar del bosque en el que se encuentra, en el centro se ubica un laberinto con una única salida, las cartillas horizontales utilizadas en los juegos de mesa.	El proyecto cuenta con 2 familias tipográficas, en los titulares San Serif Geométricas según Samara (2006) las tipografías de palo seco ayudan en la legibilidad del texto común, y Titulares tipografía moderna San Serif pero con pronunciadas salientes en las mayúsculas
Figura retórica - Estilo del diseño	Fondo y Figura	Imagen e ilustración
Se utiliza el símil del niño con un pequeño elfo, y el laberinto con la muerte, la bruja es el cáncer y los animales que acompañan al niño son las personas de apoyo, se utiliza diseño para educación, persuasión y entretenimiento. se utiliza diseño para educación, persuasión y entretenimiento.	En las tarjetas el fondo es opaco para que no interfiera en la legibilidad del texto, los titulares están encerrados en cajas con forma de madera, el tablero es un color plano con elementos de color y forma flat design de modo que no interfieran con la lectura.	Las ilustraciones predominan en esta pieza gráfica, las cartillas con fondo opaco e ilustración de bosque inmergen al niño en el juego sin interferir en la lectura. Los personajes representan la evolución del niño con la enfermedad.
Estilo de líneas		
Se utiliza el símil del niño con un pequeño elfo, y el laberinto con la muerte, la bruja es el cáncer y los animales que acompañan al niño son las personas de apoyo.		

**Nota.** La tabla muestra el análisis tipológico del proyecto “Kit de la Alegría” (VELASCO, 2017), las imágenes utilizadas en la tabla fueron tomadas del proyecto “Kit de la Alegría” (VELASCO, 2017)

## Requerimientos del proyecto gráfico

Requisitos sobre la línea gráfica.\_ Entregar un producto que posea una línea gráfica unificada, que su historia sea homogénea de principio a fin, este debe contener en su estructura principal figuras literarias y su línea gráfica debe apoyarse en la retórica de la imagen.

Algunos de los productos presentados menguan de contenido gráfico atractivo, por ejemplo, todas las páginas internas de “Guía de apoyo” y “Sigo siendo yo” (véase figura 5 y 6) se encuentran en escala de grises, no manejan un lenguaje visual consistente, plasmando al menos 6 distintos tipos de ilustraciones, la gran mayoría de las ilustraciones no están acorde a su estilo principal, por otro lado, “El bosque encantado” (véase figura 7) posee una línea gráfica que subsiste a lo largo del producto, en su cromática principal se destaca el color amarillo “El amarillo irradia, sonrío, es el color principal de la amabilidad” (Eller, 2004, pág. 85), al ser un juego digital que está dirigido a los niños debe transmitir felicidad, alegría, y la esencia de los niños “El amarillo es divertido. Es radiante como una amplia sonrisa.” (Eller, 2004, pág. 85), una de las desventajas de este videojuego es su repositorio, se encuentra únicamente en línea y muchas personas no poseen una computadora o internet para poder jugarlo.

Figura 5. “Guía de apoyo para acompañantes de niños con cáncer”



Nota. imagen obtenida de la “Guía de apoyo para acompañantes de niños con cáncer” (Jaramillo, Red historias, 2018)

Figura 6. “Sigo siendo yo”



Nota. imagen obtenida de la libreta de actividades “sigo siendo yo” (DUCKS, 2014)

Requisitos sobre la extensión de los contenidos. \_ Presentar un producto que posea explicaciones sobre la higiene, estas deben ser narradas en un lenguaje entendible para el niño/a y sus familiares, y pueden estar acompañadas de artes que busquen captar la atención de los niños, además de ser una explicación interactiva por su composición, debe contener una historia con actividades que refuercen la información que se presente.

La información relacionada con el cáncer (física y emocional) y el cuidado higiénico solo se presenta en dos productos “La Princesa Caballero” y “Kit de la alegría”, en el caso de “La Princesa Caballero” el uso de figuras literarias mengua, no hay actividades que apoyen la información presentada, en “Sigo siendo yo” se presenta poca información, en el producto de “Guía de apoyo” y “Sigo siendo yo” la información referente a la enfermedad y los cuidados que deben tener los cuidadores y los niños es casi nula, esta posee ejercicios para hijos o padres, pero no hay información que explique sobre los beneficios de un buen cuidado emocional e higiénico. El producto “El bosque encantado” (véase figura 7) busca ayudar emocionalmente, además, este contiene poca información, según la psicóloga Paz Obando en la entrevista realizada (véase anexo 5) en el caso de los niños en tratamiento oncológico, es recomendable presentarles productos que consuman la menor cantidad de energía, ya sea esta física o mental, volviendo al producto más dinámico, por esta razón los niños lo ven como un juego, más no como un tema puramente informativo.

Figura 7. “El bosque encantado”



Nota. imagen obtenida del juego en línea “El bosque encantado” ((AECC), 2014)

Figura 8. “Kit de la alegría”



Nota. imagen obtenida del proyecto de titulación “Kit de la alegría” (Velasco, 2017)

Requisitos sobre el tipo de lenguaje. \_ Mediante un cuento hablar sobre el cáncer mediante el uso de figuras literarias, este debe ser acompañado de ilustraciones guiadas por la retórica de la imagen, según la Psicóloga Paz Obando (véase en anexo 1) se puede sugerir al cuidador hablarle al niño sobre la enfermedad (puede ser mediante la metáfora), pero no se les puede decir directamente ya que la decisión es únicamente de ellos.

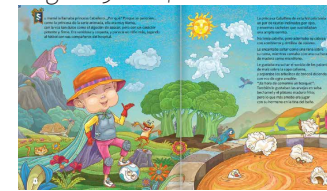
Es ridículo pensar que con escoger la fotografía de un objeto en particular resolveremos el problema de la comunicación.

La relevancia de una imagen para un diseño no procede de aquello que representa una imagen, adquiere relevancia cuando su composición y técnica de producción, así como aquello que representa: actúan en armonía con el resto del material y se crea así un mensaje integrado. (Samara, 2008, págs. 166,167).

Dentro de las 5 tipologías previamente expuestas, estas comparten ciertas similitudes, una de ellas es la cantidad de texto que se presenta, al ser un producto dirigido especialmente a los niños la información debe ser reducida y entendible, según la psicóloga Paz Obando en una entrevista realizada para el presente proyecto (véase anexo 4) los productos que son de uso compartido entre el niño y su cuidador, deben adaptarse a una familia donde el padre sea albañil y no haya tenido formación académica y otra donde la familia posea estudios de

4to nivel, las tipologías previamente analizadas poseen una cantidad de texto agradable a la vista, ya que en estas destacan las imágenes y su composición, por ello la terminología es de fácil entendimiento, además, en el producto “La Princesa Caballero” (véase figura 9) lo acompaña al contenido textual un audiolibro (este tiene efectos de sonido ambientales), en el libro físico se utilizan figuras retóricas para referirse a los niños como princesas y caballeros aunque su uso es reducido ya que los muestran con estereotipos preconcebidos de niños en tratamiento oncológico, este cuento posee ilustraciones que en su mayoría son splash page con textos muy cortos, en “El bosque encantado” y “El Kit de la Alegría” la información se presenta acorde se avanza en el producto.

Figura 9. “La princesa caballero”



Nota. imagen obtenida del cuento “La princesa caballero” (Jaramillo, 2017-2018)

Requisitos sobre funcionamiento. \_ Un kit interactivo con productos presentados por medios tradicionales y digitales, el kit impreso debe interactuar entre sí, además debe ser acompañado de redes sociales que sirvan de apoyo, de manera que los familiares puedan hacer uso de próximas entregas digitalmente.

Algunos de los productos presentados no se integran con la línea gráfica que muestra su portada y contraportada, aunque estos tengan diferentes entregas, por la varianza existente entre líneas gráficas,

es difícil entender que pertenecen a un mismo universo narrativo “Una imagen es un espacio simbólico y emocional que reemplaza a la experiencia física (o a su recuerdo) en la mente de quien lo contempla”(Samara, 2008, pág. 166), en el caso de los libros “La princesa caballero” y “Guía de Apoyo” aunque estos pertenecen a un mismo hito narrativo, sus páginas internas no mantienen concordancia gráfica, tampoco poseen un hilo conector entre estas dos entregas. Por otro lado, “Kit de la Alegría” es un juego de mesa con elementos 3D, junto a una historia que es acompañada de figuras retóricas que persisten en todo el producto, “El Bosque Encantado” es un juego digital repleto de ilustraciones, este maneja una estructura parecida a otros juegos de mesa tradicionales que lo vuelve de fácil entendimiento por su familiaridad con juegos preexistentes, estos dos últimos mantienen un hilo conector en su narrativa, línea gráfica y su funcionamiento no presenta variaciones que puedan confundir al espectador, volviéndolos producto dinámicos y de fácil comprensión.

Requisitos sobre tipo de medios. – Un fan page que acompañe al kit impreso, esta sirve como medio de interacción en línea entre el niño/a, sus familiares y su psicólogo, mediante esta red social se podrán realizar anuncios, publicaciones futuras, posteriores historias, post informativos, entre otros.

Las redes sociales ayudan al mundo a mantenerse conectados e informados sobre avances científicos, nuevos descubrimientos y futuros eventos de intereses personales, dichas redes también ayudan a las personas en estado de cuarentena a sentirse conectados con otros seres humanos, el objetivo de la fan page es conectar a los niños, y a sus cuidadores directamente con los psicólogos de la

fundación, utilizando a los personajes del cuento como intermediarios “El cometido de las imágenes es proporcionar información clara, pero de tal modo que produzca ecos en el espectador y añadan mensajes secundarios y terciarios” (Samara, 2008, pág. 168), con el uso de dichos personajes se busca que los niños puedan expresarme libremente en redes sociales sobre sus sentimientos, dudas y compartir momentos con los psicólogos cuando estos están fuera de la fundación, de manera que estos puedan ayudarlos cuando lo necesiten.

Manejo del tipo de lenguaje gráfico y el uso del humor. \_ Una novela gráfica que cuente diferentes historias mediante el uso de figuras retóricas, cada una orientada a explicar algunas etapas del tratamiento oncológico, y cómo lo viven los niños con cáncer y sus familias.

El humor gráfico como herramienta para contar una historia, “las historias se usaban para hablar de valores morales o para satisfacer la curiosidad” (Eisner, 2003, pág. 7), en el caso de “La Princesa Caballero”, “Kit de la Alegría” y “El Bosque Encantado” utilizan un poco de humor gráfico para dar a conocer sobre el cáncer, ya sea este a nivel físico, psicológico o emocional, existe una problemática en estos productos y son los estereotipos preexistentes sobre el cáncer, según Obando (2021) tú estás trabajando aquí bajo un supuesto de que todos los niños pierden el cabello, no es así, solo los niños que pasan por un tratamiento de quimioterapia, esto podría alejar al lector ya que el tema es delicado y debe ser tratado mediante metáforas que sugieran al cuidador cómo tratar el tema con sus hijos, este decidirá el modo dependiendo la situación del niño/a, en el caso que se utilice el humor, este debe ser sutil y gráfico, no debe generar tensión con el usuario.

Requisitos sobre la identidad del producto. \_ El kit debe estar desligado a personajes corporativos, este contará 3 historias sobre el tratamiento oncológico y como lo viven desde diferentes fundaciones, al final de todas las historias individuales, en el desenlace se muestra a los diferentes personajes del cuento dirigiéndose al lector y recomendando cómo puede mejorar su estilo de vida.

De acuerdo con Aristóteles (escrito alrededor del 350 a. C.) citado en Lupton, E (2011) “los tres elementos de un argumento efectivo son “primero, los medios para producir la persuasión; segundo, el estilo o lenguaje empleado; tercero, la disposición adecuada de las diferentes partes del discurso”(pág. 82), es por esto que si se utiliza la imagen corporativa de la fundación, como por ejemplo “Sigo Siendo Yo” y “Guía de Apoyo”, (véase la figura 10), limitará el diseño del contenido, ya sean actividades, historias o cuentos para los niños y sus familiares, ya que comunicará la marca, más no el mensaje que quiere transmitir, otros pocos no se encuentran diseñados en base de ninguna imagen corporativa, estos utilizan figuras retóricas como el símil y la metáfora siendo el caso del “Kit de la Alegría” y “El Bosque Encantado” de esta forma la comunicación que emite el producto sobre la enfermedad y los cambios que esta mostrará en los pacientes diagnosticados puede ser adaptada y utilizada fuera de la fundación que la creó.

Figura 10. “Sigo siendo yo”



Nota. imagen obtenida de la libreta de actividades “sigo siendo yo” (DUCKS, 2014)

Requisitos sobre el uso de estereotipos. \_ Las diferentes historias que se presenten en el producto serán narradas de manera metafórica, de esta manera se evita en lo posible caer en estereotipos. El kit orientará sobre lo que se debe hacer y cómo actuar con un paciente oncológico, esto se debe mostrar a lo largo de su interacción, cada personaje cuenta su historia, narra sobre cáncer (mediante el uso de figuras retóricas) y los efectos de este en los niños.

En la mayoría de productos analizados, el cáncer es utilizado de manera literal y con estereotipos sobre cómo se ven los paciente oncológicos, este es el caso de “Sigo Siendo Yo”, “Guía de Apoyo” y en un menor grado “La Princesa Caballero”, aunque este último toma un poco la metáfora en su cuento, las ilustraciones muestran a los niños sin cabello, según la psicóloga Paz Obando en una entrevista (véase anexo 5) muchos de los niños con cáncer no presentan caída del cabello, la caída del cabello y vellos corporales se da según el tratamiento oncológico, por esta razón, ciertas imágenes y algunos vídeos donde se muestran a los niños/as sin cabello ni vellos faciales no los representan con exactitud, muchas ilustraciones muestran a estos con un peluche en la mano y con el suero colocado en su brazo, con este concepto se manejan en su gran mayoría las diferentes actividades y algunos contenidos, su concepto es muy literal y estereotipado, en pocos casos utilizan la retórica de la imagen como un recurso comunicativo, por otra parte, “Kit de la Alegría” y “El Bosque Encantado” rompen el estilo literal, convirtiendo la historia y el producto en una metáfora de los diferentes tratamientos hospitalarios.

Un patrón presente en la mayoría de los productos orientados a niños en tratamiento oncológico y sus cuidadores, es la ausencia de figuras retóricas que acompañen el concepto de diseño que tiene el producto, “La retórica, el arte de la comunicación, obliga a establecer conexiones activas entre conceptos. Los recursos retóricos no solo sirven para seducir, persuadir y crear belleza mediante el uso de las palabras, también pueden aplicarse al diseño”(Lupton, Intulción, 2011, pág. 82), en su gran mayoría presentan al niño sin cabello ni vellos faciales que son preconcepciones no exactas del cáncer, según la psicóloga Paz Obando en la entrevista realizada (véase anexo 5) no a todos los pacientes oncológicos se les cae el cabello, depende el tipo de cáncer, ubicación, tratamiento y el número de quimioterapias que se realizarán. No utilizan figuras retóricas nuevas para narrar la enfermedad, a los niños se los muestra con una armadura o una capa de superhéroe (representando que son luchadores), este patrón está presente en los cuento y las libretas de actividades, además, los productos poseen solo el cuento, o las actividades, no se muestra un producto didáctico, es necesario un “kit” que contenga el cuento acompañado de actividades para mantener el interés en el lector, este debe conservar la información del cáncer y su tratamiento, pero con el uso de figuras literarias, “optar por las ilustraciones en lugar de la fotografía abre la posibilidad de introducir connotaciones conceptuales, aumentar el detalle selectivamente y añadir el aspecto interpretativo de la visualización personal”(Samara, 2008, pág. 173), las ilustraciones permiten dotar de identidad al producto, de unificar el contenido mediante similitudes en el trazo, cromática, estilo, entre otros, pero otro patrón presente en los productos antes mencionados es la ausencia de esta diversidad gráfica y conceptual.

## Objetivos de diseño

- Construir vínculos afectivos mediante un producto lúdico entre el niño/a diagnosticado con cáncer y sus familiares, que les de información sobre cómo afrontar la enfermedad emocionalmente.
- Persuadir mediante un producto impreso a los niños diagnosticados con cáncer y sus familiares a conocer sobre algunos cambios que su cuerpo y mente sufrirá a lo largo del tratamiento oncológico mediante la metáfora y cómo afrontarlo emocionalmente.
- Generar un producto gráfico con impresión tradicional que ayude a las familias de niños diagnosticados con cáncer a interactuar entre ellos cuando se encuentran fuera de las diferentes fundaciones.

# Solución gráfica



## Generación de la Idea

Existen varios métodos en la generación de ideas para la representación gráfica, mismos que van desde lluvia de ideas, hasta mapas mentales, estos diferentes caminos permiten explorar varias posibilidades de diseños funcionales, en el caso del diseño gráfico, una de las posibilidades en la exploración visual son los gráficos tradicionales. Según Lupton (2011) La técnica de transformar la lluvia de ideas en un método visual se adapta mejor al trabajo individual. Esta técnica facilita la búsqueda de conceptos visuales en gran medida a los diseñadores gráficos o a los diferentes proyectos visuales.

Para la obtención del concepto de diseño se hizo uso de 3 técnicas planteadas por Ellen Lupton en su libro “Intuición, Acción, Creación”, en la elaboración de la primera idea “La pandilla fantástica” se utilizó la “Asociación forzada”, la cual nos dice que; “Al elaborar listas de productos, servicios o estilos y después intentar trazar vínculos entre ellos, el diseñador puede forjar conceptos frescos, llenos de chispa y con aplicaciones novedosas.” (Lupton, 2011, pág. 68), con esta técnica se busca enlazar literatura del pasado en un solo producto anacrónico.

Existe una premisa que gira alrededor de una idea principal, un pequeño grupo de personajes principales, los superhéroes y sus antagonistas (bestias medievales), “En muchas de sus piezas, dos ideas convergen para producir una declaración visual deslumbrante.” (Lupton, 2011, pág. 69), es por ello por lo que se eligió a los dragones, bestias feroces temidas por los seres humanos de la edad media, de acuerdo con David E. Jones en su libro (An Instint for Dragons)

citado en (Saura, 2019) “Los humanos hemos evolucionado temiendo a las serpientes, los felinos gigantes y las águilas. Los dragones son la combinación de esos tres animales, y eso explica que los dragones aparezcan en mitos e historias por todo el mundo.” (pág. 9), por ello, son utilizados como antagonistas metafóricos del cáncer, los jugadores deben superar etapas para así vencer a las bestias medievales anacrónicas en una época actual.

### Primera propuesta “La Pandilla Fantástica”

Mediante la “Asociación forzada” se conecta la literatura de fantasía ubicada en la edad media (siglos V y XV), con los comics de superhéroes actuales (hasta el año 2021), existen ciertas diferencias entre el medievalismo y el Medioevo histórico, estas diferencias son acorde a la precisión histórica, por esta razón se utiliza el medievalismo, en cuanto a los superhéroes, al existir una gran variedad de universos fantásticos de diferentes estilos y edades, el principal referente y estilo dominante es Marvel Comics, los personajes y poderes utilizados dentro del juego son elegidos por el niño/a diagnosticado con cáncer, los superhéroes y sus poderes no se encuentran preestablecidos genéricamente.

Cada sección de esta “Asociación forzada” posee un fin en específico, por un lado, los antagonistas (las bestias fantásticas) esconden un gran tesoro que se debe buscar a lo largo del tablero, cada una de estas poseen una llave para abrirlo, estas llaves se pueden conseguir de 2 formas; la primera es derrotando a la bestia y la segunda convenciéndola para que te entregue dicha pieza, estas se basarán en el medievalismo ya que se pueden utilizar ciertos elementos mitológicos e históricos, se pueden alterar ciertos parajes en la historia del medioevo, la historia

de los protagonistas y el camino del héroe se basan en los comics de la actualidad, según la psicóloga Paz Obando en la tercera entrevista (véase anexo 5) dice que en el cáncer no se habla sobre el futuro, por esta razón, el tablero de juegos pertenece a un tiempo anacrónico en el cual solo se narra el pasado y el presente.

El periplo del héroe de Joseph Campbell muestra el viaje que realiza los protagonistas a lo largo de una historia, su detonante a ser héroe, a sus mentores, villanos, entre otros, en este caso los antagonistas encarnan la enfermedad del cáncer, el bullying, los cambios físicos, psicológicos y emocionales que se presentan durante el tratamiento oncológico, mientras que los superhéroes, mentores, ayudantes, vendedores de pociones reavilitantes son los médicos, las fundaciones, los padres y familiares, los amigos y profesores, son todos aquellos que acompañan al protagonista a encontrar las piezas para recuperar y abrir el cofre del tesoro (recuperar la felicidad perdida).

Figura 11. Boceto de un ayudante del bosque



Un boceto a mano de un personaje secundario

El objetivo es encontrar las 3 piezas que forman la llave que abre el cofre (recuperar la felicidad) que se han robado, a medida que se recupere cada pieza también algunos power up del superhéroe (el niño con cáncer) y de sus amigos y familiares, estos poderes se explica que se encontraban encadenados y resguardados por todas estas bestias (metáfora sobre los malestares físicos, psicológicos, algunos cambios físicos del niño/a, entre otros), el superhéroe al recuperar las piezas que forman la llave para el cofre, también recupera todos sus poderes con ayuda de sus mentores y ayudantes (familiares y amigos).

El foco principal consiste en armar la llave para el cofre (contiene la felicidad y satisfacción del triunfo) que fue arrebatado, los niños y sus familiares que se sumerjan en este juego de mesa deberán armar la escenografía de su tablero de juego, a medida que avancen en una pequeña lectura la cual contiene los elementos del juego en las páginas (mini rompecabezas en el libro de historias) dicho libro contendrá a los personajes principales, además de pequeñas casillas que debe llenar el superkid (el niño diagnosticado con cáncer) esto sirve como el perfil del protagonista, aquí se datarán el nombre y superpoder del niño, el elegirá a los avatares para sus familiares (cada uno con su propia página de perfil psicológico de personaje) los familiares que se integren al juego deben llenar datos sobre su personaje, cada página contiene diferentes escenografías desarmables que se desmontan para armar el tablero de juego.

El discurso es muy importante ya que por medio de este se busca enganchar a los niños/as y sus familias a continuar jugando e interactuando entre sí, las figuras básicas del discurso aplicadas son la amplificación y la metáfora, “Amplificación. Embellecimiento de

una imagen mediante la enumeración de sus detalles. ¿Qué es la vida? Un frenesí. ¿Qué es la vida? Una ilusión, una sombra, una ficción...” (Lupton, 2011, pág. 83). En las páginas internas del libro y en ciertas tarjetas de actividades, la amplificación embellece su contenido otorgando un toque poético, mientras que la metáfora, “Metáfora. Comparación tácita de objetos o ideas que demuestra sus cualidades compartidas. Su amigo el vampiro es un mosquito hambriento en verano.” (Lupton, 2011, pág. 83) convierte al objetivo del proyecto en un fin a vencer por el niño/a y sus familiares, volviéndolo un tema más digerible y llevadero, además que genera atracción por los elementos de fantasía que rompen con la monotonía de la realidad.

No solo el lenguaje escrito posee figuras literarias que apoyan el contenido, el lenguaje visual también se nutre de figuras retóricas que lo ayudan en mejorar su calidad, “En la escritura, las figuras retóricas suelen expresar ideas mediante la evocación de una imagen mental. Dichas imágenes ayudan a los lectores a recordar el mensaje transmitido al iluminar con nueva luz elementos familiares.” (Lupton, 2011, pág. 82), el presente proyecto se apoya de ciertas figuras retóricas que fortalezcan su vínculo con el usuario, estas figuras son; la antítesis y la hipérbole. La antítesis estriba de la “Asociación forzada” ya que su estructura puede ser similar, pero sus direcciones son opuestas, las imágenes de enfrentamiento entre protagonista y antagonista se rigen de esta figura retórica que muestra su contraposición entre sí. La hipérbole contribuye en la exageración, ya que el lenguaje es dirigido principalmente a niños, la exageración de los elementos del juego busca captar la atención de los participantes y mantenerla enfocadas en el juego y sus elementos.

Dentro del tablero de juego se presentan varios caminos por recorrer y acciones que realizar, estas se muestran en pequeñas tarjetas, los signos utilizados son los íconos y los indicios, “un icono utiliza la forma, el color, el sonido, la textura y otros elementos gráficos para crear un vínculo reconocible entre una imagen y una idea. Aunque los iconos parecen guardar una relación natural con sus referentes, lo cierto es que reposan, en diferente grado, sobre convenciones culturales”(Lupton, 2011, pág. 89), este vínculo se forma al momento de crear elementos que representen acciones específicas del juego, el uso de formas y figuras crean una mejor relación al recordar las actividades, las historias y los significados de los elementos, además del uso del indicio, “un indicio apunta a su referente, más que representarlo de forma abstracta o gráfica. Los huesos, los platos de perro y las casetas de perro son objetos familiares que pueden ocupar el lugar del propio animal. Los indicios suelen aportar soluciones que fascinan por lo intrigante”(Lupton, 2011, pág. 89) representando algunos elementos complementarios dentro del tablero de juego mediante metáfora visual.

En la mitad del tablero se ubica la ilustración de un cofre, además de una figura de este (que se armará con un cubo de papel), se coloca un teléfono celular cerca del cofre, este abre un gif con una animación en loop, la animación contiene una pequeña ilustración de monedas de oro, existe pequeños sonidos ubicados al azar dentro de este gif, los sonidos corresponden a los 3 villanos secundarios, el dragón (bullying), el ogro pelón (la caída del cabello y vellos corporales), el duende (dolores físicos) y la bruja que los persigue por el mapa (la muerte).

Figura 12. Primer antagonista



Bocetaje y evolución del “Dragón de las mil caras”

El objetivo del juego de mesa y de la historia desarmable, es ayudar a que el niño/a diagnosticado con cáncer pueda integrarse con su vínculo familiar y social, trata de ayudar en la reconstrucción emocional, personal y familiar, las actividades buscan que el niño/a pueda vencer algunas aflicciones emocionales que es producto de la enfermedad, la libreta sirve como diario personal, si la familia amerita sesiones personalizadas con la psicóloga de la fundación, esta puede contribuir en el monitoreo del estados anímico del niño en su hogar.

### Segunda idea “Coloreando una sonrisa”

En la propuesta “Coloreando una sonrisa” se utilizaron verbos de acción, esta propuesta tiene como objetivo sumergir al niño diagnosticado con cáncer y su familia en una actividad que combina la lectura con actividades familiares, este kit contiene un cuento explicando cómo el pantano se quedó sin color y una libreta con actividades, al final del cuento se encuentra un link que lleva a un vídeo

de despedida y agradecimiento, todas las actividades que el infante y su familia realice se anotan la libreta de actividades, además, esta también sirve de acompañamiento al usuario en la lectura del cuento.

El cuento consta de tres historias cortas que narran sobre un pantano embrujado que se ha quedado sin color (depresión), al término de cada historia las páginas obtienen cada vez más color, solo se puede avanzar cuando el o los usuarios terminen las actividades de la libreta, al final de cada actividad deben anotar sobre estas y cómo les ayudó a entender sobre la enfermedad, cada personaje posee una historia propia, los personajes proporcionan al niño una serie de misiones que debe realizar en familia.

El humor gráfico tiene el potencial de atraer la atención del usuario, si este logra impactarlo tiene la capacidad de enseñar “Los diseñadores recurren a menudo al humor para suscitar el interés del observador” (Lupton, 2011, pág. 126), el correcto uso de las figuras retóricas pueden dar como resultado productos gráficos extravagantes que se impregnen en el subconsciente del usuario, “Unir elementos disparatados con resultados inesperados puede provocar carcajada si la combinación es tan extraña como para ser graciosa” (Lupton, 2011, pág. 131), una manera de conseguirlo es rompiendo la cotidianidad y los estereotipos de algunos elementos preconcebidos.

Al someter al usuario a escenarios en escala de grises con solo el protagonista en color pidiéndole su ayuda (véase la figura 13), será un llamado a la acción al usuario para que continúe con la lectura, a medida que se cuenta la historia sobre el por qué el pantano se quedó sin color, los escenarios recobran su cromática.

Figura 13. Bocetaje del Pantano sin color



Primer bosquejo del fondo y del personaje

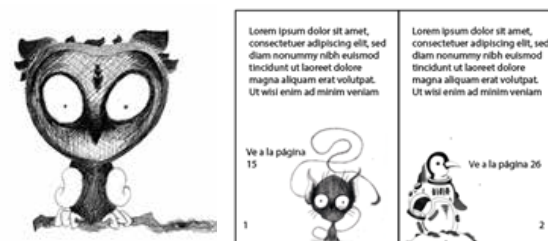
### Tercera idea “Brincos de felicidad”

La tercera propuesta “Brincos de felicidad” tiene como objetivo proponer al niño diagnosticado con cáncer y a su familia una serie de actividades que apelen a sus emociones, se introduce a los lectores en un libro interactivo con saltos de páginas que narra sobre las aventuras de un protagonista, el príncipe sapo, este era un esbelto ángel, pero un día, un hechicero se llevó su belleza y poderes, el niño debe ayudarlo a recuperar unas pócimas que lo conviertan de nuevo en un ángel, junto al cuento se encuentra una libreta con indicaciones que deben seguir para convertirse en esbeltos ángeles (indicaciones sobre su tratamiento).

La lectura del cuento no es lineal, se lo debe leer mediante saltos de páginas, en cada página del cuento se narra sobre cómo el príncipe

logró combatir una fiera que acosaba al reino (el cáncer), con la ayuda de sus amigos guerreros (allegados y familiares), realizando ciertas proezas heroicas (actividades de ayuda emocional), a medida que se avanza en la historia, se encuentra en pequeños baúles escondidos, una pieza para armar al guerrero en la libreta del niño, al terminar la lectura del pop up y al armar en su totalidad al personaje, se hace un llamado a la acción al niño y a su familia a integrarse y compartir juegos, historias y anécdotas que hayan vivido similar al príncipe sapo, todo esto se anotará en la libreta de actividades que cumple el papel de un diario familiar.

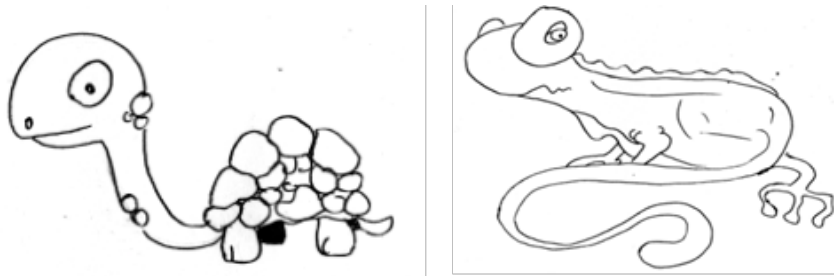
Figura 14. Bocetaje de los personajes y composición



Los personajes con técnica calco en papel higiénico y como guías, estos orienta al lector a moverse entre páginas,

Existen varias técnicas en la construcción de conceptos, la “Asociación forzada” es una de ellas, según Lupton (2011) esta técnica permite juntar elementos de diferentes épocas y contrastarlos entre ellos, además de colocarlos en un mismo universo espacio-tiempo que los faculte a interactuar directamente entre sí, “Brincos de felicidad” tiene como objetivo juntar elementos clásicos, bíblicos y heroicos para representar las etapas del cáncer, los personajes son representaciones metafóricas de las etapas del cáncer, el tratamiento y efectos colaterales de este; como antagonista principal está el hechicero malvado (la depresión), existen 2 secuaces del hechicero, la encapuchada (la muerte), La Iguana Garto (véase figura 15) (la ira), la Tortuga Marula (véase figura 15) (representa los cambios físicos).

Figura 15. Bocetaje de los personajes principales



Primeros bocetos de la tortuga Marula y la Iguana Garta

Dentro de las instrucciones se encuentran fichas para la creación de personajes, estas tienen espacios para completar algunas ítems tales

como; poderes, objetivos de cada participante, nombre, entre otros, posteriormente se encuentra un cuento interactivo que contiene caminos y decisiones diferentes que se pueden tomar, la decisión es del niño y su cuidador, si esta es incorrecta pierden el juego, cada una de las decisiones se basa metafóricamente en si el niño debe tomar o no el tratamiento oncológico, a un costado de estas elecciones se encuentra el número de página al cual deben saltar para avanzar en la historia, con cada elección bien tomada se recompensa con una pieza de rompecabezas, después de completar los 4 retos como premio en la última página se encuentra un mini poster sobre el jugador alzándose victorioso.

## Exploración de la forma

La propuesta elegida fue sometida a una facetas de cambios por parte del experto en diseño y la Psicóloga Oncológica Paz Obando de la Fundación Cecilia Rivadeneira (véase anexo 4), según la entrevista realizada y teniendo en consideración la factibilidad y facilidad en el uso del producto, la propuesta que mejor se ajusta al público objetivo y sus familias es; “Coloreando una sonrisa”, este proyecto posee como concepto “recuperar sonrisas”, las del niño y sus acompañantes, busca ayudar a recobrar la esperanza y la felicidad que se pierde al someterse a los diferentes tratamiento oncológico, el producto físico se ajustó a un kit impreso que consta de 3 aristas diferentes, un cuento lineal con 3 historias, 1 plegable con 9 actividades, cada una supliendo

aflicciones frecuentes dentro de los tratamientos hospitalarios y una fan Page por la cual los niños pueden comunicarse con la fundación mediante los personajes del kit.

En el diseño de los personajes y elementos del fondo se utilizó el “Kit de piezas” de Ellen Lupton, se crearon formas con patrones aleatorios que al ser unidos dieron origen a las diferentes piezas del fondo, en la creación de los personajes se aplicó la técnica “Asociación forzada”, según Lupton (2011) cuando dos ideas convergen de correcta manera se produce una declaración visual deslumbrante, la sede principal es un pantano, se escogieron 3 animales que habitan en estos y se los entrelazó con los dulces.

Dos ideas completamente diferentes que mantengan una consistencia gráfica y que el usuario reconozca los elementos entrelazados produciendo un impacto visual consistente, “Al elaborar listas de productos, servicios o estilos y después intentar trazar vínculos entre ellos, el diseñador puede forjar conceptos frescos, llenos de chispa y con aplicaciones novedosas” (Lupton, 2011, pág. 68), se creó una simbiosis (véase figura 16) entre; el sapo y las gomitas, el lagarto y los chocolates, la tortuga y los pasteles, el pájaro guía y las paletas dulces.

Figura 16. Bocetos de los animales con los dulces



Bocetaje de de los primeros personajes de caramelo

En la diagramación y ubicación de los elementos se apoyó de la técnica “Retículas alternativas” propuesta por Ellen Lupton en su libro “Intuición, Acción, Creación”, la simetría es un aspecto importante al momento de diagramar junto a ilustraciones que deben coexistir con el texto, “Aunque una misma publicación emplee un número diferente de columnas en sus páginas, ya sean impresas o en pantalla, los módulos subyacentes suelen ser constantes” (Lupton, 2011, pág. 120), las ilustraciones aunque son variadas presentan módulos constantes en su diagramación, volviendo a las 3 historias parte de un todo.

El concepto del periplo del héroe de Joseph Campbell en “El Pantano sin Color”, muestra el viaje que realizan los 3 protagonistas a lo largo de una historia, su evolución y aprendizaje, el uso de la “Asociación forzada” tiene como objetivo endulzar a los animales del pantano que tienen problemas, el pájaro guía (mentor) representa al doctor, este sabe todo lo que sucede con los protagonistas, la elección del pájaro como guía proviene de la jerga popular “un pajarito me contó”, el guía a los lectores a través del cuento y de las actividades que deben realizar.

Para equilibrar el peso visual entre los elementos del cuento, se aplicó una técnica y estilo de ilustración diferente en el fondo y en los personajes, “las ilustraciones dejan de ser protagonistas en cuanto a espacio, al mismo tiempo que se convierten en reproducciones más fieles de la realidad” (Cadena, 2020) por ello, el fondo aunque no es 100% reproducido a cabalidad a la realidad mantiene similitud a un pantano, para el bocetaje se utilizó la técnica “Kit de pieza” basada en el estudio de caso “Animación de Detroit” Según Lupton (2011) para la realización de dicho proceso se necesita realizar mediante una paleta cromática, texturas y ciertos componentes de ilustración una composición que exprese cierto momento en cierto lugar, la cromática

y textura utilizada en los diferentes fondos son una aproximación a la caricatura, de acuerdo con Muñoz (diseñadora textil) citado en (Alvarado, 2021) “Los tonos pasteles nos regresan al sentimiento de confort. Nos tranquilizan en un momento de caos”(pág. 1.), se hizo uso de cromática saturada en los fondos que brinden de calma y serenidad al lector.

Utilizando esta técnica las ilustraciones terminan en un estilo intermedio entre la realidad y la fantasía, dejando el fondo (habitat de estos animales) entre la caricatura y la realidad, mientras que con los protagonistas (Gomisapito, Pastelosa, Chocogarto y Apay) se creó una amalgama entre los animales del pantano con dulces (véase figura 17).

Figura 17. Estilo gráfico de los personajes principales



Primeros bocetos del estilo gráfico de los personajes

El vínculo que une los estilos gráficos es la cromática, los 3 distintos fondos mantienen una cromática cálida desaturada, mientras que los personajes sobresalen al poseer una cromática saturada, varía la temperatura dependiendo la aflicción y el dulce que representen, su consistencia es el estilo granulado y tonalidad pastel. (véase figura 18).

Figura 18. Evolución de un boceto tradicional



Primera evolución del boceto tradicional

La construcción de las historias se basa en el camino del héroe de Joseph Campbell, en el pantano coexistían diferentes animales que son amigos, hasta que un día algo cambió en su hogar, cada uno comenzó a tener diferentes retos a vencer, ellos no podían hacerlo solo y llaman al héroe o heroína (el niño y su cuidador), juntos deben enfrentarse a estos retos, existe un pajarito llamado Apay (alude a los médicos y psicólogos) que los guía a través del cuento y las actividades.

Después de la segunda validación con la psicóloga oncológica de la FCR Paz Obando (véase anexo 4), el estilo gráfico (véase figura 19) “flat design” es el correcto para el público objetivo elegido, el concepto de diseño sobre un kit interactivo impreso que una a los miembros familiares por medio de la lectura y las actividades, la cantidad de páginas del cuento y el número de actividades fueron aprobadas.

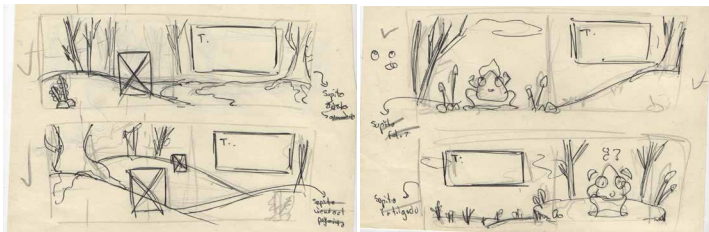
Figura 19. Primer personaje digital



Bocetaje del primer personaje en digital con su respectiva cromática

El kit cuenta con 2 productos impresos y un enlace a la fan Page de los personajes, el primero es un cuento de 44 páginas que maneja un lenguaje informal, estas están distribuidas en; introducción, instrucciones de interacción, las 3 historias narradas secuencialmente, esto se debe a una sugerencia realizada por la psicóloga Paz Obando en la 3ra entrevista (véase anexo 4), anunció que el cuento no debe tener tantos saltos entre páginas, debido a que el niño/a perderá el hilo de la historia y el interés del producto, solo existe uno y es si el niño/a no desea ayudar a los personajes (abandono del tratamiento), este salto posee cierta similitud con el libro Rayuela de Julio Cortázar, por último se encuentra la despedida y el agradecimiento. Los 3 personajes principales pertenecientes a las 3 historias con sus actividades son; el Gomisapito (representa la primera etapa del cáncer, caída del cabello, preguntas sobre la enfermedad, adaptación a lugares sociales), Pastelosa (Anuncia 3 cuidados higiénicos que debe tener el niño y sus cuidadores) y por último el Chocogarto (aquí se narra sobre la etapa emocional y su reconstrucción), el niño/a junto a su cuidador deben realizar las actividades de la libreta para poder avanzar en el cuento. Al finalizar el cuento se encuentra un enlace que redirige al lector a la fan Page de los personajes donde podrán conversar con ellos de las dudas que tengan (la persona que charlará con los niños o sus cuidadores será elegida por la FCR).

Figura 20. Bocetos del diagramado del cuento



El segundo producto es una libreta de actividades de 16 páginas, en la portada y contraportada se muestran los personajes alegres conviviendo entre ellos en su hogar, la composición de las páginas internas mantiene una misma estructura modular, la primera hoja muestra un llamado a la acción dirigido hacia el lector, en la segunda se encuentran preguntas que debe llenar el niño sobre él, a continuación están las actividades, estas cambiarán de estilo dependiendo la historia en la que se sitúe el usuario. Las 3 primeras actividades se centran en la caída del cabello, dudas del niño sobre los cambios que experimenta y como este se siente en los diferentes lugares de índole social, las 3 siguientes actividades son de carácter informativo sobre la higiene que debe tener, y las 3 últimas se centran en la reconstrucción emocional (dentro de la libreta existen preguntas escondidas sobre el cuento), esta cierra con un llamado a la acción hacia el lector de contar en las páginas en blanco su propia historia, en la validación con el usuario del prototipo terminado (véase anexo 11) este llamado a la acción impulsó a la niña Rafaela a dibujar sus anécdotas sobre su estadía en la fundación y en los hospitales durante el tratamiento oncológico.

### Prototipo gráfico

El cuento consta de 44 hojas, siendo este un múltiplo de 4 ya que es un producto orientado a la impresión, el modo de color es CMYK, los valores en limpieza de estos están en múltiplos de 5, la orientación horizontal del documento se debe a la facilidad de lectura del lector “los formatos horizontales son generalmente pasivos, producen una sensación de calma e implican un movimiento lateral, derivado de una percepción igualmente remota que lo relaciona con el horizonte”(Samara, 2008, pág. 35), su tamaño por hoja es de 297 \* 210 (tamaño A4) un tamaño comúnmente usado en cuentos infantiles,

posee sangría de 3milímetros, páginas enfrentadas debido al estilo de splash page en las ilustraciones de doble página (véase figura 21), su retícula modular consta de 12 módulos, 4 verticales y 3 horizontales, otorga mayor dinamismo en la ubicación de las imágenes y el texto, además las retículas modulares son muy comunes en revistas, novelas gráficas y cuentos ilustrados por las diferentes posibles variaciones que ofrece al contenido textual y gráfico, la retícula base es de 26puntos, con una línea base 22 pts (véase figura 22).

Figura 21. imagen con la diagramación

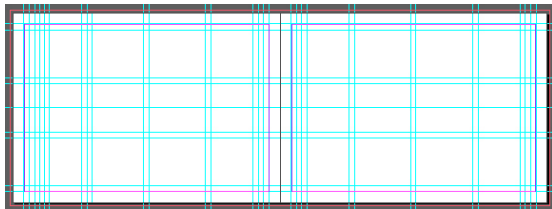
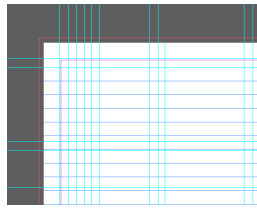


Figura 22. Retícula base



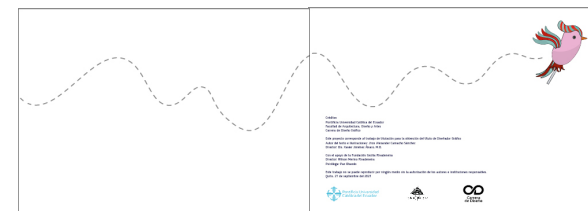
La portada y contraportada del cuento muestra una splash page que ocupa los 6 módulos de la portada y 6 de la contraportada, en ella se encuentran los 3 personajes principales y el pajarito guía (Apay) conviviendo en su hogar, el título ocupa los 4 módulos superiores, este sigue la forma de un arco “El uso de formas más dinámicas y angulares, como el triángulo de Kandinsky, puede añadir dramatismo e interés al diseño por la presencia de ángulos más agudos.” (Harris, 2010, pág. 120), además posee la forma que toma el amanecer (significa un nuevo día), ya que las estrellas son blancas, el texto sigue el mismo patrón cromático, en la parte inferior izquierda, debajo del Gomisapito se encuentra el nombre del narrador e ilustrador, en la contraportada se encuentra ubicado en los módulos centrales, un llamado a la acción.

Figura 23. Portada y contra portada del cuento



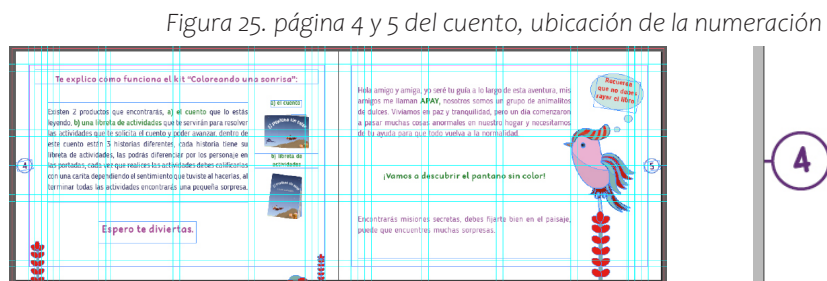
Las dos primeras hojas del documento son de respeto, se visualiza una señalética que orienta a una lectura occidental (izquierda a derecha), quién se encuentra guiando al usuario es Apay (el pajarito guía) ocupa el 4to cuadrante de la retícula modular, este acompañará a los personajes en sus diferentes aventuras (véase figura 20), Apay es una metáfora de los médicos oncológicos y los psicólogos que acompañan a los niños con cáncer y a sus familias durante el tratamiento (véase figura 24), en la parte inferior izquierda reposan los créditos, el motivo del cuento, los colaboradores y logos de la PUCE, FADA y la carrera de Diseño Gráfico.

Figura 24. página 2 y 3 del cuento



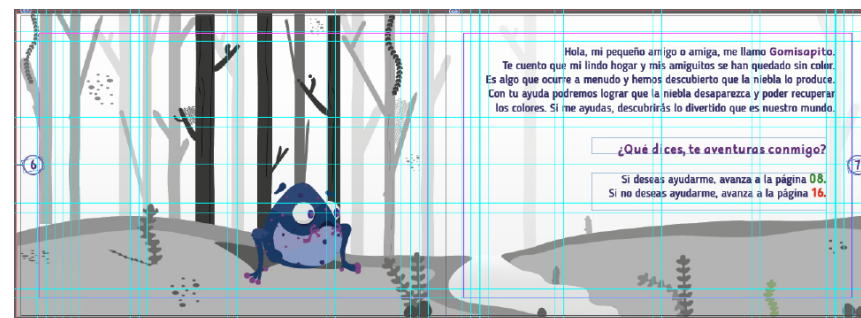
El pájaro se desprende de la hoja cumpliendo el rol de separador de hojas.

En la 3ra página se encuentra una explicación sobre cómo se debe utilizar el cuento en relación con el resto de los elementos del “kit”, en la 4ta página está ubicado el saludo al lector, el primer personaje secundario (el mentor), este saludo contiene texto especulativo sobre lo que el lector se encontrará a lo largo de los cuentos (véase figura 25), además de un seudo llamado a la acción, aquí se explica que el cuento consta de 3 historias diferentes, cada historia posee 3 actividades a realizar y una página de preludio, esta entrelaza y es la transición de una historia a la otra, en la 5ta página está Apay que inicia el cuento con una pequeña introducción de lo que sucede con los animales del pantano, además de recomendaciones y sugerencias al lector, la numeración de las páginas es un factor importante ya que estas indican la posición del lector, donde debe dirigirse después de realizar las actividades de la libreta, para resaltar la numeración del fondo, esta se encuentra ubicada en la parte intermedia junto al borde de cada página, la numeración se encasilla en un círculo morado sobre las ilustraciones (véase figura 25), facilitando la lectura del usuario.



En la 5ta y 6ta página se encuentra una ilustración de doble carilla, esta ilustración es el habitat del primer personaje principal de esta trilogía, el Gomisapito (véase figura 26), el color del fondo alude al día, este representa las primeras noticias sobre el cáncer, impresiones, primeras experiencias en lugares públicos y preguntas recurrentes sobre la enfermedad, dentro de estas dos páginas se encuentra un primer vistazo de algunos elementos del habitat del cuento, además, en esta primera ilustración se muestra el fondo en escala de grises con algunas excepciones a color, a medida que se va avanzando en la historia el fondo va recuperando el color, textualmente se presenta una pequeña introducción de la historia de este personaje y un llamado a la acción para el lector a que realice las actividades junto al cuento, “Una disposición simétrica consiste en que la estructura del pliego se refleja para producir un diseño equilibrado” (Harris, 2010, pág. 121) el texto varía su posición de derecha a izquierda, pero este siempre se mantiene en la parte superior de la doble página.

Figura 26. página 6 y 7 del cuento



Si el lector eligió ayudar a los personajes, a partir de la 8va y 9na página comienza el cuento secuencial, la primera historia se compone de 4 hojas, 3 de estas con el cuento y el número de página de su respectiva actividad en la libreta de actividades, en la página 16 y 17 se ubica una doble ilustración en escala de grises, excepto el personaje principal, representa una referencia metafórica de la tristeza (véase figura 31), esta alude al abandono o recurrencia de la enfermedad, aquí se encuentra un texto alentando al niño/a ayudar a los personajes y realizar las actividades.

Figura 27. página 8 y 9 del cuento

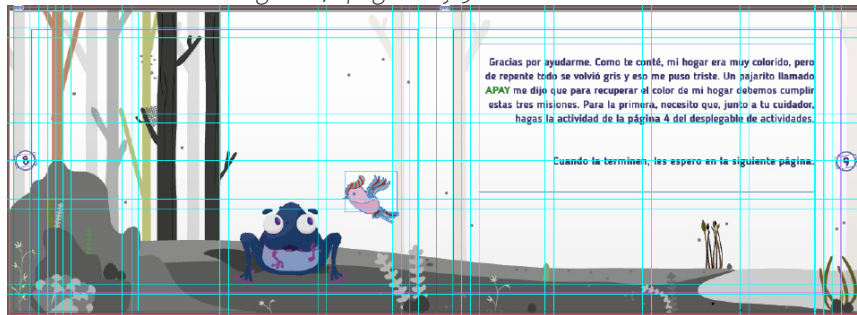


Figura 28. página 10 y 11 del cuento

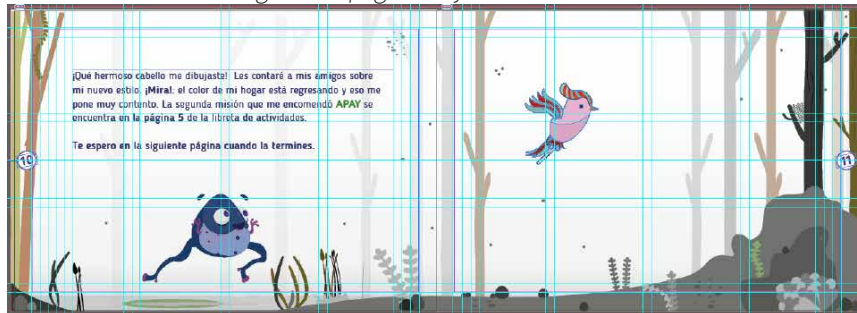


Figura 29. página 12 y 13 del cuento



Figura 30. página 14 y 15 del cuento

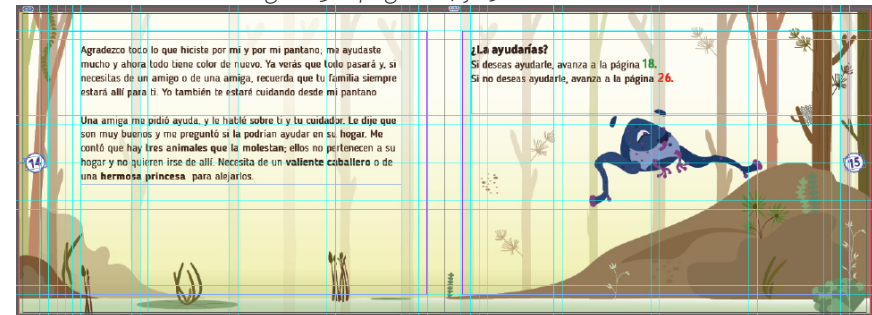
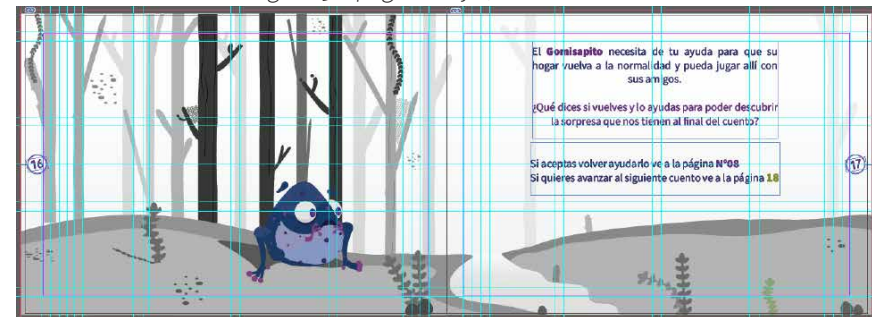


Figura 31. página 16 y 17 del cuento



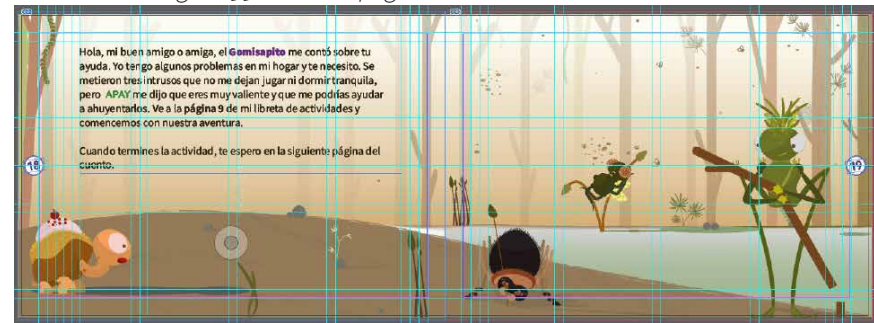
En algunas páginas de la libreta de actividades existen preguntas extras que son realizadas por Apay (el pájaro guía) (véase figura 32), estas preguntas están relacionadas a la observación de elementos que se encuentran en el cuento, “Explorar el mundo con los ojos es un proceso activo. En todas las sociedades, sin embargo, hay personas más libres que otras a la hora de mirar o ser miradas” (Lupton, El Diseño Como Storytelling, 2016, pág. 120), al momento de utilizar este recurso en páginas aleatorias con preguntas al azar, se busca incentivar al lector a regresar la página para resolver dicha pregunta, además de centrar aún más su atención en las futuras ilustraciones por posibles preguntas extras.



La segunda historia del cuento corresponde a Pastelosa, aquí se narra sobre intrusos que entraron al hogar de la protagonista (metáfora de las enfermedades por mala higiene personal), en esta historia se presentan 3 antagonistas que acosan al protagonista, la estética de estos seres es grotesca y poseen similitud con los insectos (véase figura 33), su ambiente en el atardecer, se ubicación temporal está en el tratamiento oncológico, según la psicóloga Paz Obando (véase

anexo 5) las quimioterapias vuelven los dientes de los niños amarillos y sensibles, además son más propensos a enfermarse por sus bajas defensas, la historia de Pastelosa alude a los cuidados higiénicos que el niño/a y sus cuidadores deben tener para que este no enferme.

Figura 33. Primera página de la historia de Pastelosa



Si el lector ha decidido ayudar a Pastelosa comienzan su historia, las 3 actividades de esta historia están orientadas al aprendizaje sobre el cuidado higiénico, el correcto lavado de manos, de alimentos y de dientes, al final de cada una de ellas se encuentran emoticones (feliz, triste, enojado) para que el niño califique cómo se siente cuando aplica estos nuevos conocimientos en su higiene, cada vez que el lector avanza y aprende, un intruso va huyendo del hogar de la protagonista hasta su hábitat queda totalmente limpio (véase figura 36), cada vez que el lector avanza de página, Pastelosa va creciendo (crecen las defensas del niño a medida que avanza con su tratamiento) y cambia a un semblante más feliz.

Figura 34. páginas 20 y 21 de la historia de Pastelosa



Figura 35. páginas 21 y 22 de la historia de Pastelosa



Figura 36. páginas 23 y 24 de la historia de Pastelosa

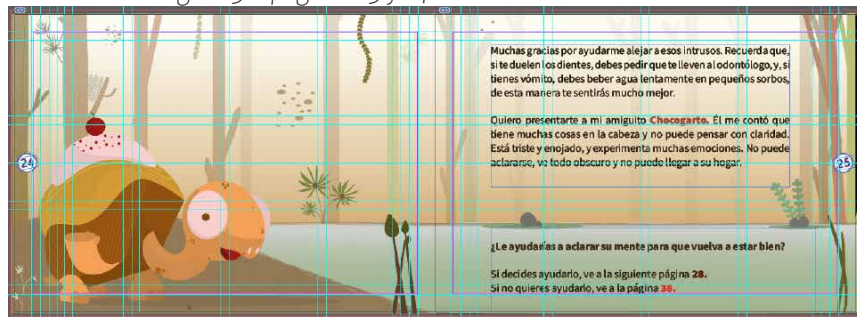
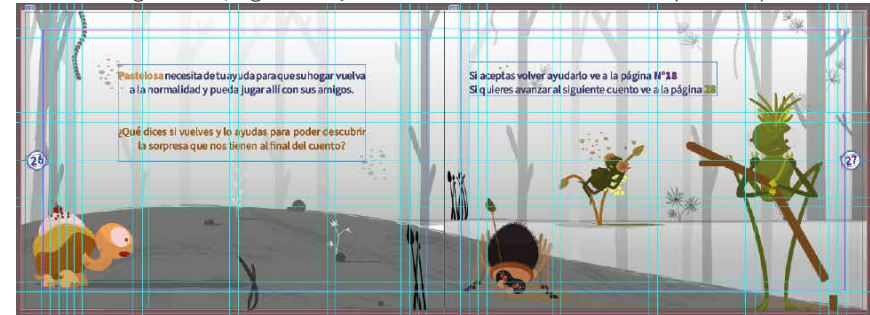


Figura 37. páginas 25 y 26 de la historia de Pastelosa (tristeza)



Al igual que en las otras 2 historias, en esta se encuentra una actividad escondida la cuál trata de buscar las 3 diferencias en el personaje principal “Mira a tu alrededor y observa cómo los objetos emergen de entre otros objetos”. (Lupton, El Diseño Como Storytelling, 2016, pág. 126), bajo este concepto se realiza la búsqueda de diferencias entre el fondo actual y el presentado en la página anterior, además de una actividad de reconocer cuántos intrusos huyeron. (véase figura 38).

Figura 38. actividades extras de la libreta

¿Recuerdas cuántos **animalitos** había en la página 18? ¿Recuerdas cuántos **animalitos** se fueron en la página 20?



- A) 4
- B) 3
- C) 2
- D) 1
- E) .....



- A) 0
- B) 1
- C) 2
- D) 3
- E) .....

La tercera y última historia del cuento corresponde al Chocogarto, se ambienta en la noche (representa a la última etapa posterior al tratamiento oncológico y comienza la reconstrucción emocional), en esta historia se presenta al protagonista triste y perdido, no sabe dónde está su hogar (representación de la tristeza y desorientación), cada vez que el lector avanza en el cuento y las actividades (actividades relacionadas al amor propio y a la interacción emocional con su cuidador), el protagonista se acerca a su hogar, su semblante cambia de tristeza a confusión hasta que termina feliz en su hogar (véase figura 43).

Figura 39. páginas 28 y 29 de la historia de Chocogarto

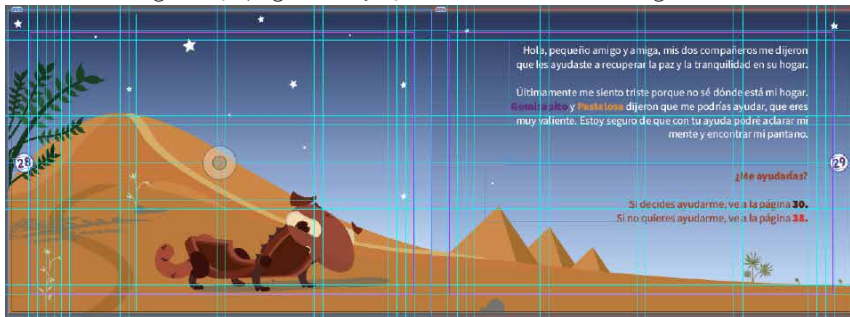


Figura 40. páginas 30 y 31 de la historia de Chocogarto

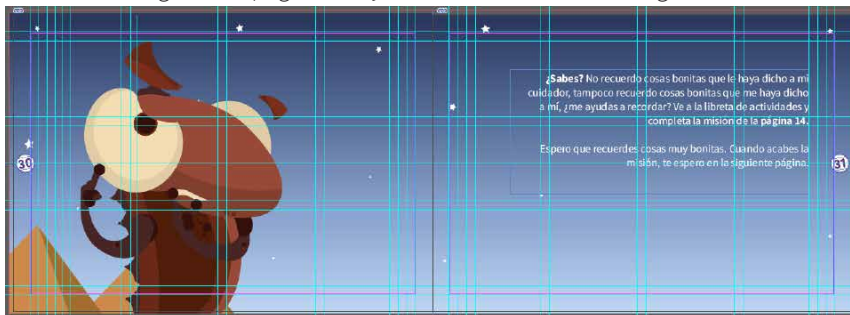


Figura 41. páginas 32 y 33 de la historia de Chocogarto



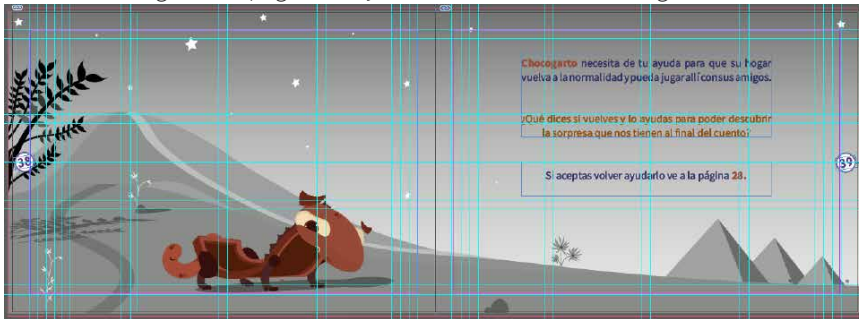
Figura 42. páginas 34 y 35 de la historia de Chocogarto



Figura 43. páginas 36 y 37 de la historia de Chocogarto

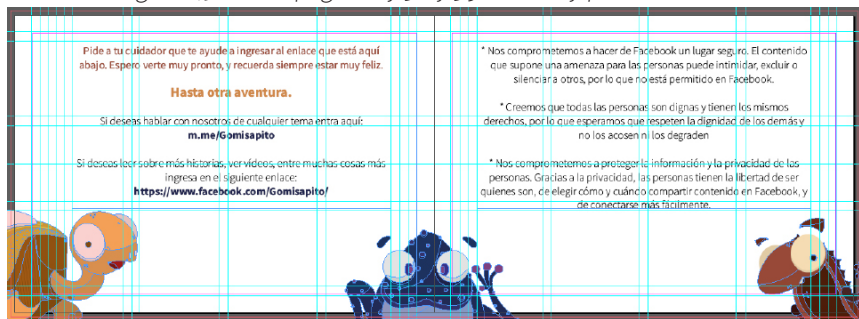


Figura 44. páginas 37 y 38 de la historia de Chocogarto



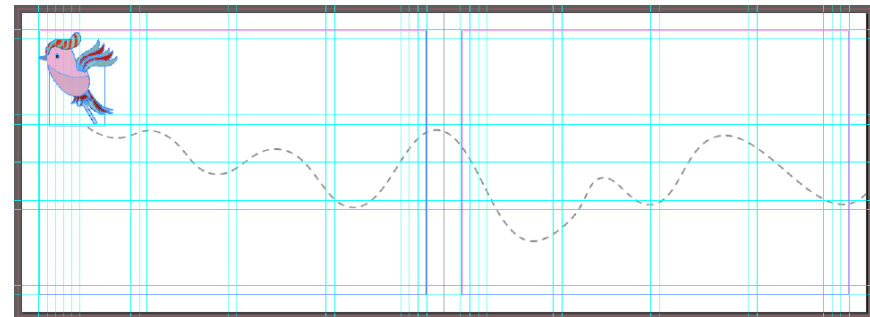
En la página 38 se encuentra un doble enlace (véase figura 45) el primero abre una burbuja de chat en Facebook para que el niño o su cuidador se contacte con los personajes del cuento (la psicóloga de la fundación) y el segundo redirecciona a una fan page en Facebook de los protagonistas del cuento, en la parte superior de cada enlace está un mensaje en 2da persona del singular que explica el funcionamiento de cada enlace, en la página 39 se encuentran las políticas de usabilidad de estos enlaces.

Figura 45. de las páginas 38 y 39 enlaces y políticas se uso



Las dos últimas páginas 42 y 43 son páginas de respeto, además del cierre del cuento, dentro de estas se encuentra en sentido opuesto Apay (el pájaro guía), cerrando el ciclo del cuento (metáfora de la finalización del tratamiento oncológico).

Figura 46. páginas 43 y 44 cierre del cuento



Una imagen es una experiencia poderosa que está muy lejos de ser inerte o resumirse en una simple representación de objetos, lugares o personas. Es un espacio simbólico y emocional que reemplaza a la experiencia física (o a su recuerdo) en la mente de quién lo contempla. (Samara, 2008, pág. 166)

En la elaboración de los personajes se tomó varios parámetros al componer sus estructuras, la forma que estos poseen se vincula a elementos existentes, “En la escritura, las figuras retóricas suelen expresar ideas mediante la evocación de una imagen mental. Dichas imágenes ayudan a los lectores a recordar el mensaje transmitido al iluminar con nueva luz elementos familiares.” (Lupton, 2011, pág. 82), por esta razón los personajes del cuento poseen elementos familiares al niño (animales comunes y dulces), esto ameniza a los protagonistas

del cuento e incentiva a los niños y sus cuidadores a continuar leyendo e interactuando entre sí, las figuras básicas del discurso aplicadas son; la amplificación y la metáfora. En las páginas internas del libro y en ciertas actividades a realizar, la amplificación embellece su contenido otorgando un toque poético, mientras que la, “Metáfora. Comparación tácita de objetos o ideas que demuestra sus cualidades compartidas. Su amigo el vampiro es un mosquito hambriento en verano.” (Lupton, 2011, pág. 83) convierte al objetivo del proyecto en metas/misiones que debe realizar por el niño junto a su cuidador, de esta manera las historias y actividades se convierten en un tema más digerible y llevadero, además que genera atracción por los elementos de fantasía que disienten con la monotonía de la realidad.

Después de la validación con el experto en ilustración Gabriel Chancay (véase en anexo 8) se colocó volumen en los personajes, se les dotó de expresiones, además se los puso en perspectiva y se mantuvo la paleta cromática (cada una respeta el color de sus respectivas golosinas).

El Gomisapito (representación de las primeras reacciones del tratamiento oncológico) dio esta unión gracias a la “Asociación forzada”, vinculando elementos completamente diferentes que forman un mismo personaje, posee la forma de una gomita de mora dulce, con elementos característicos de un sapo (véase figura 47), su rostro es un corazón invertido (representa la enfermedad), además se elaboró una hoja de expresiones (véase figura 47) con los gestos más representativos de los niños según la Psicóloga Paz Obando (véase anexo 1), estos son; asombro, enojo, tristeza, alegría, confusión, pensativo.

El significado de su paleta cromática (véase figura 47) va de la mano con la frustración, debilidad y desgano, se utilizó el color púrpura y azul intenso ya que según Edwards (2006) los colores púrpuras y azul intenso son utilizados para denotar aspectos negativos como el abandono, la tristeza, la depresión.

Figura 47. hoja de personaje: Gomisapito

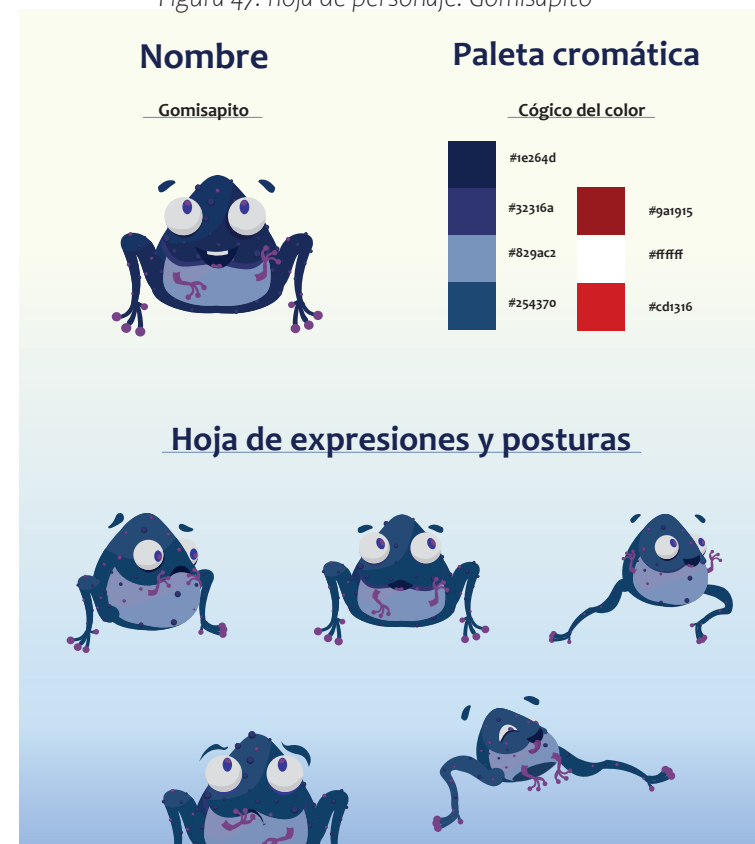


Figura 48. hoja de personaje: Pastelosa

El segundo personaje es Pastelosa (véase figura 48), Pastelosa es una tortuga de pastel amante de la pulcritud, le gusta el orden y la limpieza (representa los cuidados higiénicos que los familiares y niños deben tener durante el tratamiento oncológico), pero, un día llegaron 3 intrusos a destruir y ensuciar su hogar (metáfora de las enfermedades por una mala higiene), Pastelosa hace un llamado a la acción a los lectores para que estos aprendan cómo deben cuidar su higiene y evitar que estos intrusos lleguen a entrar en sus hogares (que los niños no se enfermen), mediante la “Asociación forzada” se enlazó a la tortuga “la tortuga siempre ha estado asociada al poder de la supervivencia y de la protección” (Ruiz, 2018, pág. 1), como un buen cuidado higiénico brinda de protección a las personas, con los pastelillos (su textura suave, esponjosa y pulcra).

Pastelosa inicia el cuento con un tamaño reducido ya que se siente amedrentada por los intrusos que están acabando con todo a su paso, a medida que el lector avance por el cuento y aprenda sobre los diferentes cuidados higiénicos en la libreta de actividades, esta aumentará su tamaño hasta volver a la normalidad.

La cromática utilizada en el segundo personaje se vincula a la calidez, Según Edwards (2006) los colores amarillos representan viveza, alegría, felicidad, calidez y energía, (véase figura 48), los colores cálidos fuertes fomentan este llamado a la acción de tomar conciencia sobre la importancia de una buena higiene.



representa la desobediencia, inmadurez y amargura (este último

El tercer protagonista es Chocogarto (véase figura 49), representa los cambios psicológicos y ciertas emociones fluctuantes que se presentan posterior al tratamiento oncológico, su creación está basada en la “Asociación forzada”, se entrelazó el lagarto (por su calmada actitud ante el peligro) y el chocolate ya que “el consumo de chocolate produce sensaciones de tranquilidad, sedación, y felicidad debido a la producción de triptófano en el cerebro”(Lozano, s.f.), el consumo del chocolate produce beneficios al estado anímico de las personas y se lo vinculó con la mejora en el estado de ánimo de los niños/as y sus cuidadores, “al igual que se usan estereotipos de gente para su fácil identificación en la historieta y en el cine, los objetos también tienen su propio vocabulario en el lenguaje visual de los cómics”(Eisner, 2003, pág. 21), por ello Chocogarto se apoya de estos objetos para crear su imaginario de un dulce personaje.

La historia de Chocogarto es la que cierra el cuento, este pide a los lectores a que interactúen entre ellos, a una reconstrucción emocional, la historia comienza con el protagonista perdido en el desierto, este está desorientado y necesita ayuda para volver a su hogar, en su travesía este experimenta muchas emociones (véase figura 49), pero al final llega a su hogar y vive feliz cerrando el proyecto y conviviendo con sus amigos.

La cromática que compone los colores análogos al café utilizada en el tercer personaje se vincula al equilibrio, Según Edwards (2006) el color café representa confortabilidad, equilibrio, naturalidad, simplicidad y se vincula directamente al chocolate.

Figura 49. hoja de personaje: Chocogarto



A diferencia de la historia del Gomisapito y de Chocogarto, la historia de Pastelosa imparte enseñanza gráfica sobre cómo tener una buena higiene, “se aprende mejor un proceso cuando viene envuelto en un paquete interesante”(Eisner, 2003, pág. 24), por ello a su historia se añadieron 3 antagonistas que representan a las enfermedades o malestares que pueden ocasionar el no tener buenos hábitos de higiene, la representación de estos mantienen similitud con insectos, su actitud es agresiva y amenazante, pero su línea gráfica sigue siendo amigable (posee puntas redondeadas), de esta manera se expone al lector que estos personajes deben ser despojados del lugar, pero sin causar temor en los niños.

El primer antagonista (véase figura 50) posee similitud con una mosca, esta representa la suciedad en los alimentos, la cromática utilizada en dicho personaje está basada en la putrefacción.

El segundo antagonista es una araña (véase figura 50), esta representa la suciedad en los manos y el cuerpo, se utilizó el temor que tienen algunas personas hacia la picadura de estos animales y se lo asoció con el desaseo, la cromática utilizada está basada en el polvo y al lodo.

El tercer y último antagonista (véase figura 50), está basado en un personaje mitológico japonés, “el Kappa”, según Pilar (2021) este personaje es un demonio del agua que busca comerse a los niños desobedientes, además, a este personaje se lo relaciona con ciertos platos de sushi, se asemeja a un anfibio antropomorfizado, este representa una parte de las actividades sobre la obediencia y el cuidado dental, la cromática utilizada es verde, según Edwards (2006) el color verde representa la desobediencia, inmadurez y amargura (sensación

Figura 50. hoja de personaje: Antagonistas



de malestar cuando no se tiene una higiene bucal correcta).

La tonalidad del fondo es cálida, saturada, estilo pastel, los colores de los elementos tiene un grado de parecido con la realidad, la cromática es análoga al verde por la ponderación de esta en un pantano, “por lo que a combinación de colores se refiere, «la naturaleza siempre lo hace bien»” (Edwards, pág. 134), por ello su paleta cromática mantiene en la gran mayoría de sus elementos los colores del pantano (véase figura 51), la variedad principal entre las historias es el horario (amanecer, atardecer y anochecer) en las que se ubica, “el verde es el color del equilibrio y la armonía, y simboliza la primavera y la juventud, la esperanza y la alegría” (Edwards, pág. 177), cuando se completan las actividades de los diferentes escenarios, el fondo se vuelve idóneo para los protagonistas.

Figura 51. paleta cromática de los escenarios



Figura 52. fondo de la escena final Gomisapito

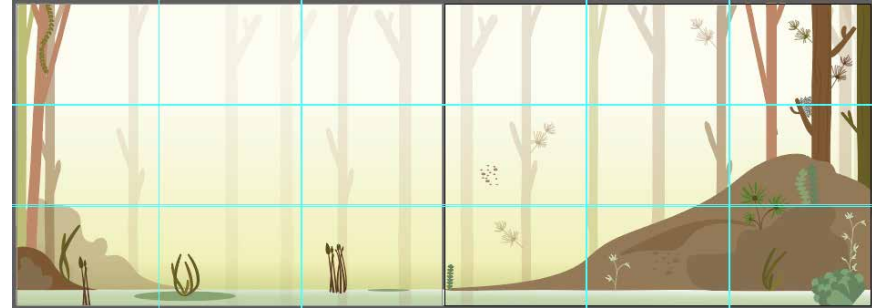


Figura 53. fondo de la escena final Pastelosa

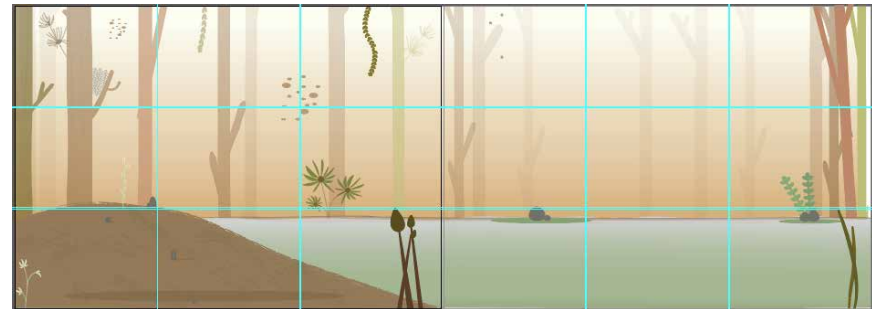


Figura 54. fondo de la escena final Chocogarto

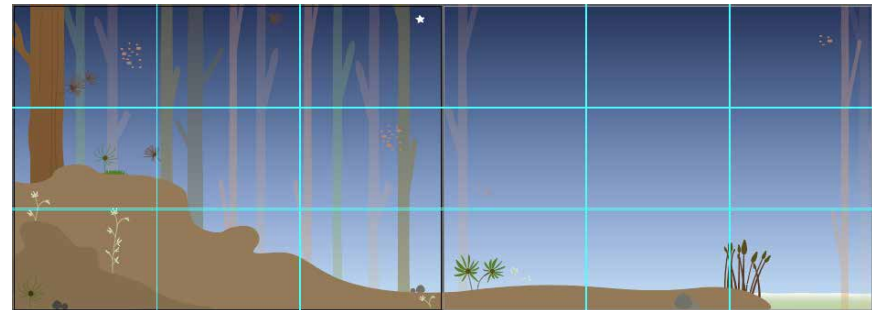


Figura 55. tipografía SuperBernard y Asdonut

Las historias varían entre la 2da persona del singular y 1ra persona del plural, “el método para contar una historia tiene que adecuarse a su mensaje.” (Eisner, 2003, pág. 23), es por esto por lo que los llamados de acción con ruptura de la 4ta pared evocan al usuario a realizar las actividades de la libreta y seguir inmersos dentro del cuento.

En cuanto a la narrativa la elección de ciertos elementos, situaciones y escenarios fueron en base al estudio geográfico del usuario (véase figura 1, 2, 3 y 4), además de cercanías que este tiene con algunos elementos presentes “¿A quién cuentas la historia? La respuesta a esta pregunta antecede a la narración, pues el perfil del lector, su experiencia y características culturales son de suma importancia a la hora de contarle una historia”(Eisner, 2003, pág. 47), es por ello por lo que la narrativa es informal de las historias son informales.

Para el presente proyecto se trabajó con 4 familias tipográficas, en el título y los subtítulos se utilizó la tipografía “Super Bernard” regular (véase figura 55), debido al estilo gótico, caligráfico y sin serias, además, su estructura comparte similitudes con el estilo dinámico de los personajes del cuento, su tamaño en la portada es de 115pts, mientras que en los subtítulos de las actividades es de 48pts. En las preguntas que califican las actividades acompaña la tipografía “Asdonuts” (véase figura 55) su forma asemeja las siluetas de los personajes, La familia tipografía “Blogger Sans” fue la elección de familia principal y como familia secundaria “Source Sans Variable”.

## Super Bernard

AQ

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

;

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

aq

1234567890

## Asdonuts

AQ

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

;

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

aq

1234567890

En la elección de la tipografía principal y secundaria, se revisaron varios parámetros que estas deben cumplir, “Un tipo de palo seco como Univers puede leerse cómodamente con 9 puntos, pero uno de estilo antiguo como Garamond Three parecerá diminuto con ese tamaño y será difícil de leer.” (Samara, 2008, pág. 123), al ser un cuento infantil dirigido a niños de 7 a 9 años con cáncer, estas deben ser legible, cómoda, clara y de fácil decodificación, de palo seco y sin serifas, no debe ser cansada a la vista al ser usada en grandes cantidades de texto, la tipografía “Blogger Sans” cumple estos parámetros, siendo esta usada como tipografía principal.

Figura 56. tipografía principal “Blogger Sans”

## Blogger Sans

Regular	abcdefghijklmnopqrstuvwxy
Light	abcdefghijklmnopqrstuvwxy
Light Italic	; abcdefghijklmnopqrstuvwxy
Medium	abcdefghijklmnopqrstuvwxy
Bold	abcdefghijklmnopqrstuvwxy

Gracias por ayudarme. Como te conté, mi hogar era muy colorido, pero de repente todo se volvió gris y eso me puso triste. Un pajarito llamado APAY me dijo que para recuperar el color de mi hogar debemos cumplir estas tres misiones. Para la primera, necesito que, junto a tu cuidador, hagas la actividad de la página 4 del desplegable de actividades.

La familia tipografía secundaria es “Source Sans Variable”, esta es de palo seco, geométrica, consta de 12 subfamilias (véase figura 57), según Samara (2008), las tipografías de Palo seco al momento de la lectura, aunque el tamaño de los tipos sea pequeño su leibilidad es muy cómoda para el lector, además, dicho estilo tipográfico mantiene una buena legibilidad, es utilizada en las instrucciones de la libreta de actividades.

Figura 57. tipografía secundaria “Source Sans Variable”

## Source Sans Variable

Regular	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Extralight	abcdefghijklmnopqrstuvwxy
Light	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Extralight	abcdefghijklmnopqrstuvwxy
Semibold	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Bold	abcdefghijklmnopqrstuvwxy
Black	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Italic	abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ExtraLight Italic	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Light Italic	abcdefghijklmnopqrstuvwxy
Medium Italic	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Semibold Italic	abcdefghijklmnopqrstuvwxy
Bold Italic	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Black Italic	abcdefghijklmnopqrstuvwxy

La libreta de actividades consta de 17 hojas A5 impresas, la ilustración del cuento la comparte la portada y contraportada (véase figura 58), para poder avanzar en el cuento se deben realizar las actividades de la libreta, en esta se encuentran 9 actividades principales y 4 retos sobre memoria de la ilustración del cuento, a cada historia le corresponden 3 actividades principales, estas mantiene ciertos elementos visuales y de composición en común, se maneja una retícula modular, la primera página (véase figura 59) es un llamado a la acción del Gomisapito hacia el lector para que este lea el cuento y resuelva las interrogantes de la libreta, en la página siguiente (véase figura 59) se encuentran datos personales que el niño debe llenar (de esta manera el niño se adueña de la libreta), al final de cada actividad el niño debe calificar cómo se sintió realizándola las actividades fueron aprobadas por la Psicóloga Paz Obando (véase anexo 4).

Figura 58. Portada y contraportada



Figura 59. Llamado a la acción y datos personales

Hola, mi pequeño amigo o amiga, me llamo Gomisapito. Te cuento que mi lindo hogar y mis amiguitos se han quedado sin color.

Es algo que ocurre a menudo y hemos descubierto que la niebla lo produce. Con tu ayuda podremos lograr que la niebla desaparezca y poder recuperar los colores. Si me ayudas, descubrirás lo divertido que es nuestro mundo.



Hola, mi buen amigo o amiga, yo soy un sapito de goma, pero mis amigos Chocogarto y Pastelosa me llaman Gomisapito, tú puedes llamarme así.

Quisiera conocerte un poco más, ¿cómo te llamas?

Nosotros tenemos 8 años, ¿cuál es tu edad?

Asistimos a una escolita en nuestro hermoso pantano, allí aprendemos sobre lo bonita que es la vida, ¿dónde estudias?

A nosotros nos gustan mucho los colores, cuéntanos de ¿qué color son tus ojitos?

¡Wow, que lindo color! Te comento que muchas cosas de nuestro hogar tenían ese color antes de que una neblina se las llevara. ¿Qué cosas de nuestro hogar crees que tenían el color de tus ojitos?

Te cuento que soy muy bueno para saltar. Me imagino que tú también tienes muchas habilidades y eres bueno en muchas cosas, pero ¿en qué eres espectacular?


Las actividades comienzan en la página 4, las 3 primeras actividades corresponden a la historia del Gomisapito, las 3 actividades están relacionados a los primeros cambios físicos y comportamiento emocional del niño y del círculo social que lo rodea (véase figura 1), la primera actividad (véase figura 60) es un dibujo de una cabellera para el Gomisapito, la segunda actividad (véase figura 60) son líneas para que el niño escriba las dudas que tenga y en la tercera (véase figura 55) el niño debe calificar cómo se siente en el hospital, en la casa, en la escuela, con sus amigos y profesores, además, aquí se encuentran 2 preguntas extras que realiza Apay (el pájaro guía) a los lectores (véase figura 61).



Figura 63. Preguntas extra de APAY

¿Recuerdas cuántos **animalitos** se fueron en la página 20?

A) 0  
b) 1  
c) 2  
d) 3  
e) .....




Vuelve a la página 22 del cuento

12

¿Recuerdas cuántos **animalitos** había en la página 18?

A) 4  
b) 3  
c) 2  
d) 1  
e) .....



Vuelve a la página 20 del cuento

18

Figura 64. Actividades Chocogarto

### 1ra Actividad

Hola amigos y amigas, mi mente está nublada y necesito de tu ayuda y la de tu cuidador para aclararla, necesito que le digas 5 cosas bonitas a tu cuidador, él(ella) te debe decir 5 cosas bonitas y tu debes acercarte al espejo y decirte 5 cosas bonitas.

5 cosas bonitas para tu cuidador

.....

5 cosas bonitas de tu cuidador a ti

.....

5 cosas bonitas que debes decirte al espejo

.....

¿Cómo te sentiste al escribir cosas bonitas?

Feliz Triste Enojado

.....

Vuelve a la página 32 del cuento

32

### 2da Actividad

Esta es la última misión para aclarar mi mente, necesito que me ayudes a encontrar los 5 adjetivos que les caracterizan a ustedes, los perdí en la sopa de letras.

V	A	L	I	E	N	T	E
o	q	I	e	r	t	k	m
z	e	N	i	j	r	y	A
u	r	D	U	L	C	E	M
w	N	O	B	L	E	i	A
e	a	n	b	t	l	i	B
q	i	v	a	i	e	t	l
a	x	c	j	n	m	e	E

¿Cómo te sentiste con la sopa de letras?

Feliz Triste Enojado

.....

Vuelve a la página 34 del cuento

34

### 3ra Actividad

Ayúdeme con 2 dibujos, tu acompañante debe dibujar como se sintió ayer contigo, y tu mi valiente amigo o amiga debes dibujar como te sentiste hoy.

AYER

HOY

¿Cómo te sentiste como dibujas?

Feliz Triste Enojado

.....

Vuelve a la página 36 del cuento

36

Las 3 últimas corresponde a Chocogarto, estas actividades se realizan en conjunto (el niño/a y su cuidador), y estás ligadas a la reconstrucción emocional familiar (véase figura 64), la primera actividad pide a los lectores escribir 5 cosas bonitas de ellos y de su acompañante, la segunda es una sopa de letras, aquí deben encontrar 5 adjetivos que los caractericen, y la tercera deben realizar 2 dibujos sobre cómo se sintieron ayer y hoy, para concluir se encuentra una página extra que explica al lector que la libreta tiene hojas en blanco para que él escriba su propia historia (véase figura 65).

Figura 65. Cierre y comienzo del diario

La vida está llena de momentos espectaculares, debes descubrirlos junto a tus seres queridos

Te dejamos unas hojas para que escribas tu propia historia



Como último elemento del “Kit” está una fan page (véase figura 66) con los 3 personajes principales del cuento; el Gomisapito, Pastelosa y Chocogarto, el link para acceder únicamente se encontrará al final del cuento, en este se recomienda al lector que si el niño/a desea contarle algo o quisiera hablar con los animalitos del cuento pueden entrar en su página de Facebook y comentarle cualquier duda que tenga, no solo pueden entrar los niños, si los cuidadores tienen alguna duda de algún tema en específico pueden escribir en esta página, esta red social administrará la Psicóloga y la FCR, los niños/as y sus cuidadores podrán resolver sus dudas con la especialista por medio de los personajes.

Figura 66. Fan Page en Facebook



## Materiales utilizados

Los materiales que se utilizaron en la realización del presente proyecto fueron elegidos considerando varios factores; la manipulación de este; ya que el proyecto está dirigido especialmente a niños de 7 a 9 años, las hojas del cuento deben soportar huellas dactilares, residuos húmedos (salivación, cabello mojado, manos mojadas, sudoración, entre otros), la dureza en la portada y contraportada del cuento; al ser leídos por los cuidadores de los niños, el cuento debe tener tapa dura para que este se acomode en cualquier superficie sin que se desarme o se doblen las páginas, además, la pasta dura protege las páginas internas del cuento.

Las páginas internas del cuento fueron impresas en cartulina Couché, esto le añade brillo a las ilustraciones, además otorga rigidez y durabilidad a las páginas internas, las portadas y contraportadas son de pasta dura, están laminadas e impresas en adhesivo, tiene un lomo de 10 milímetros para que el cuento se pueda abrir hasta 180°, las páginas de las libretas están impresas en papel bond para ahorrar costos de impresión, el papel bond vuelve ligera a la libreta y permite que las hojas se muevan sin problema por el espiral al momento de abrirla, al poseer páginas enteras que están en blanco (que cumplan el papel de diario personal) y deben ser rayadas, el espiral facilita al lector su uso.

## Costos de producción

Después de calcular las horas invertidas en investigación, planeación, preparación, bocetaje, creación y validación, además del proceso creativo, con una inversión de aproximadamente 405 horas, el proyecto “Recuperando sonrisas tiene un precio total de \$2758,15 dólares, cada kit tiene un valor de \$15,50ctvs.

A continuación, se presentan los valores detallados (véase figura 67).

Figura 67. Costos de diseño

### Precio de diseño

1. Honorarios profesionales	\$.- 2 136,15
2.- Mano de Obra directa	\$.- 84, 48
3.- Transporte	\$.- 18, 00
4.- Producción, modelos, prototipos	\$.- 66,00
5.- Equipos de oficina	\$.- 45,38
6.-Materiales e insumos de oficina	\$.- 00 00
7.- Muebles y enseres	\$.- 5, 40
8.- Arriendo	\$.- 00 00
9.- Servicios básicos	\$.- 32,96
10.- Otros	\$.- 00 00
<b>Sub Total Presupuesto</b>	<b>\$.- 2 388,36</b>
<b>Imprevistos</b>	<b>\$.- 238, 84</b>
<b>10.- Total elaboración de los productos</b>	<b>\$.- 131, 60</b>
<b>Total Presupuesto</b>	<b>\$.- 2 627,20</b>
<b>Total del proyecto de TFC</b>	<b>\$.- 2 758,80</b>

## Validación del prototipo final de la propuesta de diseño

### Validación con el comitente

El proyecto “Recuperando Sonrisas” paso por varios ajustes recomendados por diferentes expertos en la interdisciplina, desde el diseño gráfico, la psicología, letras y literatura y la ilustración, se realizaron 5 diferentes entrevistas a la psicóloga Paz Obando, una entrevista a una psicóloga independiente, entrevistas a expertos en diseño, 3 diferentes validaciones con 2 niños externos a la fundación y 1 validación del producto final a 3 diferentes familias pertenecientes a la FCR.

Se busca que el proyecto se ajuste y cumpla los objetivos planteados, que este sea de fácil entendimiento y que sea entretenido, además que ayude al usuario emocionalmente a comprender mediante la metáfora los cambios que tuvo, tiene o tendrá a causa del tratamiento, que los cuidadores conozcan el estado anímico del niño, preguntas que este tenga y que los niños interactúen emocionalmente con sus cuidadores.

El comitente del proyecto es la Fundación Cecilia Rivadeneira, la fundación dispone de 2 psicólogos voluntarios, el presente proyecto trabajó con la psicóloga clínica Paz Obando, se realizaron 4 entrevistas con psicóloga de la FCR, además se realizó una entrevista extra con una psicóloga externo a la fundación (véase anexo 2), la psicóloga Paz Obando lleva un voluntariado en la FCR de aproximadamente 10 años, 3 de las 4 entrevistas fueron validación del producto a nivel conceptual, gráfico y textual, la primera entrevista (véase anexo 1) se centró en el reconocimiento del usuario tanto físico como emocionalmente, es

importante conocer si nuestro usuario sabe de su enfermedad, cómo este lo maneja y si es ético que alguien externo a su círculo social hable de la enfermedad con ellos.

En la segunda entrevista (véase anexo 4) se presentaron 3 ideas de diseño y sus conceptos en base a investigaciones y resultados obtenidos de la primera validación con la psicóloga Paz Obando y la psicóloga externa, se eligió la propuesta con la que se trabajó, se explicó el por qué y se dieron recomendaciones para su realización.

La tercera entrevista (véase anexo 5) fue para la presentación y validación de la propuesta gráfica, el diseño de los personajes y sus nombres, características y los escenarios, además del cuento textual, las palabras que se deben y no decir, y las actividades de la libreta que están bien, las que necesitan un ajuste y las que no deben ir.

En la cuarta y última entrevista (véase anexo 9) se validaron las respuestas del producto final que los 3 usuarios aportaron en una encuesta evaluativa sobre el kit, en esta entrevista se resolvieron algunas dudas presentes en la encuesta sobre el por qué de algunas decisiones en el cuento, como por ejemplo; no se puede hablar del cáncer literalmente, la factibilidad del uso de redes sociales para futuras publicaciones, la factibilidad de seguir utilizando historias con metáforas como las del cuento “El pantano sin color”, cómo se pueden implementar nuevas historias de manera literal y el proceso que estas deben sufrir antes de ser publicadas en redes sociales y si el círculo familiar del niño con cáncer pueden responder las dudas que el colocó dentro de la libreta de actividades.

## Validación teórica

Para la creación del kit “Recuperando sonrisas” se realizó un estudio previo sobre las necesidades y conflictos que los niños diagnosticados con cáncer tenían fuera del hospital y de la fundación, debido a la pandemia del COVID19 el estudio se realizó mediante encuestas a 24 familias como se puede ver en el primer capítulo del presente proyecto, después se analizaron 5 tipologías y en base de estas se observaron algunos requerimientos que los usuarios tenían en cuanto a necesidad gráfica (véase figura 68).

Los resultados obtenidos de la última encuesta de usabilidad arrojaron que los niños utilizaban la libreta de actividades también como diario personal para escribir su propia historia (véase anexo 11), además que esta fue de fácil comprensión en su usabilidad y en el mensaje transmitido mediante la metáfora.

En las ilustraciones y contenido visual en general, se comprendió el significado que portaba cada personaje y la historia que este narraba, los niños se identificaron con cada uno de ellos, la tipografía fue legible, la decodificación de los caracteres fue fácil, el tamaño de esta fue la adecuada, y la interacción que poseía el cuento con la libreta fue utilizado correctamente.

La manipulación del kit fue efectiva, los niños intercalaban entre el cuento y la libreta de actividades (véase anexo 11), esto se corroboró mediante las preguntas escondidas en la libreta de actividades referente a las ilustraciones que presentaba el cuento.

El peso y tamaño de los productos del kit, además de su orientación fueron los correctos, ya que como se puede observar en los resultados de las encuestas (véase anexo 10) mientras los cuidadores leían el cuento, la orientación de este permitía que los dos compartan un espacio juntos que no interfiera con la visibilidad del texto ni de las ilustraciones, además su contraparte, la libreta, al tener posición vertical pueden asimilar velozmente a diarios personales.

Figura 68. Requerimientos de diseño

Requerimientos	Resultados
1.- Producto impreso	1.- Formato amigable con el usuario
2.- De fácil portabilidad	2.- Adaptable a mochilas, libreros y a su transporte en mano
3.- Interesante	3.- Ilustraciones no genéricas, con colores saturados y gestualidad en los personajes
4.- Uso de figuras retóricas	4.- Uso de la metáfora en la creación de las ilustraciones y de la historia del proyecto
5.- Interactivo	5.- El producto debe interactuar con el usuario y el usuario con el producto, ya sea mediante actividades explícitas o escondida.
6.- Adaptable a los diferentes tipos de cáncer	6.- No debe tratar el cáncer literalmente, se debe generalizar a la enfermedad y usar figuras retóricas.
7.- Entretenido	7.- Lenguaje informal, llamados a la acción, y el uso del camino del Héroe
8.- De fácil comprensión	8.- Debe ser en su gran mayoría ilustraciones Debido a la edad del usuario (7 a 9 años) Cada página debe presentar ilustraciones que dominen el espacio antes del texto
9.- Resistente	9.- El lenguaje debe ser sencillo y coloquial
10.- Ilustraciones predominantes	10.- Hojas resistentes a fluidos, y uso constante del usuario
11.- Atractivo visualmente	11.- Ilustraciones coloridas, composición dinámica

## Validación con el usuario

Se realizaron 3 validaciones totales, dos de ellas con 2 niños externos a la FCR y la validación del producto final con 3 familias que pertenecen a la FCR, debido a la pandemia que se vive a nivel mundial, el método utilizado para la tercera validación de los productos con las 3 familias de la FCR fue una encuesta de 17 preguntas, esta fue entregada junto al kit, las familias tenían 8 días para la interacción con el kit y responder a las preguntas de usabilidad de la encuesta, pasado los 8 días se entregaban fotografías de las encuestas a la psicóloga de la fundación, posteriormente se tabulaban los resultados.

Las dos primeras validaciones fueron realizadas presencialmente, la única condición establecida fue que no querían mostrar su rostro, el primer niño es de 8 años y el segundo de 9 años (tiene autismo) se realizó la validación con dicho niño ya que al ver el producto se acercó y pidió también utilizarlo, además su cuidadora comentó que visita a al médico y al psicólogo por la enfermedad que padece, su valoración también ayudó mucho a las conclusiones, ya que es un paciente recurrente de otra enfermedad, en la primera validación los 2 niños leían el cuento y realizaban las actividades digitalmente junto a su madre, en esta solo se les presentó la primera historia, la del Gomisapito, cuando se les presentó el cuento en pantalla ellos se emocionaron al ver a los tres personajes en la portada, la madre leía el cuento, mientras que los niños veían las ilustraciones y tocaban al personaje en la pantalla y resolvían las actividades, otras apreciaciones respecto a las valoraciones del producto en digital con el usuario y su cuidador fueron:

## Ajustes, cambios y recomendaciones de la primera validación del producto en digital:

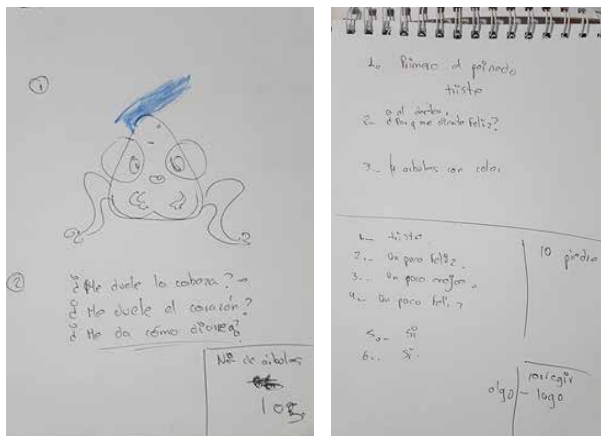
- Algunos nombres deben ajustarse ya que resultan muy complejos al momento de pronunciarlo y recordarlo, el nombre del pájaro guía “Guitor” era muy difícil de recordar.
- El niño dijo que sería bueno colocar una página con todos los personajes al final de la historia.
- Dijeron que también sería bueno aumentar mascotas junto al pajarito guía.

## Aciertos del primer prototipo digital:

Los personajes principales y los antagonistas, les gustó su diseño, su paleta cromática, dijeron que “se veían deliciosos los animalitos, además dijeron al final del cuento cuando observaron a todos los personajes que” les gustaría comer chocolates y pasteles”, cuando se realizó la pregunta sobre si comprarían productos externos al cuento con la temática de los animalitos dijeron que sí, que les gustaría videojuegos, peluches, o pegatinas para sus cuadernos con los personajes del cuento, además uno de ellos también dijo que “le gustaba un personaje de los antagonistas – la araña”, respecto a la narrativa escrita, el cuento fácil de comprender, las actividades pudieron ser resueltas en una hoja separada, cuando se realizó las actividades respecto a las preguntas que el niño quisiera realizar a su médico dijo que quisiera saber ¿por qué tiene diarrea?, ¿por qué se siente cansado?, ¿por qué le duele la cabeza?, ¿por qué le duele el

corazón? su cuidadora no sabía que el niño quería saber el porqué de dichas preguntas y en la entrevista le contestó, esto ayudó a verificar que los niños poseen muchas preguntas que no las realizan a su cuidador porque este no se sienta a conversar. Cuando se les comentó sobre la futura red social en Facebook con los personajes para que conversen con los niños por chat se emocionaron y quisieron que en ese momento se conectara a dicha red social para conversar con los personajes, además existieron varias preguntas de cuándo saldría las siguientes historias de la tortuga de pastel y el lagarto de chocolate. Finalmente se realizaron preguntas respecto al “kit”, las respuestas recibidas de dichas preguntas se pueden observar en la figura 69.

Figura 69. Validación con el usuario



## Segunda validación con niños externos a la FCR

La segunda validación con los 2 niños externos a la FCR fue presencial, se realizó con el primer prototipo impreso, el primer niño realizó la lectura y resolución de actividades de las 2 primeras historias (Gomisapito y Chocogarto), el segundo niño con espectro autista eligió resolver la historia y actividades del Chocogarto, se analizó la interacción que los dos tenía con los productos, la comprensión de la historia de los personajes, el nivel de dificultad de las actividades, la complejidad del material y la experiencia gráfica que tuvieron con las diferentes historias y actividades.

**Durante esta validación se consideró 5 parámetros de usabilidad:**

### Comprensión del cuento:

Durante la lectura por parte de su madre, el niño comprendió sobre la aflicción del Gomisapito, el supo que estaba pasando por problemas al igual que el niño, y que debe seguir su tratamiento para curarse al igual que el sapito recuperó el color haciendo las actividades del cuento

El niño con síndrome autista se percató que la escenografía del fondo de cada historia representaba al día, la tarde y la noche, él se identificó con el personaje Chocogarto por los conflictos emocionales que en este se presentaban.

### Facilidad en la resolución de actividades

El primer niño realizó la primera y segunda historia del cuento con sus respectivas actividades, no tuvo conflictos al resolver las actividades y comprender las 3 instrucciones sobre el cuidado higiénico, dudó un poco su respuesta al principio de las actividades extras que pedían

fijarse en las ilustraciones del cuento, pero para las otras 3 actividades escondidas estuvo muy atento en los escenarios y respondió con más entusiasmo y sin dudas.

El niño con espectro autista resolvió la tercera historia, el tuvo un poco de dificultad en las actividades donde debía atribuirse cualidades, su hermanito intervino y le ayudó, ellos se pararon frente al espejo y comenzaron a decirse todas las cualidades que tienen los dos (véase figura 70).

### Pertinencia en las ilustraciones

Le gustaron los protagonistas y los antagonistas, el niño antes de comenzar la lectura del cuento primero revisaba a detalle todo el fondo y los personajes, después pedía que le ayuden con la lectura del cuento para saber que estaba pasando con el personaje, cuando escuchaba la página de la libreta que debía resolver inmediatamente se dirigía a la libreta de actividades.

Las ilustraciones del Chocogarto tuvieron más impacto, se identificó con las expresiones de tristeza del personaje por la confusión que tenía al no poder volver a su hogar, además, le comentó que le gustó el diseño del sapito y las expresiones que tenía en el cuento.

### Complejidad del material

No tuvo problemas al comprender la dinámica del kit, al ver el tamaño del cuento y de la libreta, optó primero por abrir el de mayor tamaño que es el cuento (el objetivo era que primero se abra el cuento), después de que le ayudaron con la lectura de las instrucciones abrió la libreta de actividades y su puso a llenar los datos personales, comprendió cómo debía interactuar con las actividades y el cuento.

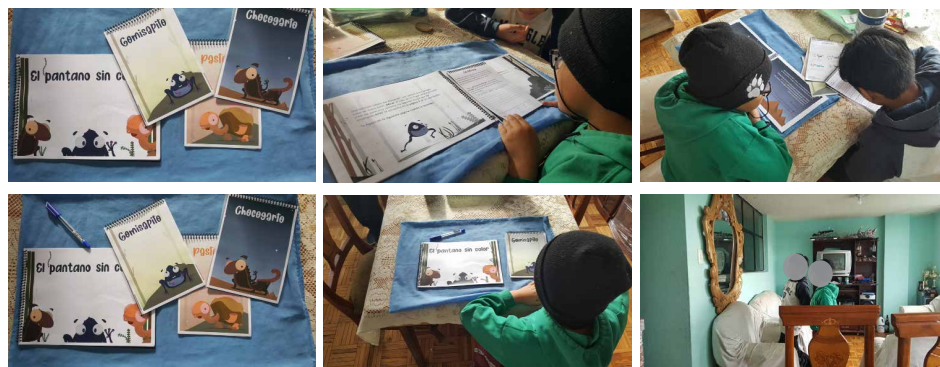
El niño ya vio como su hermano interactuó con el producto, el dijo que ya lo entendió y que no hacía falta leer las instrucciones nuevamente, él quería dirigirse al cuento del Chocogarto, con apoyo emocional de su hermanito pudo resolver todas las actividades de la tercera historia.

### Material Entretenido

Los niños sonreían cuando resolvían las actividades, querían seguir avanzando y ver qué pasaba con los personajes del cuento, además de querer conocer las siguientes actividades que debían resolver, al niño le gustó mucho la araña, dijo que le gustaba como se veía y que le gustaría tener productos con la forma del Gomisapito y de la araña, cuando terminó de leer y resolver las dos primeras historias él quería seguir leyendo más historias de más personajes.

El niño quería apresurarse con las actividades para poder ver al personaje del Chocogarto, le gustó las expresiones que él tenía y quería saber si pudo ayudarlo a regresar a su hogar.

Figura 70. 2da Validación con el usuario



### Tercera validación con las 3 familias de la FCR (mediante la encuesta)

Se ajustó el producto con las observaciones obtenidas de las 2 validaciones anteriores, también en base a las recomendaciones y sugerencias por parte de la psicóloga de la FCR y por parte del experto en diseño. Debido a la emergencia sanitaria que se vive a nivel mundial, la última validación con las 3 familias pertenecientes a la FCR se realizó de la siguiente manera; se imprimieron 3 kits (3 cuentos, 3 libretas de actividades y 3 encuestas de usabilidad) y se entregaron a los familiares en sus casas, se les comentó que en 8 días se deben entregar mediante la psicóloga Paz Obando las encuestas de usabilidad y fotografías de las actividades de las libretas resueltas.

Las encuestas valoraban aspectos generales, uso y funcionamiento del cuento, estilo gráfico del cuento y las actividades, conclusiones generales y, por último, el cumplimiento del Objetivo del proyecto (son 3 preguntas que solo deben ser contestadas por el cuidador), las encuestas arrojaron los siguientes resultados (véase figura 71).

Figura 71. Resultados de las encuestas de usabilidad del producto final

## Resultados de Aspectos generales

1.- Las actividades y la lectura del cuento lo realizaron entre el niño/a y su cuidador/ra

1.-  Sí No

2.-  Sí No

3.-  Sí No

2.- Escriba los nombres de quienes participaron en la lectura y realización de actividades y su parentesco

- 1.- Sergio y Estefi (hermana)
- 2.- Gabriela (madre) y Rafaela (hija)
- 3.- Cindy (mami) y Mia (hija)

3.- Describa las emociones que sintieron durante la participación en la lectura del cuento y la resolución de las actividades del "Pantano sin color"

- 1.- Tristeza, Alegría y diversión
- 2.- Un cuento muy creativo e inspirador, que nos deja hermosos mensajes de cómo afrontar los problemas, de una manera en que los niños lo entiendan
- 3.- Estábamos felices de ayudar a los amiguitos del cuento y ser parte de sus progresos. Mía se identificó con los personajes

### Resultados obtenidos sobre el uso y funcionamiento del cuento

#### 3.- Les fue sencillo utilizar el cuento

1.-  Sí No2.-  Sí No3.-  Sí No

#### 4.- Les gustaron las actividades

1.-  Sí No2.-  Sí No3.-  Sí No

#### 5.- ¿Qué actividad fue más de su agrado? ¿cuál les desagradó más? y ¿qué actividades aumentarían?

##### Agrado:

1.- Sopa de letras. 2.- Hablar de cosas bonitas de c/u y de ella misma. 3.- Sopa de letras.

##### Desagrado:

1.- Las preguntas de responder bastante. 3.- Repiten en las actividades, le gusta lavarse los dientes.

##### Aumentarías:

1.- Crucigrama. 2.- Retos para el momento que necesita ser valiente en el proceso. 3.- Adivinanzas.

#### 6.- En una escala del 1 al 5 donde 1 es poco y 5 es bastante ¿Qué tan fácil fueron las actividades?

1 2 3 4  51 2 3 4  51 2 3 4  5

### Resultados obtenidos sobre el estilo gráfico del cuento y las actividades

#### 7.- El tamaño y la forma de las letras, ¿Crees que fueron las correctas?

1.-  Sí No2.-  Sí No3.-  Sí No

##### Por qué...

- se pueden ver bien
- Porque es el tamaño correcto para que el niño lea.
- a la vez es corto y fácil de entender

#### 8.- Te gustaron los personajes del cuento

1.-  Sí No2.-  Sí No3.-  Sí No

##### Por qué...

- son muy divertidos
- Fue muy creativo sus nombres y sus dibujitos
- si porque tienen nombres de dulces

#### 9.- ¿Te gustaron los colores del cuento?

1.-  Sí No2.-  Sí No3.-  Sí No

##### Por qué...

- son muy ilustrativos
- Son colores vivos y con expresión
- me encantan los colores en los animalitos, se ven divertidos

#### 10.- En una escala del 1 al 5 donde 1 es poco y 5 es bastante ¿cuánto les gustaron los dibujos?

1 2 3 4  51 2 3 4  51 2 3 4  5

##### Por qué...

- por coloridos
- Están bien hechos
- me divertí porque mi mami me leía yo veía los dibujitos

#### 10.- En una escala del 1 al 5 donde 1 es poco y 5 es bastante ¿cuánto les gustaron los dibujos?

Gomisapito  
 Pastelosa  
 Chocogarto

Gomisapito  
 Pastelosa  
 Chocogarto  
 Pajarita

Gomisapito  
 Pastelosa  
 Chocogarto

##### Por qué...

- me gusta los sapos
- La pajarita; porque fue la que guio el cuento
- es muy divertido

### Resultados obtenidos sobre el estilo gráfico del cuento y las actividades

#### 12.- ¿Qué aumentarías al cuento?

- 1.- más personajes con más historias
- 2.- Retos para que los niños tengan una motivación para seguir el tratamiento
- 3.- adivinanzas

#### 13.- ¿Te gustaría tener productos o juegos con los personajes de la historia?

1.-  Sí No      2.-  Sí No      3.-  Sí No

Por qué...

- 1.- me gustó el cuento
- 2.- Porque le impactaron mucho a Rafaela
- 3.- para contar el cuento con personajes a mis amigos

#### 4.- ¿Entraron al enlace que se encontraba en la penúltima hoja?

1.-  Sí No      2.- Sí  No      3.-  Sí No

Por qué...

- 1.- Quería encontrar el vídeo del cuento
- 2.- Por falta de tiempo, pero ya lo vamos a hacer.
- 3.- Quería leer más historia

Con estos resultados se puede observar el aporte del kit “Recuperando sonrisas” en la reconstrucción emocional del niño y su familia, (véase figura 71), además del gusto que tuvieron los lectores por los protagonistas y sus historias, de las actividades que realizaron junto

### Resultados del proyecto en base al objetivo de diseño

“Generar una propuesta gráfica que mediante una serie de actividades otorgue insumos de monitoreo psicológico, e incentive la integración y reconstrucción emocional de niños con leucemia y sus familias.”

#### 15.- ¿Cuál es el grado en que usted considera que este material cumple el objetivo descrito si 1 es bajo y 5 es alto?

1 2 3  4 5      1 2 3 4  5      1 2 3  4 5

#### 16.- ¿Qué aspecto considera usted que podría mejorar el cumplimiento de este objetivo?

- 1.- El cuento debería enfocarse mayoritariamente en la enfermedad del cáncer para que los niños puedan entender y relacionar de mejor manera los efectos de la quimioterapia
- 2.- Es muy claro el objetivo que logra y es que los niños conociendo su realidad, tomen valor sin que se les oculte nada.
- 3.- Más personajes con los que los niños se sigan identificando

#### 17.- ¿Cuál es el aspecto que usted destaca del material para el logro de este objetivo?

- 1.- Destaco la libreta de actividades que les ayuda a comprender y entender mejor, además que es muy divertida con todas las actividades que tiene como la sopa de letras.
- 2.- A Rafaela le gustó tanto el cuento que quiso escribir su historia de una manera muy parecida a lo expuesto aquí.  
Ella es una niña muy sensible y detallista, al igual que el libro lo fue.  
Gracias por hacernos parte de este material, es un tesoro.
- 3.- La interacción del libro con las actividades que tienen un enfoque de la realidad que cada niño atraviesa en un hospital o su vida diaria.

al cuento, los niños pudieron expresarse libremente en la libreta de actividades y en las hojas posteriores que ungió de diario personal (véase anexo 11), se fomentó los valores de lucha y apego emocional entre el niño y su cuidador.

# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



## Conclusiones

FCR cuenta con programas que ayudan en la reconstrucción emocional de los niños y sus familias, pero estas actividades se las encuentran dentro de la fundación, en casa los niños no poseen herramientas lúdicas que le permitan interactuar con sus cuidadores, el kit les enseña mediante el uso de la metáfora de manera generalizada sobre el cáncer, las actividades que deben realizar en conjunto buscan la interacción mutua entre el niño y sus cuidadores, con proyecto terminado y después de las validaciones de usabilidad con el comitente y el usuario se concluyó lo siguiente:

- Gracias al análisis de las tipologías y de la segunda entrevista con la psicóloga Paz Obando se pudo evidenciar el problema que poseen los libros que tratan el cáncer, y es la forma que estos cuentan la enfermedad, la narran de manera literal y estereotipada, el presente kit generaliza la enfermedad para que muchos niños con cáncer puedan identificarse, se usa la metáfora para no caer en estereotipos dentro de la historia, además del respeto hacia las familias que no quieren contar de manera literal a sus hijos sobre qué es cáncer y en que situación se encuentra el niño/a.
- Mediante la primera encuesta que se realizó a las familias de la FCR y a estudios sobre aspectos económicos y culturales de las familias con niños en tratamiento oncológico que se encuentran colgadas en la página oficial la FCR, se concluyó el estilo del producto, el modo de visualización y el tono que debe tener las historias a nivel gráfico y textual ya que muchos de los cuidadores no poseen estudios de 3er nivel.
- Los miembros de la FCR no hablan sobre el cáncer dentro de la fundación, algunos cuidadores tampoco lo hacen con los niños, no saben cómo explicar la enfermedad y los evidentes cambios físicos y emocionales que el niño nota, esto puede provocar estrés e impotencia por no saber cómo explicar a los niños sobre su enfermedad. El cuento narra 3 etapas del cáncer (primeros cambios físicos y psicológicos, cuidados higiénicos y reconstrucción emocional) mediante la metáfora, de esta manera los cuidadores pueden explicar a sus niños sobre la enfermedad sin recurrir a estereotipos o hablar forzosamente de manera literal sobre esta con los niños
- Con los conocimientos sobre algunos problemas que aquejan a las familias y a los niños con cáncer, se realizó un kit que aplica varias disciplinas como el diseño, la psicología, el aprendizaje, educación de una correcta higiene y educación emocional mediante un cuento y sus respectivas actividades que abarcan 3 etapas diferentes dentro de un mundo de fantasía.
- Mediante la validación con los usuarios, comitentes y expertos en diseño e ilustración de las diferentes etapas del producto se evidenció que el kit aportó positivamente en la reconstrucción emocional entre niños y cuidadores, además aportó conocimiento de las etapas del cáncer de manera metafórica, fortaleció el aprendizaje de una buena higiene. Los usuarios expresan sin miedo cómo se sienten en los diferentes espacios públicos y privados, además de escribir dudas que lo aquejen y su propia historia como se puede ver el caso de Rafaela y su historia de cómo venció al cáncer (véase anexo 11).

## Recomendaciones

- Una de las recomendaciones para futuras publicaciones en redes sociales sobre historias del kit “Recuperando una sonrisa” es que se siga manteniendo el uso de la metáfora en las imágenes y la narrativa textual, estas historias deben mantener el estilo del cuento, pueden variar los personajes y su hogar, pero la lógica en la construcción de estos debe ser la misma, una “Asociación forzada” entre los dulces y los animales.
- Es importante la interdisciplina del diseño con la psicología y la medicina en la creación de historias literales sobre el cáncer, es por esto que si se van a narrar historias reales de los niños de forma literal debe pasar primero por revisión con especialistas en psicología, y la debida aprobación por parte de la FCR y de las familias de los niños que hayan escrito la historia.
- Se recomienda realizar publicaciones semanales en redes sociales, de esta manera el niño puede seguir conociendo de manera metafórica sobre la enfermedad sin necesidad de adquirir más productos impresos, pero se debe mantener el estilo gráfico expuesto en el presente proyecto, inclusive si se tratan de animaciones, gifs, post o infografías.
- En el ámbito de las actividades, las más solicitadas por los niños y familiares son aquellas que involucran a los cuidadores y a los niños. Se recomienda publicar cada mes un nuevo personaje con nuevas actividades que apoyen la integración familiar.
- En el caso que se sigan publicando historias metafóricas generalizadas sobre el cáncer en redes sociales, esta debe mantener la misma interactividad que el libro, el lector primero debe leer la historia y realizar la actividad para poder continuar leyendo el cuento, es importante incluir preguntas extras sobre algún elemento de la página que acaban de leer, esto centrará más la atención del lector en el producto.

## 9.- Bibliografía

- (AECC), A. E. (2014). Asociación Española Contra el Cáncer. Obtenido de El bosque encantado: <http://www.elbosqueencantado.aecc.es/>
- Alvarado, A. C. (19 de Marzo de 2021). Tonos pasteles transmiten calma y tranquilidad en tiempos de crisis. Obtenido de ElComercio: <https://www.elcomercio.com/tendencias/tonos-pasteles-calman-tiempos-crisis.html>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). Metodología del diseño. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Arias, L. M. (26 de ENERO de 2021). CREAMUNDI. Obtenido de La estructura del viaje del héroe: <https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/>
- Bloomberg, M. R. (2010). Active Design Guildelines - Promoting physical activity and health in design. New York: NYC.
- Cadena, L. (26 de mayo de 2020). Domestika. Obtenido de ¿Qué es la ilustración infantil?: [https://www.domestika.org/es/blog/3743-que-es-la-ilustracion-infantil?fbclid=IwARo8oHm8vXFWznmNsCv-HJWWqLZAjENd9dc6gPdM8UpWNYy2g3qSRmojr\\_E](https://www.domestika.org/es/blog/3743-que-es-la-ilustracion-infantil?fbclid=IwARo8oHm8vXFWznmNsCv-HJWWqLZAjENd9dc6gPdM8UpWNYy2g3qSRmojr_E)
- Cadena, L. (26 de mayo de 2020). Domestika. Obtenido de ¿Qué es la ilustración infantil?: [https://www.domestika.org/es/blog/3743-que-es-la-ilustracion-infantil?fbclid=IwARo8oHm8vXFWznmNsCv-HJWWqLZAjENd9dc6gPdM8UpWNYy2g3qSRmojr\\_E](https://www.domestika.org/es/blog/3743-que-es-la-ilustracion-infantil?fbclid=IwARo8oHm8vXFWznmNsCv-HJWWqLZAjENd9dc6gPdM8UpWNYy2g3qSRmojr_E)
- Comercio. (19 de mayo de 2014). El Comercio. Obtenido de Los dibujos motivan a los niños que viven con cáncer: [https://www.elcomercio.com/app\\_public.php/tendencias/salud/dibujos-motivan-a-ninos-que.html](https://www.elcomercio.com/app_public.php/tendencias/salud/dibujos-motivan-a-ninos-que.html)
- Cooper, E. T. (s.f.). Design for Health. Rachel Cooper.
- Cumpa, J. G. (2004). Neurociencia Cognitiva y Educación . Chiclayo: Editorial FACHSE.
- Desarrollo, S. N. (2017). Plan Nacional del Buen Vivir. Quito. Obtenido de <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- Donoso, P. R. (01 de MAYO de 2019). Vagalumbre. Obtenido de Fantasía y Medioevo: entre la imaginación y el imaginario: <https://arborloria.weebly.com/fantasia/fantasia-y-medioevo-entre-la-imaginacion-y-el-imaginario>
- DUCKS, C. (2014). Gabe's CHEMO DUCK PROGAM. Obtenido de ¿Estamos graznando en español!: <https://chemoduck.org/were-quacking-in-spanish/>
- Edwards, B. (s.f.). El color. Barcelona: URANO.
- Eisner, W. (2003). La narración gráfica. Barcelona: Norma Editorial.
- GAMERO, A. (01 de Enero de 2013). LA PIEDRA DE SÍFIFO. Obtenido de LITERAPIA Y BIBLIOTERAPIA: LA LECTURA COMO CURACIÓN: <https://lapiedradesisifo.com/2013/01/01/literapia-y-biblioterapia-la-lectura-como-curacion-C3%B3n/>
- Harari, Y. N. (2013). De animales a dioses. Bogotá: Penguin Random House.
- Harris, A. (2010). Metodología del diseño. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Heller, E. (2004). Psicología del Color. Barcelona: Gustavo Gili, SL.
- Jaramillo, M. d. (2017-2018). La Princesa Caballero. Quito: Instituto de Fomento de las Artes, Innovación y Creatividades.
- Jaramillo, M. d. (2018). Red historias. Obtenido de Guía de acompañantes de niños con cáncer: <https://www.redhistorias.com/la-princesa-caballero/>
- Lozano, S. (s.f.). Antiaging Group Barcelona (AGB). Obtenido de Beneficios del chocolate a nivel psicológico: <https://www.antiaginggroupbarcelona.com/blog/beneficios-del-chocolate-a-nivel-psicologico/>
- Lozano, S. (s.f.). Antiaging Group Barcelona (AGB). Obtenido de Beneficios del chocolate a nivel psicológico: [https://www.antiaginggroupbarcelona.com/blog/beneficios-del-chocolate-a-nivel-psicologico/#:~:text=El%20consumo%20de%20chocolate%20produce,\(Parker%2C%20Parker%2C%20Brotchie%2C](https://www.antiaginggroupbarcelona.com/blog/beneficios-del-chocolate-a-nivel-psicologico/#:~:text=El%20consumo%20de%20chocolate%20produce,(Parker%2C%20Parker%2C%20Brotchie%2C)
- Lupton, E. (2011). Intulción, acclón, creaclón. Barcelona: Gustavo Gili, SL.
- Lupton, E. (2016). El Diseño Como Storytelling. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.
- Madinabeitia, T. E. (2018). Cáncer: cómo afrontar los tres días esenciales. Barcelona: UOC.
- Obando, P. (17 de Mayo de 2021). Tercera entrevista sobre la validación de personajes. (J. Camacho, Entrevistador)
- Paucar, E. (15 de febrero de 2018). El Comercio. Obtenido de El cáncer infantil tiene

un 70% de probabilidades de cura, si se detecta tempranamente: <https://www.elcomercio.com/actualidad/cancer-infantil-probabilidades-cura-enfermedad.html>

Pérez, D. T. (s.f.). PULEVA. Obtenido de Los hemisferios cerebrales y sus funciones: <https://www.lechepuleva.es/nutricion-y-bienestar/los-hemisferios-cerebrales-y-sus-funciones>

Pilar. (03 de junio de 2021). Japón secreto. Obtenido de Los Kappa, niños de los ríos: <https://japon-secreto.com/los-ninos-de-los-rios/>

Raffino, M. E. (26 de octubre de 2020). Concepto.de. Obtenido de Prosopopeya: <https://concepto.de/prosopopeya/>

Ruiz, L. (13 de agosto de 2018). UnCómo. Obtenido de Significado de la tortuga como animal de poder: <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/educacion/articulo/significado-de-la-tortuga-como-animal-de-poder-48728.html>

Salud, O. M. (12 de septiembre de 2018). Organización Mundial de la Salud. Obtenido de Cáncer: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/cancer>

Salud, O. M. (28 de septiembre de 2018). Organización Mundial de la Salud. Obtenido de El cáncer infantil: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/cancer-in-children>

Salud, O. P. (12 de febrero de 2015). Organización Panamericana de la Salud. Obtenido de Nueva publicación de la OPS/OMS busca contribuir a la detección temprana del cáncer infantil: [https://www.paho.org/hq/index.php?option=com\\_content&view=article&id=10414:2015-new-pahowho-publication-gives-guidance-on-early-diagnosis-of-childhood-cancer&Itemid=1926&lang=es](https://www.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=10414:2015-new-pahowho-publication-gives-guidance-on-early-diagnosis-of-childhood-cancer&Itemid=1926&lang=es)

Samara, T. (2008). Los elementos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, SL.

Serrano, M. (2015). Diseño Gráfico y metáfora. ForoAlfa, 5.

Saura, M. Á. (2019). Aprende a dibujar dragones y otras criaturas legendarias. Palma de Mallorca: Dolmen.

VELASCO, D. M. (2017). DISEÑO DE UN “KIT DE LA ALEGRÍA”. Obtenido de Diseño de un “Kit de la alegría” para ayudar emocionalmente a afrontar el miedo y el dolor en niños de 8 y 9 años que padecen de cáncer, preparándolos mediante la enseñanza. Caso de

estudio: Fundación FUDIS.: <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/14290>

Villar, V. R. (30 de Octubre de 2014). LBV (MAGAZINE CULTURAL INDEPENDIENTE).

Obtenido de Los monstruos más populares en la Edad Media: <https://www.labrujulaverde.com/2014/10/los-monstruos-mas-populares-en-la-edad-media>

## Anexos

Todos los documentos de respaldo se encuentran en la carpeta colgada en el siguiente enlace, **este enlace se debe copiar y pegar, no darle click:**

<https://drive.google.com/drive/folders/1h4l9xJUbtOCebgdSuEs3HVhH1sJ6o1Qr?usp=sharing>

### 1. Entrevista Psicóloga Paz Obando – Psicóloga Fundación Cecilia Rivadeneira

Entrevista completa en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/1mAOWoKR09eopwon6k5c-jnW6t66YYBkZ/view?usp=sharing>

Bueno, primero me presento, mi nombre es Jhon Camacho, estudio en la Católica, estudio diseño gráfico y estoy en mi último año de titulación.

Decidí yo tomar el tema de desarrollo de un proyecto gráfico que ayude desde el hogar a niños que padecen leucemia y a sus familias en el proceso de acompañamiento de las terapias de reconstrucciones emocionales, el objetivo principal de mi proyecto de titulación es generar una propuesta gráfica que mediante una serie de actividades otorgue insumos de monitoreo psicológico e incentive la integración y reconstrucción emocional de niños con leucemia y sus familias.

1.- ¿Qué procesos de acompañamiento realizan ustedes en la fundación con los padres y los niños a nivel psicológico?

Bueno, mira, nosotros tenemos algunas aristas por decírtelo así,

yo soy Psicóloga clínica, tengo mi especialización en lo que es oncología infantojuvenil, soy una de las pocas que hay en el país, en infantojuvenil habemos 2, yo trabajo unos buenos 6 años en la fundación y por eso te digo que son algunas aristas por que yo tengo la intervención psicológica directa con las familias, dependiendo de los casos de que tengan la necesidad de una intervención psicológica, si es que no nosotros trabajamos de una manera que es una intervención socioemocional, nuestros programas en si son la mayoría de esta manera, lo que buscamos es tener un impacto en la parte social y en la parte emocional de ellos como familia, trabajamos siempre a nivel familiar, ese es el punto número uno, nosotros bajo ningún concepto segregamos solo al niño que tiene el diagnóstico como muchas organizaciones si lo suelen hacer, no tiene nada de malo sino que el niño está dentro de un sistema, nosotros somos seres sociales que dependemos del sistema en el que estamos, esto quiere decir que la enfermedad y cuando hay este diagnóstico afecta a todos los que estamos alrededor, entonces afecta a mis papás, afecta a mis hermanos, les afecta a mis tíos, a mis abuelos a mis amigos, a mis primos, a todos, entonces nosotros trabajamos a nivel integral, esto quiere decir, si es que el niño es beneficiario, sus hermanos también son beneficiarios de los programas, tenemos específicamente en la parte emocional trabajamos sobre todo con el programa de artes escénicas, nosotros tenemos un impacto super fuerte y es un trabajo psicológico, es un trabajo terapéutico que se hace con los niños a través de las artes, esto quiere decir, nosotros los últimos 5, 6 años sin contar este último de la pandemia, hacíamos con los niños un proceso de más o menos 6 u 8 semanas en los que ellos tenían formación en teatro, entonces tu que ves aquí, ves un niño que por el diagnóstico, por la quimioterapia, por todo lo que ha pasado era super retraído, no hablaba, no tenía mayor comunicación, no entendía mucho de lo que pasaba, la sociedad lo había aislado, su sociedad, su núcleo social lo había aislado, entonces a través de este programa vuelve a salir, yo siempre les he

dicho sobre todas las cosas, un niño con cáncer es un niño, entonces bajo ninguna circunstancia podemos olvidarnos de ese pequeño detalle que tiene que tener responsabilidades, que tiene que seguir estudiando, que tiene que ser, tiene que seguir teniendo esta interacción social con otros niños con otras personas para que le permita desarrollarse enteramente, y como producto final tu tenías la obra de teatro pero en la que ya ves un cambio totalmente distinto, ya ves un niño que ya no tiene síntomas ansiosos, que ya no ves un niño que tiene inseguridad, ves a un niño con un autoestima elevada, ves a un niño con muchísimas herramientas para interacción social, no hay una necesidad de una intervención psicológica inmediata, inmediata me refiero a individualizada con el niño, por eso te digo que yo lo que hago cuando es necesario si hago intervenciones individualizadas, pero dependiendo el caso, pero es muy raro que se haga estos casos, ¿por qué te digo muy raro?, porque usualmente hacemos en el tema integrativo, ósea yo busco siempre que se integren en los programas que tenemos estructurados para eso, tenemos también el programa de sueños, el cumplir el sueño del niño está comprobado si buscas las investigaciones a través de la fundación Macowens en EEUU en Canadá, ellos hicieron una investigación la cuál te demuestra que cumplir el sueño del niño le da un 95% de posibilidades no de curarse pero si de adherirse mejor al tratamiento, y eso ¿qué te va a decir?, obviamente tiene una mejor perspectiva de vida, una mejor calidad de vida, y esto ¿qué le va ayudar?, ósea el niño se involucra en el sueño, habla un montón sobre este tema, tiene expectativas a futuro que usualmente se corta cuando hay un diagnóstico, entonces todo esto lo integra de una manera para que el niño pueda fluir mejor, tenemos esos 2 programas, tenemos el programa “fuga de ángeles” que es un programa más o menos, bueno depende un poquito de como si le mezclamos un poco el cumpliendo sueños y la parte integrativa social que les llevamos por ejemplo ha que tengan, que sientan esta vida de niños, ósea al zoológico, al estadio, nos hemos ido a la playa, o sea, un montón de situaciones así, en las que ellos puedan volver a sentir que son niños, que son personas que se sienten merecedores de

todo esto, en la que se sienten tranquilos de poder vivir todo esto sin la parte conflictiva o de culpa del diagnóstico que existe, sobre todo esos 4 programas actúan de una manera terapéutica en ellos, completamente terapéutica, sin necesidad de una intervención psicológica, ahora, si tu me hablas de una intervención psicológica puntualmente en sí, si te digo que hay que individualizar cada caso, tu me hablas de niños con leucemia, hay que individualizar que tipo de leucemia primero, sobre todo por que aquí te voy a diferenciar dos partes esenciales, hay los niños con leucemia y los niños con leucemia que van a pasar a pasar a necesitar un trasplante de médula, cuando pasan a la parte de trasplantes es otro trabajo totalmente distinto, es como si me hablaras de un niño con osteosarcoma y un niño con osteosarcoma que requiera amputación, ¿me cachas?, entonces el cáncer es siempre de echarle un montón de detalle, entonces no sé a dónde más o menos necesitas tú.

2.- Primero quisiera saber el rango de edades, ¿cuáles son los niños con la edad más frecuente a la que acuden? Porque yo había tomado de 10 a 12 años por que en la investigación que yo había hecho eran como que los rangos más frecuentes que acudían a los centros de atención a la enfermedad y a las fundaciones, también es una etapa difícil por que están pasando por la adolescencia

Yo tengo niños desde nacidos, ahora hay niños naciendo con cáncer, tengo niños de 0 meses, hasta los 18, entonces tengo todas las edades, independientemente de que edad no te puedo decir, ahorita tengo niños que han crecido con nosotros, entonces que antes tenían 6 años, ahorita tienen 11, pero depende un poquito como te digo, en el cáncer hay que ver por ejemplo, importa un montón en la etapa del diagnóstico en la que quieras trabajar, o sea si quieres trabajar prediagnóstico, diagnóstico, o postdiagnóstico, hay un montón de diferencias.

3.- Yo me estaba en el postdiagnóstico, el trabajar con niños es muy noble, y la desinformación que hay en el país hace que fuera de las fundaciones, de las clínicas comiencen aislarlos por el desconocimiento de la enfermedad, por todos los cambios que ocurren en el cuerpo, además por experiencia

familiar sé cómo un paciente oncológico se comienza a destrozarse poco a poco psicológicamente cuando son diagnosticados y están en el tratamiento, yo me centré más en la reconstrucción emocional postdiagnóstico en la casa, investigué y dije, bueno dentro de la fundación tienen programas que les ayudan a los niños, a que se olviden, a que mejoren su estabilidad emocional, pero fuera de la fundación es otro mundo, porque muchas veces los padres no saben cómo tratan con los niños, no saben cómo comunicarse, yo sé que deben tomarse muchos medicamentos, los cambios fisiológicos comienzan a presentar caída del cabello, de los vellos faciales, comienzan a sentir vómitos asientos, los dientes se decoloran, entonces fuera de las fundaciones, de los hospitales es dónde me quise centrar, ya que en las fundaciones y hospitales, se sienten felices, pero fuera de ellos es otro mundo, en casa no saben cómo actuar con el niño, entonces mi proyecto va centrado en el postdiagnóstico, quería preguntarle si ustedes tienen material didáctico fuera de la fundación para que puedan controlar el diagnóstico, la evolución del niño emocionalmente fuera de la fundación. Verás, sí y no, el tema es que postdiagnóstico yo te hablo un poquito más de cuando un niño está en una etapa de sobrevivencia, no sé si tú me hablas realmente lo que tú entiendes como postdiagnóstico es un tema más, como cuando ya tiene el diagnóstico y empiezan a vivir con él, esa es la etapa del diagnóstico (si esa etapa es la que elegí), aquí la diferencia es que nosotros como fundación intervenimos integralmente, nosotros intervenimos con los papás también, los papás también tienen sus programas, los papás tienen el programa en formación en habilidades blandas para la vida, esto quiere decir que es un programa súper completo, tienen todo el tema de comunicación, tienen todo el tema emocional, y tienen a la par temas como de contabilidad, de cosas así, economía familiar, el manejo de medicación, etc... todo eso que les va a funcionar para el manejo de un niño con cáncer, entonces si tenemos eso, sobre todo trabajamos con un tema, búscate hay una página que se llama “redhistorias” y “la princesa caballero”, es un cuento, es el primer cuento, la persona que escribió ese cuento es la persona que me ayuda a llevar el tema de papás, por que ella tuvo una

niña que falleció, entonces ella a través de su experiencia y todo como que nos ayuda hacer esto, y como que manejamos un montón, ella maneja un montón lo que es “la guía de apoyo para padres”, en esa guía tienes súper completa, nos ayudamos un montón con eso, pero como te digo tenemos mucho más el tema uno a uno, o sea por ejemplo yo tengo un caso, la anterior semana, tengo un caso de duelo, entonces lo que hago es como que, la mamá me dice o sea le puse a una de mis pasantes en una terapia psicológica a trabajar el tema de duelo, no hay progreso y ella, la mamá manifiesta, como que nadie me entiende el dolor que tengo, entonces quien le va a entender es una mamá que haya pasado por lo mismo, entonces pedimos esa intervención, de ahí por ejemplo tenemos una niña que está recién diagnosticada, ya, entonces veo que diagnóstico es, entonces por ejemplo, es una niña que tiene un nefroblastoma, entonces busco una mamá que esté ya un tiempo con nosotros, que tenga ya la intervención en su vida integral de lo que es estar en la fundación para que pueda conversar con esta mamá que va a iniciar el diagnóstico y que vayan interviniendo también de una manera de pares, entonces hay un montón de intervenciones, un material gráfico en sí no porque como te digo es súper a detalle dependiendo de lo que se vaya necesitando en ese momento, entonces no hemos utilizado mucho, si buscas en esto que te digo la que si me apoya un montón es el tema de “la guía de apoyo para padres de la princesa caballero”.

4.- Si lo había leído cuando estuve investigando había leído el cuento que publicaron, igual salió en el Comercio, sobre (si) “la princesa caballera”, todo el tema del Bullying que reciben los niños en el colegio por que como le había comentado, la desinformación es lo que comienza a generar este tipo de conflictos, ustedes ayudan a fortalecer mediante lo que ustedes me contaban, lo del cine, la autoestima del niño ¿verdad? O van a los colegios, los psicólogos cumplen esta función de comentarles en los cursos específicos donde el niño está estudiando sobre la enfermedad., ¿lo hacen a la par con la fundación, conversan con estos colegios para que haya este tipo de información directa?

Si, lo hacemos ambas vías, si el colegio nos pide, si nosotros vemos la necesidad y también lo hacemos y lo hemos hecho desde hace muchísimos años en un tema preventivo y de conocimiento, o sea ¿eso qué quiere decir? Sin la necesidad que haya un niño con cáncer en el colegio nosotros íbamos a los colegios a dar charlas para que entiendan lo que es cáncer por que te puedo decir y a mí me pasó, no me contaron, a mí me pasó que en uno de los colegios más caros de Quito los niños pensaban que el cáncer es contagioso, entonces hay una desinformación super grande, entonces nosotros buscábamos un tema preventivo poder comunicar, poder trabajar sobre estas cosas, obviamente hacíamos charlas, hacíamos intervenciones en los colegios en los que los niños estaban, están, muchas veces los profesores no saben cómo tratar con los niños con cáncer, piensan que poco más tienen que darles haciendo, se utiliza mucho el tema existencialista, les pasan de año sin que aprendan y para nada es esa la idea.

5.- ¿Los niños conocen sobre su enfermedad?, porque claro, si las otras personas tratan de protegerles siendo solo sus profesores, no me imagino los padres como tratan que el niño sepa lo que tiene, poco estaba investigando sobre los países de habla hispana son los que mayor presentan este tipo de problemas en donde el padre los ve como una bolita de cristal, donde cualquier cosa los puede romper, pero, ¿a los niños les comunican sobre su enfermedad, sobre los cambios que tendrán en un futuro? y ¿cómo le comunican al niño?

Verás, hay algunos temas que intervienen aquí, el primero es que al trabajar con menores de edad tu obviamente comunicas a sus representantes legales y ellos tienen la decisión de decirle o no, cuando no se le dice un diagnóstico a alguien se llama la conspiración del silencio, sobre todo la conspiración del silencio la vemos en un tema de cuidados paliativos, que es cuando una persona entra en una nueva fase terminal, o sea decirle a una persona que se está muriendo es muy complicado, pero con los niños si pasa mucho, usualmente lo que hacemos o lo que intentamos hacer o

sugerimos por que no, no podemos intervenir en que los papás decidan decirle o no al niño, es en buscar la forma en que el niño entienda, por que el niño sabe, simplemente tal vez lo que necesitamos es ponerle palabras a este dolor, a este sentir, entonces que en las palabras que el niño según la cognición que tenga, o sea esto quiere decir, en la etapa evolutiva en la que se encuentra un niño de 5 años si tu le dices cáncer no va a entender lo que es el cáncer, no va a saber lo que es el cáncer, entonces si tu le dices cáncer seguramente es como buehh!!, pero por ejemplo justamente ayer estaba con una niña de 5 años y le pregunté a la mamá que cómo le había dicho y me dijo que le había dicho que tiene una bolita en el riñón por que justo tiene un nefroblastoma, entonces que tiene una bolita en el riñón y que había que operarle la bolita, y que le iban a poner unas medicaciones para manejar la bolita entonces no se dice cáncer, es la bolita pero es una niña de 5 años que no va a tener idea de lo que significa la palabra cáncer, pero ella tiene conciencia de que tiene que cuidarse más por la bolita ¿me cachas? Entonces es un poco encontrar la manera, saben o no, si, usualmente nosotros en la fundación no decimos cáncer, yo soy la coordinadora de familias entonces lo que yo si intento al menos de que sea físicamente evidente, esto que quiere decir obviamente que se note que el niño tiene cáncer por que tu vas a la fundación y el 80 o +% no vas a notar que el niño tiene cáncer, entonces yo no te lo voy a decir, yo no se lo digo a nadie, a nadie absolutamente a nadie, es una información que manejo solo yo para que no haya diferencias entre los niños, entonces todos los niños son tratados por igual, todos los niños saben todo, entonces en la fundación si tu escuchas la palabra cáncer es como una palabra que está pululando en el aire, ahora, ¿qué es lo importante en un niño que ya tiene la cognición de que es la palabra he si, por que la va a escuchar, por que va a entender el tema del hospital, va a entender que tiene que someterse a un tratamiento, la va a escuchar en su entorno pro que inevitablemente en algún momento se les va a salir la palabra, siempre les digo eso a los papas, ustedes pueden esconderle todo lo que quieran, pero inevitablemente en

algún momento alguien va a decir cáncer, entonces es más bien decirle, es como comunicarle, es lo que yo siempre les he dicho, encontrar las palabras humanas para hablar, yo te puedo hablar con todas las fases médicas, por que lo he estudiado, pero yo te hablo de una manera en la que tu puedas entender, y lo mismo tenemos que hacer, yo siempre les digo a los doctores, o sea el doctor puede venir y darte el diagnóstico y decirte como que sabe que, usted tiene un nefroblastoma con las células germinales y uno se queda como que ¿qué me pasa? Ni si quiera entiendo eso, yo te hablo de nefroblastoma y seguramente tú no tienes idea de que nefro es riñón, ¿me cachas? Entonces siempre les digo un poco como que hagamos en palabras humanas, en palabras que podamos entender, entonces simplemente es encontrar la forma de comunicarles, mas que nada, porque es lo mismo, la leucemia tu me hablas de blastos, es como ..... O sea, ni una persona que a estudiado, una persona de 18 años sabe que hay células glóbulos blancos y glóbulos rojos, tu le hablas de blastos y como .... ¿qué es eso?, ¿me cachas? Entonces si hay que ver una manera solo en la que hay que comunicar realmente como se dan las cosas.

## 2. Entrevista Psicóloga Soledad – Psicóloga independiente.

Entrevista completa en el siguiente enlace, **este enlace se debe copiar y pegar, no darle click:**

<https://drive.google.com/drive/folders/1WuSWHjKqJzDfyV4HSgf9xYtMmYO7Sr7x?usp=sharing>

1.- ¿Cómo los familiares y el niño toman la noticia desde una perspectiva más religiosa?, por que aquí en Latinoamérica prevalece mucho lo que es la religión, bueno, en muchas partes del mundo, pero más aquí en los países de habla hispana, entonces ellos, desde una perspectiva religiosa ¿Cómo la toman?

Si, vivimos en un país latinoamericano donde la religiosidad nos dice; ¡Ay! qué he hecho mal, si estoy pagando una culpa, ¿no?, hay sentimientos de culpa por parte de los padres, pero basado en una creencia, en un castigo divino, pensamos que una enfermedad catastrófica es un castigo divino, eso ya viene en la cultura, somos producto de un sistema, soy producto de mi papá y de mi mamá, si este sistema tiene estas creencias me van a heredar esos hábitos, esas creencias, entonces mi sistema también va a estar canalizado de esa manera, ese temor, ese decir es por mi culpa, yo algo estoy pagando, entonces el sistema de este niño con cáncer depende de como los padres han recibido la información, por eso te decía que es saludable tener una información clara y precisa para la persona que está padeciendo una enfermedad catastrófica y asimilarlo como que no es un castigo es un detalle de vida que hay que aprender a sobrellevar y esto tiene que ver mucho con la resiliencia, y la resiliencia se gana con factores que nos fortalece a nosotros con la educación que nos dan, con el amor que nos dan nuestros padres, si una persona se siente amada tiene capacidad de resiliencia por que siente que va a ser apoyado y los problemas hay que solucionarlos en familia.

2.- Teniendo en cuenta la desinformación que tenemos aquí en el país, en los colegios, los niños que asisten después de los cambios físicos que ellos sufren por el tratamiento mismo ¿Cómo combaten el acoso escolar en los colegios?, ¿lo combaten desde el niño/a explicándole los cambios y reacciones que va a tener su cuerpo, o hay charlas en los colegios para contar sobre cómo es la enfermedad y el tratamiento?

Bien lo idóneo como dije es la comunicación asertiva, darle al niño la información corta y clara, es una enfermedad larga, es una enfermedad que vamos a tener por mucho tiempo, y explicarle los tratamientos y lo que te va a causar, vas a perder el apetito, te puede dar nauseas, vas a tener desgano, todo esto explicarle al niño, para que el se sienta identificado o fortalecido en la enfermedad en el sentido que conozca la enfermedad y

sabe los efectos colaterales que va a traer el tratamiento, la familia, los papás también tienen que darle, reforzarle a ellos la autoestima, ¡vamos a salir adelante!, ¡vamos a vencer!, que vamos hacer esto para conseguir que salga bien el tratamiento para mejorar tu calidad de vida, en los colegios hay que trabajar con los psicólogos, por que a los niños hay que enseñarles a ser solidarios, va a venir un ejemplo, Carlitos está pasando por una enfermedad, en un mes se reintegra, el se está haciendo un tratamiento a largo plazo con varios tratamientos que le va a dar varias efectos colaterales como sueño, vómito, entonces tenemos que enseñarle a pedir ayuda, si tu necesitas algo me avisas, los niveles educativos, los psicólogos tiene que preparar al curso del niño, dándoles así mismo información, para que conozcan ellos la enfermedad y tratar que no haya acoso escolar por parte de los compañeros, es un trabajo con los padres, con los docentes que hay que irlo trabajando.

3.- Teniendo en cuenta que en muchos casos el tratamiento lleva 3 fases para completar el tratamiento contra el cáncer ¿Cuál es la reacción de los padres al ver a los hijos en el tratamiento? ¿ellos muestran debilidad, frente al niño o no hacen? ¿esto influye en la evolución el niño en el tratamiento? Claro, para el niño es más fácil aceptar la enfermedad cuando los padres lo aceptan, por que hay padres que se ponen frutados, se enojan, a veces en los países latinoamericanos el tratamiento no es tan accesible, el factor económico, las esperas, los turnos, las citas, todo esto conlleva a frustraciones al padre de familia, como el cáncer está asociado a la muerte rápida piensan que no tienen tiempo, hay personas que tienen cáncer y sobreviven muchos años, entonces los padres como los niños tienen que tener un seguimiento psicológico, porque no es lo mismo cuando yo sé sobre la enfermedad de mi hijo, a cuando han pasado dos o tres años y las cosas no han cambiado mucho, entonces si hay que tener un acompañamiento psicológico tanto para los pacientes como los familiares.

4.- Cuando los pacientes no acuden a fundaciones y solo van directamente a centros de tratamientos, ellos reciben, porque los niños en casa deben tomar su medicación, tienen que caminar, hacer ejercicios pero no muy

muertes, van a tener reacciones como cansancio, desmayo, pero estos tienen medicamentos detrás, a los padres ¿cómo le es entregado esta información, con trípticos, se les detalla de una manera más amigable el tratamiento, que deben ir haciendo con los niños día a día, o dan la medicación como normalmente se le entrega a los pacientes cuando van a un tratamiento médico?

Hay muchas estrategias, depende de cada unidad, se debe socializar la medicación e irlos capacitando en el tratamiento, entonces ahí tiene que ver mucho la comunicación, del paciente, los padres siempre deben estar informados por el médico tratante, es un equipo interdisciplinario porque igual en los hospitales con pacientes con cáncer se trata con la psicóloga, el médico, deben tratar el tema de cada paciente, entonces los hospitales tratan de hacer un trabajo de equipo.

5.- En el caso de que la enfermedad avanza a un ritmo en la que se vuelve irreversible, los niños conocen sobre la muerte a causa del cáncer, las etapas que van a tener en las etapas posteriores a causa de la enfermedad o no se los dice a ellos, no se los comunica.

A los niños hay que informarles de manera muy sencilla, como le dije vas a tener una enfermedad, de la cual es un tratamiento largo, a veces los medicamentos te harán vomitar, te darán sueño, entre otras cosas, en los niños hay que fomentar que los niños no deben cambiar su estilo de vida, ellos tienen que estudiar, jugar, tratar de tener su vida dentro de lo normal, de la vida cotidiana, no podemos encasillar al niño, etiquetar, decirle que no puede doblar su ropa por que tiene cáncer, las muertes no sabemos cuando vamos a morir, no podemos decir “mañana te vas a morir”, esa angustia más la tienen los padres, porque tienen miedo a la muerte, los niños tienen miedo a la muerte por que los padres vienen inculcándoles, la muerte es parte del ciclo de vida, nacemos – crecemos- nos reproducimos – morimos, con los niños hay que manejar la información lo más sencillo.

6.- La ansiedad, el miedo, la depresión que se genera en el niño y los padres, ¿la manejan en conjunto o la manejan separado? Y si la manejan en conjunto ¿qué materiales didácticos utilizan, puede ser vídeos, películas, folletos,

juegos dinámicos?

Ya, con los adultos hay que hablarlo solamente con los adultos la información sobre el proceso de duelo, por que es una pérdida de la salud, de una enfermedad catastrófica, y posteriormente en algún tiempo vendrá la muerte, eso individual con los padres, con los niños siempre a manera de juegos, más que en la preparación para la muerte en los niños es la condición de la enfermedad, la información que necesitan saber de la enfermedad, y cómo ellos se sienten, entonces con ellos se trabaja con muchos insumos, pueden ser dibujos, pueden ser vídeos, muchos vídeos que la organización mundial de la salud a realizado, inclusive hay hospitales exclusivos para niños que tienen cáncer, que manejan mucho las actividades lúdicas, para poder informar al niño, tratar de hacerlo sentir los más normal posible, que la enfermedad es una condición, no tiene que ver con nuestra personalidad, con nuestra conducta, es una condición de vida, debemos enfrentarla y lucharla, con lo que nos corresponde a cada uno, los hijos que se hacen el tratamiento y los padres que deben apoyarlos, tratar de ser fuertes, ser muy resilientes, en la capacidad que tenemos para superar las circunstancias, y la resiliencia está basada en el amor de los padres hacia sus hijos, por que esto nos da autoestima, nos da seguridad, eso hay que impulsar en los padres, darles seguridad a los hijos.

7.- Fuera del tratamiento dentro de los hospitales, fundaciones, clínicas, con el psicólogo, en casa, ¿tienen alguna manera de saber cómo va evolucionando el estado anímico del niño?, por ejemplo; un diario donde el niño escriba cómo se siente cada día para poder ver como ha evolucionado en su siguiente terapia.

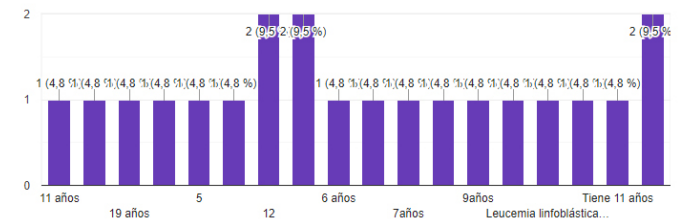
No es necesario manejar eso por que es hablar del mismo tema, se busca es que el niño/adolescente tenga una vida normal, nosotros a veces la hacemos anormales cuando tienen una enfermedad catastrófica, no debemos ser obsesivo con eso, por eso los padres de familia tienen que estar correlacionados con el psicólogo para que el psicólogo le de estrategias, pautas, tutorías para llevar una mejor calidad de vida.

### 3. Encuesta familiares niños/as diagnosticados con cáncer

Los resultados completos de las primeras encuestas a las 22 familias están en el siguiente enlace, **este enlace se debe copiar y pegar, no darle click:** : <https://drive.google.com/drive/folders/1jnFKIgbhcoPKyXaOil4RAdooveRat688?usp=sharing>

1.- ¿Qué edad tiene su hijo/a diagnosticado con cáncer?

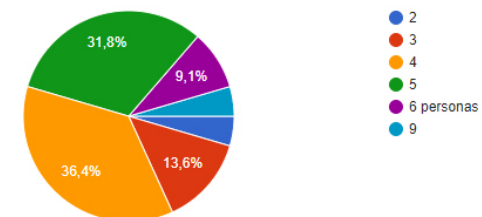
21 respuestas



2años - 1, 5años - 1, 6años - 2, 7años - 2, 9años - 2, 11años - 3, 12años - 2, 15años - 2, 19años - 1, 5 sin especificar

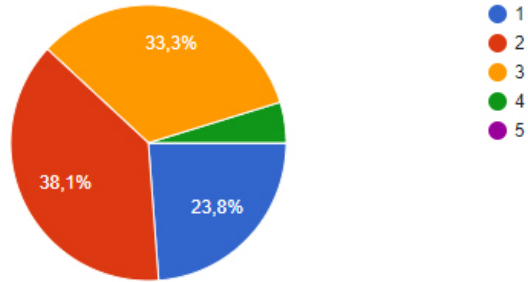
2.- ¿Cuántas personas viven en su casa?

22 respuestas



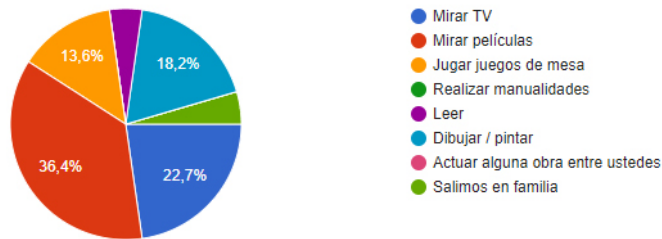
3.- ¿Cuántos hijos tiene?

21 respuestas



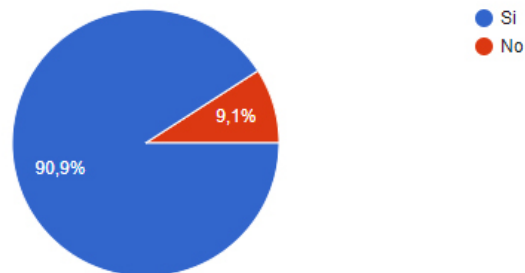
4.- ¿Qué actividades realizan en casa junto a su familia

22 respuestas



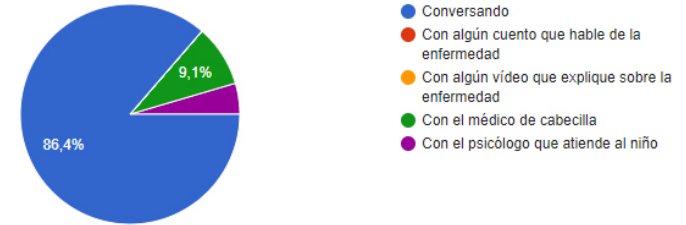
5.- ¿El niño/a diagnosticado con cáncer conoce sobre su enfermedad?

22 respuestas



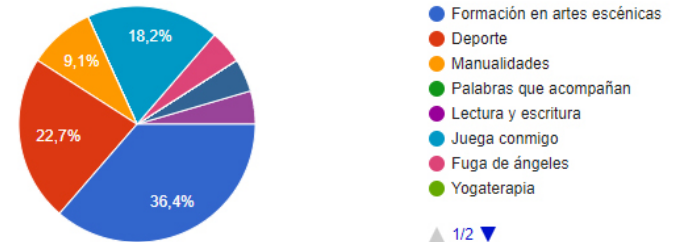
6.- ¿Cómo comparten la información sobre la enfermedad en casa junto a su familia y el niño/a con cáncer?

22 respuestas



7.- ¿Qué actividades le gusta realizar al niño/a en la Fundación Cecilia Rivadeneira?

22 respuestas



▲ 1/2 ▼

- Clowns hospitalarios
- Disfruto de todos
- Ya no estamos asistiendo

▲ 2/2 ▼

8.- ¿Qué actividades de la Fundación Cecilia Rivadeneira le gusta realizar a usted y a su familia?

21 respuestas



- La unión y la hermandad
- La empatía con las personas
- Juegos interactivos
- Llevar se mejor manera la enfermedad
- Ser unidos
- El cuidado a los hijos
- A ser solidario
- Pintar
- Leer lo
- La alegría que se cultiva y con la cual mi hijo a mejorado su autoestima
- Compartir
- Compartir y la unión familiar

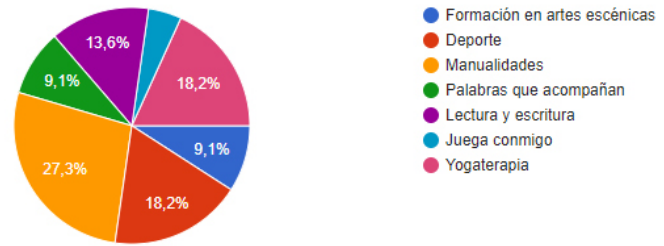
9.- ¿Qué de lo aprendido en los programas de la Fundación Cecilia Rivadeneira podrían aplicar en casa?

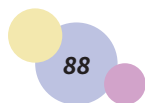
21 respuestas

- Deporte
- Los valores
- A estar mas unidos en familia
- las Actividades
- La unión el respeto amor
- Algunas cosas
- Los juegos
- Compartir y hablar sin temor

10.- ¿Qué actividades de la Fundación Cecilia Rivadeneira le gustaría integrar en casa?

22 respuestas





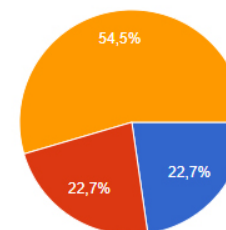
11.- ¿Por qué le gustaría implementar las actividades elegidas en la pregunta N°10?

22 respuestas

Para estar unido con la familia  
 Manualidades  
 Para relajarse  
 porque no lo hacemos en casa muy seguido .  
 Para adquirir más conocimientos  
 Para quitarnos el estrés  
 Porque los niños aprenden por medio de la lectura  
 Por la comunicacion  
 Porque la comunicacion es muy inportante  
 Para mejorar el rendimiento académico de mi hijo.  
 Porque es la manera en la que me conectó con mi hija, a través del juego.  
 Les ayuda a los niños a despejar su mente y les animas  
 Para que todos sepan cómo ayudar a más personas  
 para despejar la mente de lo q es él tratamiento  
 Porque le gusta a mi hija y aprende su motricidad  
 Para practicar la meditación y la relajación  
 Por qué mi hijo está muy gordito y tiene que bajar de peso  
 Porque nos permiten compartir y desarrollar las habilidades motrices y creativas  
 Nos desestreaza  
 Para que mi niña no pierda su sueño de estar en un escenario

12.- ¿Qué información sobre el cuidado emocional de su familia le gustaría tener?

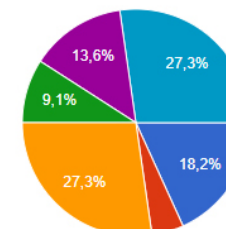
22 respuestas



- Descripción de los cambios emocionales acorde a los cambios físicos
- Cuidados emocionales durante el tratamiento
- Actividades lúdicas para realizar en la casa con la familia

13.- Fuera de la Fundación Cecilia Rivadeneira, ¿A través de qué formato le gustaría recibir la información que mencionó en la pregunta N°12?

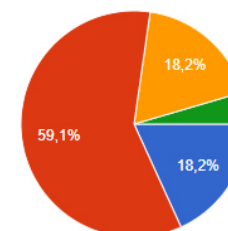
22 respuestas



- Videos explicativos sobre el cuidado emocional dentro del hogar
- Juegos de mesa que ayuden a contar sobre la enfermedad y el cuidado emo...
- Juegos digitales que cuenten sobre el cáncer y el cuidado emocional dentro...
- Un manual impreso dedicado al niño/a que le explique sobre la enfermedad d...
- Una aplicación dedicada al niño/a que...
- Un manual impreso dedicado al tutor...

14.- ¿Qué contenidos sobre el cáncer le gustaría recibir? escoja los contenidos específicos que le gustaría profundizar o tratar de otra manera.

22 respuestas



- Conocer sobre la enfermedad
- Descripción de los cambios físicos y emocionales
- Cuidados durante el tratamiento
- Temas relacionados con ayuda a los cuidadores de los pequeños

#### 4. Segunda entrevista Psicóloga Paz Obando – Psicóloga de la Fundación Cecilia Rivadeneira

La entrevista completa se encuentra en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/10e5GTkTuaTslxrC7DjguRx9QfGIPsPb/view?usp=sharing>

Explicación realizada de las 3 ideas y conceptos realizado por Jhon Camacho

En base a lo analizado con las encuestas se llegó a 3 ideas principales, ya fueron validados por el comité de profesores, pero de esas 3 solo debe quedar una y es la que debe elegir usted, la primera idea es “La pandilla fantástica”, se trata de un tablero de un juego de mesa, que tiene 4 elementos principales, un tríptico con las indicaciones, este tríptico tiene un cuento, dentro de este cuento se encuentra un poco lo que es la historia, hoja de datos del personaje, que es el niño que va a jugar, y la ficha de perfiles de los ayudantes, este juego es de 2 a 4 jugadores, en este juego hay 3 enemigos principales, todos estos son sacados metafóricamente, cada uno representa una dolencia que los niños van pasando a lo largo del tratamiento y durante el proceso oncológico, que es la caída de cabello, los cambios físicos, y los cambios psicológicos, cada uno está representado por ejemplo, la caída del cabello por un ogro, los cambios psicológicos por un duende, y los cambios físicos por un dragón, esto fue hecho por asociación de ideas, básicamente se tomó elementos forzados de la mitología clásica, junto a elementos actuales, que son los superhéroes, el objetivo del juego es: cada uno de estos posee una llave que es para abrir un cofre que se encuentra en el centro del tablero, este cofre contiene mensajes que el padre escribe hacia su hijo al inicio del juego, esto se explica en el tríptico, existe una bruja que es la que va a perseguir a los jugadores durante todo

el trayecto del juego, esta bruja se mueve por los caminos del juego, la bruja no posee dados, ella se mueve si no se realizan las acciones de las tarjetas que se van obteniendo a medida que se va avanzando en el juego, estas tarjetas son para unir al hijo y al padre, entonces si no se realiza esa acción la bruja va avanzando, en el perfil psicológico el niño va escogiendo su superpoder, existe un poder por partido, el niño escoge el poder para el y para su acompañante, estos son power up para el juego, aquí se observa una tarjeta reto de un personaje, en este caso el duende, el reto es abrazar a tu superkid por 30 segundos, estas actividades las realicé buscando análisis tipológicos de otros productos de fundaciones oncológicas dirigidas para niños, la creación de los personajes se realizan por asociación de formas geométricas, al final le enseñaré el diseño de un personaje terminado, no importa cuál se elija así va a ser la elaboración del diseño de los personajes.

La segunda idea se llama coloreando una sonrisa, ¿de qué trata esta idea?, existen 3 elementos principales, una libreta de acciones, pegatinas, y un cuento, en estas libretas de acciones, existen en las primeras hojas una pequeña introducción, un mini cuento, y posteriormente hay actividades para el niño y la familia, todas estas actividades están dentro del libro, es un libro interactivo, la lectura no es lineal, todas las actividades que explica el libro se anota en la libreta, y se va calificando con pegatinas por nivel de satisfacción de las actividades que el niño realiza con la familia, igual ahí está el instructivo de juego, aquí el protagonista es el pantano sin color, ¿cómo funciona este libro?, en cada página existen minis cuentos, y existen opciones que el niño debe tomar, por ejemplo, si quieres ayudar a la ranita avanza a la página 8, y si no quieres ayudarlo avanza a la página 20, la página 20 es cómo que perdiste el juego, existen personajes principales, estos personajes aluden a los cambios cómo la caída del cabello, los cambios psicológicos, los cambios físicos, cambios sociales, y la bullying, el niño debe superar estos 5 aspectos en el libro de acción, cada vez que supera

esto el pantano va retomando su color, y los personajes van cambiando su semblante de triste a un semblante feliz, que significa la superación, al final del cuento aparece el pantano con todo el color y con los personajes, esta idea fue elaborada con elementos externos y acuarelas, al final le manda al último libro de actividades donde se encuentra un pergamino con un link, este link le envía a un vídeo con todos los personajes principales agradeciendo al niño, por haberle ayudado a superar el pantano sin color.

La última idea es “Brincos de felicidad” esta idea es un libro Pop up, el libro contiene 3 historias, que son las 3 ideas que le había comentado al inicio, algunas historias fueron basadas con red historias, en este Pop up cuando lo abro aparece todo el cuento, dentro de este pop up se encuentra el cuento de esta persona en específico que es representada con ángeles en este caso, ángeles y el único enemigo que les persigue por todo el libro Pop up, en la parte derecha están las actividades que debe realizar el niño con la familia, estas actividades están escondidas dentro de la página misma, deben ir tocando y descubriéndolas, cuando realiza las actividades puede seguir avanzando, estas actividades son para enlazar al niño con los familiares, esta fue hecho con elementos dibujados con papel higiénico, es una técnica de diseño, las manchas crean una forma, esta forma crea un personaje, son bocetajes con elementos externos, aquí está un avance del tablero, del primer juego, aquí están las tarjetas de retos, el personaje de la izquierda ya es un personaje que irá en el juego, el de la derecha es un boceto, estas son las 3 ideas de la creación de personajes, de ellos bocetos se transforman a digital, se mezclan elementos externos como los dulces para crear estos personajes para que el niño se sienta apegado más a los personajes por elementos que ya existen en la realidad de cómo son los dulces, hay otros personajes que son creados en base a golosinas, las ilustraciones se verán como el de la parte derecha, esta idea fuera elaborada para que usted pueda revisar y me pueda aconsejar sobre los

personajes, sobre el estilo de la derecha, eso sería todo.

Respuesta y elección de la psicóloga Paz Obando – psicóloga de la Fundación Cecilia Rivadeneira.

Creo que de las 3 opciones la que le veo más funcional, hasta más interactivo, más fácil de entender considerando que las familias todas son de distintos estratos sociales, económicos, hay algunas que si tienen estudios, pero hay otras que no, entonces considerando todo eso por ejemplo, el juego me gustó pero le veo muy difícil entender todas las instrucciones, o sea cómo se mueve la bruja o no, en realidad si lo veo muy complejo, entonces en realidad como que el primero no, el que me gusta más es el segundo, el cuento interactivo con las pegatinas/stickers como quieras llamarle, creo que es mucho más fácil de interactuar sin importar, o sea, por ejemplo, tengo una familia que es solo papá e hijo, y el papá es un albañil que nunca estudió, entonces y a la vez sirve para una familia que si es los papás son formados de 4to nivel, ¿me entiendes?, creo que es el más viable, creo que es el que más va a poder desarrollarse dentro de todo por que tiene elementos que funcionan, o sea no tienes que tener, no debes saber leer para pegar un sticker, a la final creo que lo que más hay que hacer es ver que sea justo que se adapte a todos los estratos económicos, sociales, educativos, que los me gusta sobre todo el tema de la acuarela, le veo mucho más amigable, por que por ejemplo, me gustó el tercero pero creo que los animales que utilizas en el segundo son mucho más amigables para niños, tomando en cuenta que ya les estás hablando de su enfermedad y todo, tiene que ser algo así, lo único que te diría en esto es que, creo que en la última si se veía una diferencia, pero que los colores sean siempre colores más atractivos, como colores más vivos, que sean mucho más, amables visualmente, solo eso, pero me iría por el segundo. El estilo gráfico si está bien usado.

### 5. Tercera entrevista Psicóloga Paz Obando – Psicóloga de la Fundación Cecilia Rivadeneira

La entrevista completa se encuentra en el siguiente enlace:  
(minuto 16 respuesta de la señorita Psicóloga)

<https://drive.google.com/file/d/1X5rINuYfz3PijoMm2omOhf9xt6GUEIAU/view?usp=sharing>

Empezando por el tema de los personajes, están super lindos, me gustan, pero lo que te podría sugerir es el nombre, o sea ponte, Gomisapito me gusta pero de ahí los otros dos, están terribles, o sea que no van a pegar con los niños, te digo super directamente, como que los niños se relacionan mucho mejor cuando tienen un nombre, por que pastelortuga es como la unión de las dos cosas que estás poniendo, te entiendo perfectamente pero si le pones Juanito, obviamente me estoy inventando pero los niños se van a relacionar mejor, igual, o sea siempre se van a relacionar mejor con un nombre, de ahí en general o sea ponte el pajarito guía si le pones un nombre ya lo van relacionando muchísimo mejor, tiene que de ley tener algo más posesivo, de ahí, verás, como sabes soy psicóloga entonces a mí me enerva enormemente que utilicen el término depresión como cualquier cosa, si bien sí, muchos de los niños tienen depresión, no te digo que no, pero es poco, por qué, nosotros como sociedad tenemos que aprender a diferenciar la reacción normal que tiene un ser humano ante un evento así de fuerte y ante un real diagnóstico de depresión, entonces tu no puedes hablar de depresión así como así, pensando que todos los niños están pasando por una depresión, cuando si te dicen que tienes cáncer obviamente vas a estar triste, obviamente vas a estar mal, eso no significa que tengas depresión, entonces, mucho cuidado con eso, entonces igual, en la página que hablas sobre depresión mucho cuidado con eso, porque

no todos o sea en un mayor porcentaje los niños no tienen depresión, no sé si leíste bien nuestras investigaciones pero más del 70% de los niños pasan bien en el tratamiento, entonces tu no puedes generalizar hacer un tema de depresión cuando es un porcentaje mínimo y de ese 30% van a ser menos la cantidad de niños que tengan un real diagnóstico de depresión, los niños con cáncer tiene más ansiedad que depresión, entonces mucho cuidado con usar ese término, la tristeza es normal, o sea si te dicen que tienes cáncer obviamente tu vas a estar triste, ahí si sorpréndete si no se ponen triste, de ahí este tema del salto de página que haces, verás, para ti y para mí puede ser fácil lidiar como pásate a esta página y luego pásate a esta página, y luego regresa a esta, pero para los niños un ratito es divertido y luego se cansan, los niños se cansan muy rápido, los niños con cáncer, justo como dices, se fatigan muy fácil, se cansan muy rápido entonces, mientras más fácil sea para ellos es mejor, entonces si tu me pones que estás haciendo una actividad en la 11 y luego estás en la 30 y luego regrésate a las 20 ya me perdiste, el niño te perdió el hilo y chao, ahí se quedó, entonces mejor si puedes hacerle algo más estructurado y seguido va a ser mejor, de ahí, pon un ratito en la de las actividades, a ver, tu estás trabajando aquí bajo un supuesto de que todos los niños pierden el cabello, no es así, solo los niños que pasan por un tratamiento de quimioterapia, entonces no todos pasan, depende del tipo de cáncer y de la cantidad de quimios, o sea, depende de un montón de situaciones, y sobre todo tiene un impacto entre diferencia de géneros, a las mujeres les impacta mucho más que a los hombres, entonces, de lo que alcanzo a leer, para tenerlo iguales cuando nos vuelva a crecer, ¿qué pasa si le das este libro a un niño que no perdió el cabello?, y usualmente si tu relacionas un sapo, un sapo nunca tiene cabello, entonces, o sea entiendo el trasfondo de la actividad, entiendo tu idea con esto, pero primero, no todos los niños pierden el cabello, y segundo este tema social de que todo niño con cáncer son niños sin cabello y no es así, entonces tal vez revísale ese, este de escribir todas las preguntas está

bien, pero piensa un poquito de niños de que edad a que edad, por que no todos los niños tendrán la facilidad de hacer todo esto, y el tercero utilizar la palabra acompañante en niños no, utilizamos la palabra cuidadores, pro que acompañantes no, en la siguiente, ¿cómo es esto de 10 abdominales y 10 sentadillas? O sea quieres que físicamente hagan esto, cómo al 40 o 60% de niños no pueden hacer actividad física cuando están en tratamiento, fíjate solo en hacer actividades relacionadas a no movimiento, por que si tienes un niño directamente conectado a la quimio y le dices has 10 abdominales no lo va a poder hacer y se va a sentir mal, ya, aquí ponte, no puedes llamar a un villano, nosotros normalizamos mucho lo que pasa en el tratamiento para que el niño no se asuste, si tu pones como villano entonces, ponle otros nombres, y el vómito van a tener inevitablemente, si tu le dices no va a volver no, ellos van a tener inevitablemente, hay que normalizar lo que es el tratamiento, no hay que mentir a los niños, van a vomitar, se van a sentir mal, entonces, eso es por la quimio, el tema de las pastillas, no me acaba de convencer, porque los niños no se hacen cargo, usualmente no tienen idea, los que se hacen cargo de los que le dan son los papás, ellos saben y están conscientes de la medicación, pero saber que pastillas son y la hora no, y obviamente son niños, bueno, lo de lavado de dientes está bien, tal vez puedes cambiarle esta actividad de las pastillas por lavarse las manos, déjame ver la otra, ya, he, la primera está bien, la segunda cuando tu tienes este tipo de situaciones, primero que, bueno al menos yo no trabajo mucho con el tema del futuro, sino con el tema del presente, de hoy estás aquí, hoy como te sientes, y mañana será otro día, y mañana veremos que hacemos, pero tu ya adelantarte al mañana cuando tu estás con una enfermedad catastrófica, que tu tienes conciencia de la mortalidad, ¿qué pasa si mañana no está? ¿qué pasa si mañana se muere?, yo sé que es muy dramático pensarlo así pero yo ya voy 10 años en esto y ponte que mañana pone que, hoy hace esta actividad y pone que mañana está feliz, y mañana para nuestra mala suerte le ponen una

inyección y le ponen alguna quimio super fuerte y se siente super mal, ya, los niños relaciona siempre mucho mucho mucho lo que hacen y los ideales que tienen, entonces es cómo que no, hoy tenía que sentirme super bien, usualmente yo no trabajo en el futuro, justamente por estas cosas, no crear expectativas falsas, no adelantarnos a las cosas que no sabemos que van a pasar, por que con el cáncer tienes que aprender a vivir “un día a la vez”, no te toca más, un día a la vez, hoy estás aquí, hoy estás bien, mañana pensaremos otra vez lo mismo y así, la última está bien, solo acuérdate que son niños y debes hacer todo a lo grande, o sea ahí no se ve nada, eso.

De ahí eso, mayormente eso.

Nosotros no trabajamos de esa manera, nosotros usualmente y te digo por que existen ya, unos libros que hizo una niña con cáncer, nosotros solo somos el ente que reparte.

O sea que a los niños les va a gustar el productor y les podemos dar a los niños sí, eso sí, pero nosotros imprimirlo y hacernos cargo no.

Cómo te dije de la gráfica todo bien, solo cambiar los nombres y que el tema sea una lectura más fácil de seguir, que sí, mientras lean vayan haciendo las actividades, pero no marearles de dar saltos de páginas, pero de ahí está bien.

## 6. Validación niño 8 años dentro del público objetivo y validación extra niño de 9 años con síndrome autista

La validación completa se encuentra en el siguiente enlace:

[https://drive.google.com/file/d/1noFOIBZmdFac1\\_A31M6xInf5qSh2qaqj/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1noFOIBZmdFac1_A31M6xInf5qSh2qaqj/view?usp=sharing)

<https://drive.google.com/file/d/1ib-JTBPdcVA68oi4gJGknrVBsRLILIKc/view?usp=sharing>

1.- ¿Cómo te sentiste al leer el cuento?

Eh Bien, me sentí feliz

2.- Te gustó el cuento (misma respuesta con los dos niños)

Si No

3.- Te fue sencillo utilizar el cuento (misma respuesta con los dos niños)

Si No

4.- ¿Cómo te sentiste al hacer las actividades?

Bien, me gustaron las actividades

5.- Te gustaron las actividades (misma respuesta con los dos niños)

Si No

6.- En una escala del 1 al 5 donde 1 es poco y 5 es bastante ¿Qué tan fácil fueron las actividades?

1 2 3 4 5

7.- El tamaño y la forma de las letras, ¿Crees que fueron las correctas?

Si No Por qué

En el caso del niño de 8 años perteneciente a nuestro público objetivo comentó que algunas palabras estaban pequeñas, que se veían borrosas, estas palabras corresponden al diseño de tipografía caligráfica, el niño la percibe pequeña ya que debe utilizar lentes

8.- Te gustaron los personajes del cuento (misma respuesta con los dos niños)

Si No

9.- ¿Te gustaron los colores de los dibujos? (misma respuesta con los dos niños)

Si No

10.- En una escala del 1 al 5 donde 1 es poco y 5 es bastante ¿cuánto te gustó los dibujos? (misma respuesta con los dos niños)

1 2 3 4 5

11.- ¿Cuál fue el personaje que más te agradó? (misma respuesta con los dos niños)

Gomisapito Pastelosa Chocogarto

El niño perteneciente directamente con el público objetivo señaló la pantalla tocando el Lagarto de Chocolate

El segundo niño con síndrome autista dijo que le gustó el Chocogarto

12.- ¿Volverías a leer el cuento si salieran más historias? (misma respuesta con los dos niños)

Si No

14.- ¿Qué aumentarías al cuento?

El niño perteneciente directamente con el público objetivo le gustaría que se encuentren todos los personajes juntos al final

El segundo niño con síndrome autista dijo que quisiera también que estén mascotas junto al pajarito guía

15.- ¿Te gustaría tener productos o juegos con los personajes de la historia? (misma respuesta con los dos niños)

Si No

El niño perteneciente directamente con el público objetivo le gustaría el lagarto, la tortuga y la araña en peluche o en pegatinas.

El segundo niño con síndrome autista dijo que le gustaría peluche para él y para sus hermanitos, además que quisiera leer el cuento junto a sus hermanitos.

### 7. Validación con un experto en diseño - Xavier Jiménez

tienes que hacerles más como la golosina que como el animal. La tortupastelilla está mejor pero parece que estuviera dentro del pastel y debe ser de pastel.

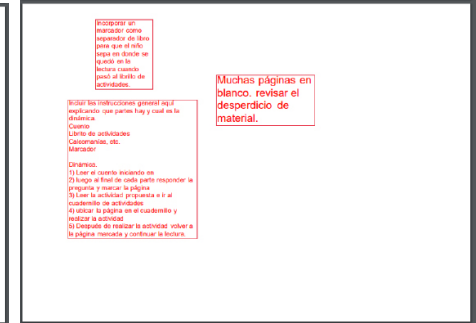
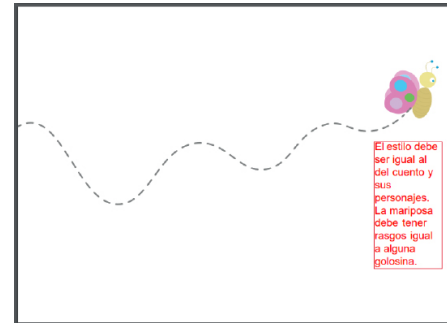
[1:14 p. m., 13/5/2021] estos están mejor Jhon

[1:14 p. m., 13/5/2021] pero las cejas del lagarto incluyelas súper jhon

Esta genial la pata levantada no se entiende mucho

Hola Jhon, ok sigue avanzando.

Los paisajes igual deben tener ciertas referencias a golosinas, si muy sutil, no tan figurativo como las imágenes de ejm. Algunos detalles que simplemente conecten en el paisaje con la realidad mágica de los personajes

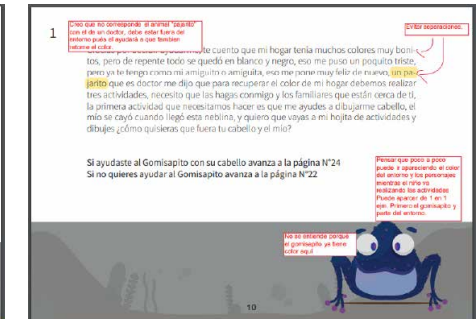
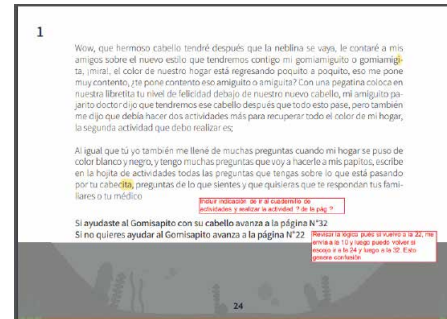
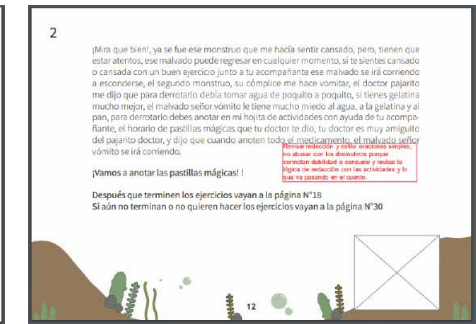
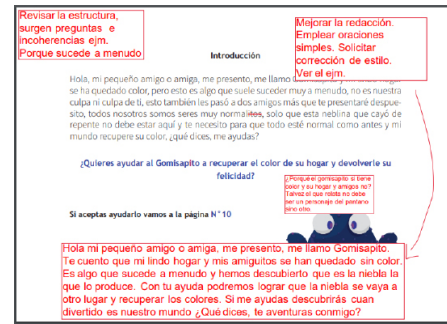


## Validación estructura del cuento



**Créditos. Revisar aún de como deben rodarse.**

**Agradecimientos:**  
 Gracias al equipo de la editorial por haberme permitido escribir este cuento. Gracias a mi familia por su apoyo y comprensión. Gracias a mi editor por su paciencia y comprensión. Gracias a mi familia por su apoyo y comprensión. Gracias a mi editor por su paciencia y comprensión.





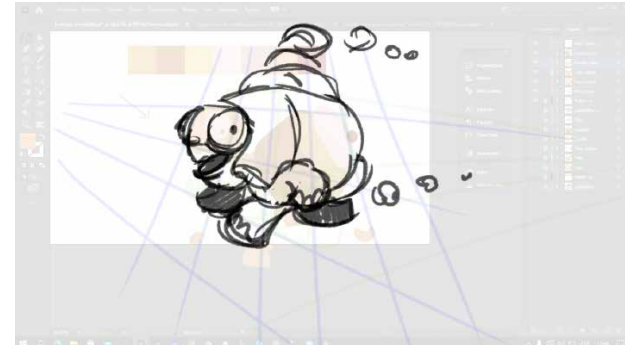
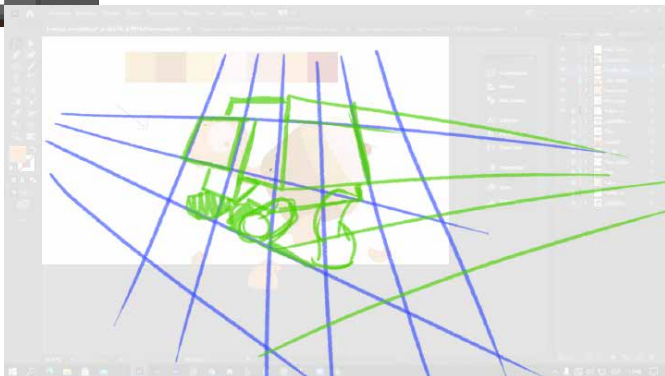
## 8. Validación con un experto en ilustración - Gabriel Chancay y en diseño - Pablo Guzmán

La entrevista completa con Pablo Guzmán se encuentra en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1zX6Xw7HYGSvtETII7-1SqNkdIpJI6Z4z?usp=sharing>

Validación mediante correo con Gabriel Chancay

Este tiene una actitud diferente a los otros, es mejor por su pose, por su línea de acción y por su rostro  
los otros son planos y sin actitud



más que nada intenta no perder la “actitud del personaje”,  
puede estar de frente pero parecen muertos

(corrección del experto)

es sólo una idea  
para que captés que debe tener un volumen  
eso le da más movimiento

se ve mucho mejor

mucho mejor movimiento y postura, pero la boca aún está rara

Están bastante mejor. Buena cromática igual

### 9. Entrevista con 4 con Psicóloga Paz Obando

Se colocará lo más relevante de esta entrevista, para vela completa acceder al siguiente enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1CKN27tKvgE3BwN7CaP-VjOCZWXxosg9l?usp=sharing>

Se pueden colocar los nombres de los participantes:

#### **Si no pones los apellidos no importa**

La primera es, 1.- ¿se debería explicar en el producto de manera explícita la enfermedad del cáncer?

**No**

Si, no y por qué

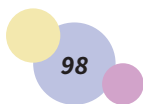
**No porque como te dije es un tema, o sea tú no puedes generalizar, hee, cada familia toma su decisión, cada familia lo trata como quiera, depende mucho del diagnóstico que tengas tú, aquí no trataste solo con niños con leucemia, esto es super importante, tenías una niña con un nefroblastoma, entonces, hee, claro, cambia completamente, cambia la estadía del cáncer, entonces tienes un sinfín de variables por las que no puedes tu tratar directamente, o sea, al menos por como es el cuento, porque está ligado a la parte emocional, si tu me dices de un cuento que va hablar directamente de la quimioterapia y sus efectos que si existe, lo hizo otra psicóloga acá en el Ecuador, ella obviamente va hablar del cáncer, si tu haces un cuento de qué es el cáncer, obviamente hablas del cáncer, entonces tú estás haciendo un tema más emocional, tienes que**

**generalizar, y no, no puedes invadir estos espacios que son muy individuales, muy personales de cada familia, en este caso las familias que yo escogí son familias que si hablan del cáncer con sus hijos, son niños que si saben de su enfermedad, obviamente las escogí así para que para ti tengas respuestas más funcionales, hee, pero obviamente hay un montón que no, entonces no puedes hablar del cáncer.**

Aquí hablé de manera metafórica, nunca mencioné la enfermedad como tal, los problemas que afrontan los personajes son en base a los problemas que suelen afrontar los niños, pero de manera metafórica, sino que con esa respuesta mi tutor me dijo que lo corrobore, si se podía o no utilizar la palabra.

La segunda pregunta es: como le había comentado, existe una red social que se podrían publicar posteriormente historias que sean contados por los niños o por otras personas, como médicos, entonces la pregunta va relacionada aquí, 2.- ¿se debería utilizar la palabra cáncer dentro de las actividades de redes sociales, si es que fuera un doctor el que fuera a escribir estas actividades en redes sociales?

**Mmmmm, es que igual depende, o sea, si es que tu vas a trabajar algo generalizado para cualquier niño, tienes que cuidar mucho esos detalles, por ejemplo nosotros en la fundación trabajamos con niños que tienen cáncer, pero también trabajamos con niños que tiene tumores benignos, que no es cáncer, entonces sí tú, o sea ponte esto emocionalmente puede funcionar para ellos también, pero si ellos entran a estas redes sociales y ven cáncer, va a ser como que, entonces, si tengo cáncer o no tengo cáncer o mi tumor que me está haciendo, creo que si vas a generalizar hay que tener mucho cuidado en eso.**



**La tercera es: 3.- ¿es viable subir dicha Fan page (cabe recalcar que solo la manejará y será dueña de la página la fundación y los administradores que esta las coloque) más historias de personajes y actividades que los niños puedan leerlas y resolverlas?**

**Emmm sí, siii**

La cuarta es: En futuras publicaciones, ¿es recomendable contar las vivencias de los niños?, en caso de que la respuesta fuera un sí, ¿estas historias se deberían contar de manera metafórica (como se maneja en el cuento), o de manera literal?, me refiero por ejemplo a la historia de Rafaela, de como fue su proceso durante el tratamiento de la quimioterapia.

**Ehhhh, creo que debería trabajarse de otra manera, porque obviamente con la compañía de los papás es super positivo, pero si debería haber una intervención más profesional para poder hacer eso, porque obviamente hay mucha gente que actúa a través de lo que ellos sienten, de lo que han vivido, han pasado, etc, etc, etc.**

**Si hay como, pero debería ser trabajado hee, no solo como, del niño al diseño.**

Y la penúltima pregunta es: 5.- En base a estas respuestas que le mostraré un poco de las respuestas que dieron como: ¿Por qué me salió ese monstruo en mi riñón?, ¿Por qué me tuvieron que operar?, si me vacuno ¿ya puedo volver a la escolita con mis nuevos amiguitos?, --siguiente hoja de actividad de otro usuario--, bueno, la primera pregunta fue en base al cuento, en el cuento leían una página y resolvían una actividad, y así iban intercalando, entonces, la primera pregunta que realizaron fue en base al cuento y la libreta de actividades, pero la segunda fue enfocada a sus

vivencia, como, ¿Por qué no me puedo concentrar?. ¿Por qué soy tan malo en los estudios?, y, por ejemplo, acá con Rafaela --siguiente hoja de actividad de otro usuario--, ¿cómo me curaron?, ¿qué medicina me dieron?, entonces estas preguntas que tienen los niños, ¿pueden ser contestadas cuando la familia amerite un encuentro psicológico porque no pueda responder dicha pregunta, o también pueden ser contestadas independientemente por los familiares.

**Emmm, cada caso es individual, por ejemplo, solo para que me entiendas, porque no puedes generalizar que tiene que ser contestada por los familiares, en el segundo caso, el niño tiene epilepsia, lo cual ha causado, emm, no es un retraso mental, pero si dificultades en las funciones cognitivas, entonces es algo que no vas a ver en otro niño, ¿me cachas?, no puedes por ejemplo, justo como me dices, en el tercer caso te preguntan ¿cómo me curé?, nosotros no utilizamos la palabra curar en cáncer, porque puede regresar, en este caso como te digo de este niño tiene epilepsia y tiene alteraciones en sus funciones cognitivas, entonces no puedes, a pesar que sí, la quimioterapia tiene efectos a largo plazo en las funciones cognitivas, o sea la quimioterapia en si te causa pérdida de memoria, pérdida de concentración, pero en el caso específico de él, la epilepsia a empeorado todo eso, entonces no puedes generalizar, siempre tiene que ser contestado por su familia y por como su familia quiera manejar el tema.**

Claro, por eso fue esta actividad, más para que si el niño tiene dudas que no le haya dicho a la familia, con esta actividad la familia pueda leer, porque las actividades y libreta de actividades funciona como un diario personal en que el niño pueda escribir, por eso es lo que posteriormente lograron contar sus historias, añadir cosas que ellos sentían que quería expresarse en el cuento.

La última pregunta es en base a esto mismo, aquí cada niño responde como

se ha sentido en los diferentes lugares, entonces, también con los dibujos, las actividades, en la tabulación de las respuestas de las encuestas realizadas se pudo observar que los niños y sus cuidadores se sintieron bien al realizar estas actividades con el cuento, porque se lograron apegar un poco más de lo que ya están, entonces, estas preguntas, como, por ejemplo: ¿Cómo te sientes en el hospital? ¿qué preguntas te aquejan?, que te dibujes, que te digas cosas bonitas, estas preguntas 6.- ¿pueden ayudar a comprender el estado anímico del niño, desde su punto de vista, por que bueno, con las tabulaciones, las respuestas fueron positivas, pero, quisiera saber desde su punto de vista, pueden ayudar a comprender el estado anímico de los niños por parte de sus familiares?

**Emmm, claro, pero igual en este punto hay que, emm, individualizar un poco en qué momento esté, por ejemplo, los 3 niños con los que trabajaste son, 3 niños que están en remisión, entonces eh, ya no ven esta parte del cáncer tan negativa como lo vería un niño que está en quimioterapia activa, entonces sí, o sea definitivamente puede funcionar para afianzar relaciones con el cuidador y todo, pero hay que tomar en cuenta todas las variables que pueden interferir.**

Y por último, con lo que le expuesto aquí, quisiera saber si tendría alguna recomendación para el cuento, el cuento fue manejado de manera metafórica, las actividades fueron más explícitas, como por ejemplo, que se digan cosas bonitas, que encuentren los adjetivos que les caractericen a cada niño, que se dibujen, aquí son más que nada para que los niños sepan como lavarse los dientes, esto fue en base a Colgate que recomendaba a personas en específicas, esto por la OMS, creo que este era por la OPS o la OMS, y la parte de aquí es del estado anímico, entonces esto fue más literal, no se habló del cáncer, pero si fue más literal, entonces, quisiera saber si tendría alguna recomendación, por si la fundación llegara aplicarla

para que ellos manejen las redes sociales y los contenidos futuros que ellos mismos manejarían.

**La verdad es que, o sea, si los niños lo entendieron y fue funcional y reaccionaron bien, creo está bien, como te digo, hay que siempre generalizar para que de verdad puedas, para que sea más funcional para cualquier niño, o sea sin importar el diagnóstico que tenga.**

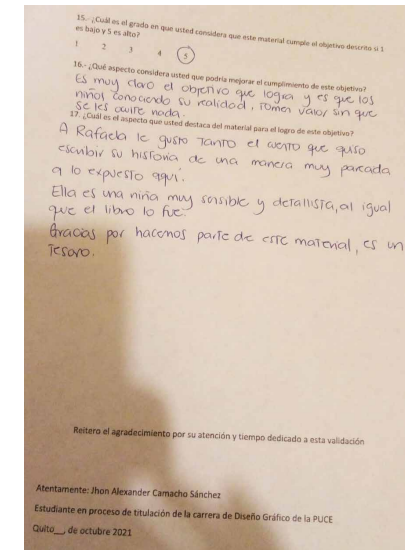
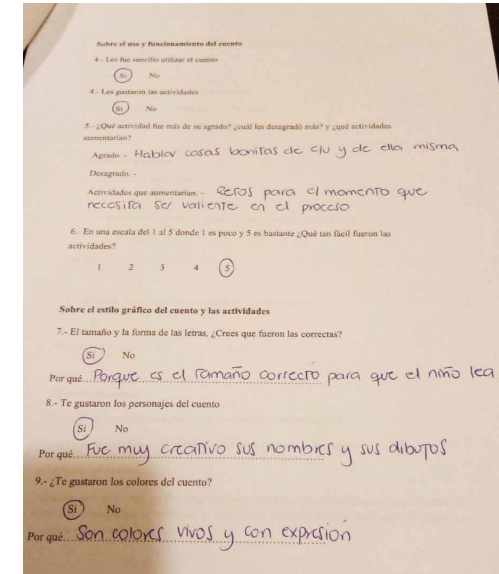
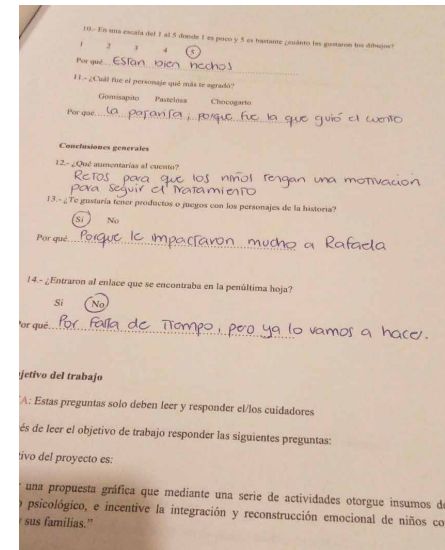
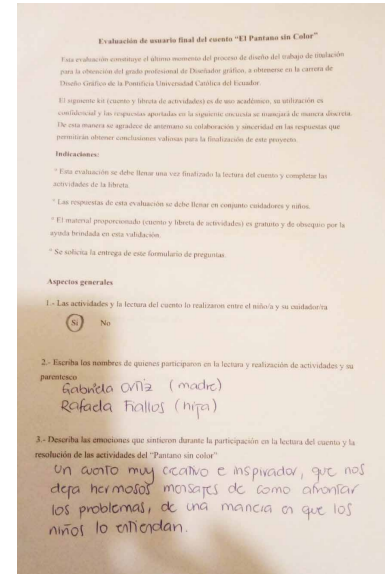
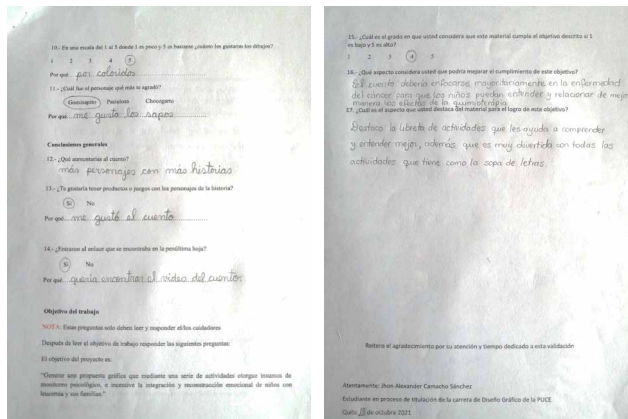
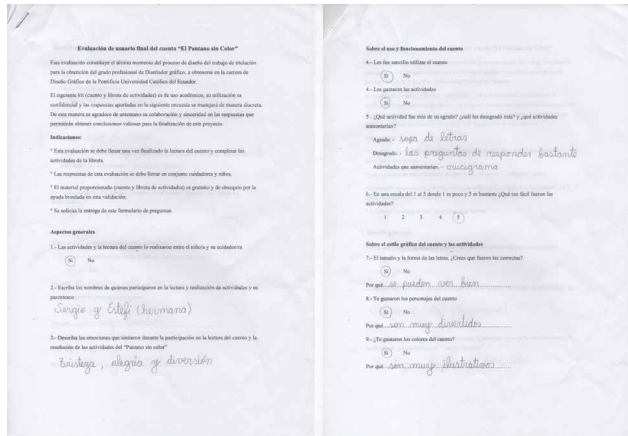
Quería añadir como último detalle, antes de realizar la entrevista con los niños que usted me facilitó, yo anteriormente tenía familiares de un niño que tenía autismo elevado y su hermano tenía problemas similares a los niños con los que validé, como las actividades fueron un poco más general y el cuento metafórico, los niños también pudieron como que resolverlos y tomarlos desde su punto de vista con la enfermedad que ellos tenían, bueno, esta fue como la actividad que fue más independiente, pero el resto de actividades si fue como que, el niño que le digo que tenía estos problemas, el decía que por qué le duele el corazón, tenía problemas de corazón, y bueno, en ese momento la mamá se puso a conversar con el niño, de por qué a él le pasaba eso, la mamá no tenía ni idea de que eso le afligía al niño, eso para para decirle que si está un poco generalizadas, si están en base del cáncer, pero como no se habla del cáncer, los niños pueden afianzar las actividades desde su punto de vista de la enfermedad y de su tratamiento.

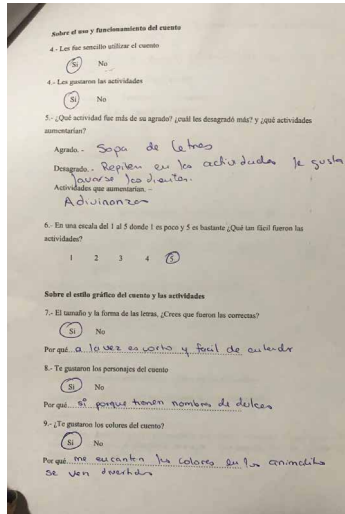
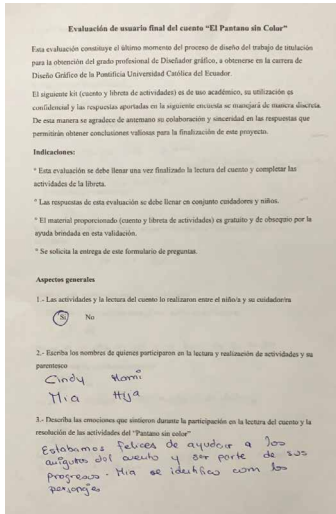
**Ya, o sea, solo eso**

## 10. Encuestas de usabilidad del proyecto final

Para visualizarlo completa ingresar al siguiente enlace, en las carpetas se encuentran las diferentes encuestas:

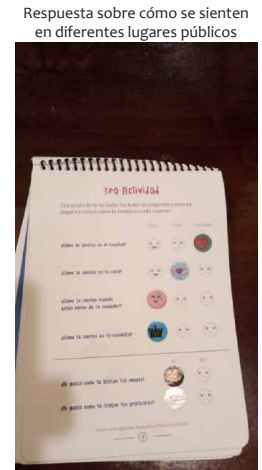
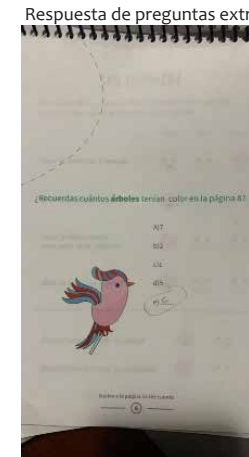
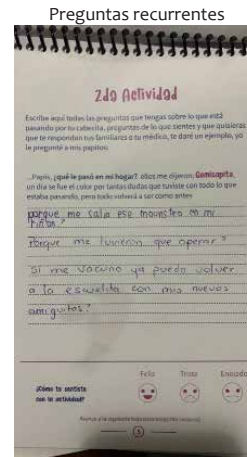
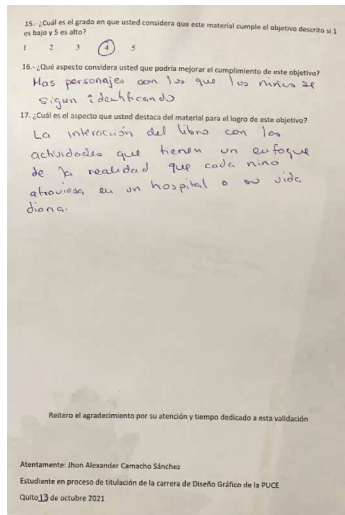
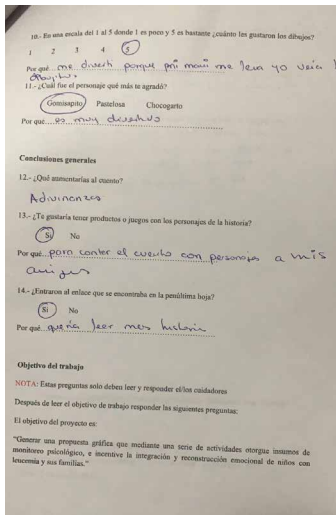
[https://drive.google.com/drive/folders/1FSzRur-Hzb6fBLG2XFER\\_Ku5fF7dxyS?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1FSzRur-Hzb6fBLG2XFER_Ku5fF7dxyS?usp=sharing)



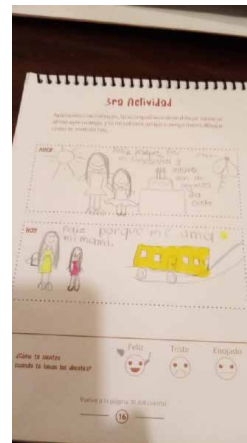


## 11. Respuestas de actividades e historia contada por Rafaela

Para visualizarlo todas las respuestas de las 3 encuestas ingresar al siguiente enlace:  
<https://drive.google.com/drive/folders/183qbC8iZTw-4SjzFjLzW-BnUNKOXtR?usp=sharing>



### Dibujos en conjunto



### Historia de Rafaela

