



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de material interactivo para promover los procesos de capacitación relacionados con la lactancia materna, que los facilitadores imparten al personal de los Centros de Atención

Permanente, Quetzaltenango, Guatemala, 2024

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Guatemala C.A

ELABORADO POR:

Pedro Luis Cifuentes Cayax

Carné en números 08004073

Para Optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, Año 2024

**Diseño de material interactivo para promover los procesos de capacitación
relacionados con la lactancia materna, que los facilitadores imparten al personal de
los Centros de Atención Permanente, Quetzaltenango, Guatemala, 2024**

Pedro Luis Cifuentes Cayax

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Diciembre 2024

Autoridades

Rector:

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora:

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo:

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General:

Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación:

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación:

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc

Guatemala, 20 de abril de 2024

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

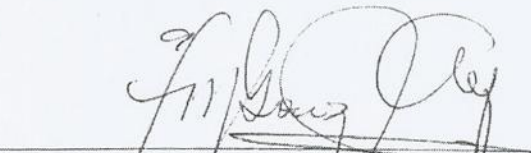
Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INTERACTIVO PARA PROMOVER LOS PROCESOS DE CAPACITACIÓN RELACIONADOS CON LA LACTANCIA MATERNA, QUE LOS FACILITADORES IMPARTEN AL PERSONAL DE LOS CENTROS DE ATENCIÓN PERMANENTE, QUETZALTENANGO, GUATEMALA.** Así mismo solicito que el Lic. Fredy Mauricio González Armas sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Pedro Luis Cifuentes Cayax

Carné 08004073



Lic. Fredy Mauricio González Armas
Asesor



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 11 de mayo de 2024

Señor:
Pedro Luis Cifuentes Cayax
Presente

Estimado Señor Cifuentes: De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INTERACTIVO PARA PROMOVER LOS PROCESOS DE CAPACITACIÓN RELACIONADOS CON LA LACTANCIA MATERNA, QUE LOS FACILITADORES IMPARTEN AL PERSONAL DE LOS CENTROS DE ATENCIÓN PERMANENTE, QUETZALTENANGO, GUATEMALA.** Así mismo, se aprueba al Lic. Fredy Mauricio González Armas, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 07 de diciembre de 2024

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INTERACTIVO PARA PROMOVER LOS PROCESOS DE CAPACITACIÓN RELACIONADOS CON LA LACTANCIA MATERNA, QUE LOS FACILITADORES IMPARTEN AL PERSONAL DE LOS CENTROS DE ATENCIÓN PERMANENTE, QUETZALTENANGO, GUATEMALA.** Presentado por el estudiante: Pedro Luis Cifuentes Cayax, con número de carné 08004073, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Fredy Mauricio González Armas

Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Quetzaltenango, 14 de junio de 2025

Señor
Pedro Luis Cifuentes Cayax
Presente

Estimado Señor Cifuentes:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 08 de julio de 2025.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE MATERIAL INTERACTIVO PARA PROMOVER LOS PROCESOS DE CAPACITACIÓN RELACIONADOS CON LA LACTANCIA MATERNA, QUE LOS FACILITADORES IMPARTEN AL PERSONAL DE LOS CENTROS DE ATENCIÓN PERMANENTE, QUETZALTENANGO, GUATEMALA**, del estudiante Pedro Luis Cifuentes Cayax, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez
Asesor Lingüístico
Universidad Galileo



Quetzaltenango, 28 de julio de 2025

Señor
Pedro Luis Cifuentes Cayax
Presente

Estimado Señor Cifuentes:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INTERACTIVO PARA PROMOVER LOS PROCESOS DE CAPACITACIÓN RELACIONADOS CON LA LACTANCIA MATERNA, QUE LOS FACILITADORES IMPARTEN AL PERSONAL DE LOS CENTROS DE ATENCIÓN PERMANENTE, QUETZALTENANGO, GUATEMALA.** Presentado por el estudiante Pedro Luis Cifuentes Cayax, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

A Dios, a quien agradezco por acompañarme en cada paso, brindarme salud, seguridad, fe, sabiduría e inspiración, por ser mi fortaleza en momentos de dificultad, por darme paz en momentos de angustia y dirección en la realización de este proyecto.

A mis padres, por su amor incondicional, apoyo y soporte en mi formación, inculcar los valores de honestidad, respeto, responsabilidad y esfuerzo en cada actividad que realice.

A mis hermanos, por las muestras de cariño y la motivación constante en alcanzar mis objetivos.

A mi demás familia, por el apoyo en cada etapa de mi vida y el soporte en la realización cada una de las metas tratadas.

A mis amigos, por las muestras de aliento, cariño, soporte en el transcurso de mis estudios y consejos para continuar.

A mi asesor, por compartir su conocimiento para la elaboración de este proyecto y brindar el acompañamiento necesario para una ejecución adecuada

Resumen

A través de un acercamiento con la unidad de seguridad alimentaria y nutricional de la dirección departamental de redes integradas de servicios de salud de Quetzaltenango, se identificó que no cuenta con material interactivo impreso que facilite la comprensión del curso de lactancia materna que se brinda al capacitar al personal de Centros de Atención Permanente (CAP) en Quetzaltenango. Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar material interactivo impreso para apoyar los procesos de capacitación que los facilitadores brindan al personal de salud de los Centros de Atención Permanente, sobre el curso de la lactancia materna para Quetzaltenango.

El enfoque de la investigación es mixto, porque se utilizó el método cuantitativo y el método cualitativo. El primero para cuantificar los resultados de la muestra, y el segundo evalúa el nivel de percepción y utilidad del proyecto.

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 32 personas entre grupo objetivo, cliente, y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que fue posible diseñar material interactivo impreso para apoyar los procesos de capacitación que los facilitadores brindan al personal de salud de los Centros de Atención Permanente, sobre el curso de la lactancia materna. Se recomendó la utilización del material lúdico interactivo en todos los procesos de capacitación relacionados con el programa, para captar el interés y lograr mayor pregnancia en el personal de salud.

**Para efectos legales únicamente el autor, Pedro Luis Cifuentes Cayax, es responsable
del contenido de este proyecto y puede ser motivo de consulta por estudiantes y
profesionales**

Índice

Capítulo I. Introducción	1
Capítulo II. Problemática	3
2.1. Contexto.....	3
2.2. Requerimientos de Comunicación y Diseño.....	4
2.3. Justificación	4
Capítulo III. Objetivos de diseño	7
3.1. Objetivo General:.....	7
3.2. Objetivo Específico:	7
Capítulo IV. Marco de referencia	8
4.1. Información general del cliente	8
4.2. Organigrama:	9
4.3. Misión	10
4.4. Visión.....	10
4.5. Imagen Institucional	11
Capítulo V. Definición del grupo objetivo.....	12
5.1. Perfil Geográfico.....	12
5.2. Perfil Demográfico	13
5.3. Perfil Psicográfico.....	14
5.4. Perfil Conductual	14
Capítulo VI. Marco teórico.....	15
6.1. Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	15
6.2. Conceptos relacionados con la comunicación y diseño.....	19
6.3. Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias	28
Capítulo VII. Proceso de diseño y propuesta preliminar	36
7.1. Aplicación y razonamiento de la información obtenida en el marco teórico	36
7.2. Conceptualización.....	37
7.3. Bocetaje	40
7.4. Propuesta preliminar	53
Capítulo VIII. Validación técnica	59
8.1. Población y muestreo	59
8.2. Método e instrumentos.....	60

8.3. Resultados e interpretación de resultados	66
8.4. Cambios con base a resultados	84
Capítulo IX. Propuesta gráfica final.....	96
9.1. Instrucciones	96
9.2. Alcanza la meta.....	98
9.3. Rompecabezas.....	103
9.4. Dominó	104
9.5. Embalaje	106
Capítulo X. Producción, reproducción y distribución	107
10.1. Plan de costos de elaboración	107
10.2. Plan de costos de producción.....	107
10.3. Plan de costos de reproducción.....	108
10.4. Plan de costos de distribución.....	108
10.5. Margen de utilidad	109
10.6. IVA	109
10.7. Cuadro con resumen general de costos.....	110
Capítulo XI. Conclusiones y recomendaciones	111
11.1. Conclusiones	111
11.2. Recomendaciones	112
Capítulo XII. Conocimiento general.....	113
12.1. Demostración de conocimientos	113
Capítulo XIII. Referencias.....	114
Capítulo XIV. Anexos	122
14.1. Fotografías de validación.....	122
14.2. Cotizaciones	125
14.3. Fotografías de propuesta grafica final.....	126

Capítulo I

Introducción

Capítulo I. Introducción

La Unidad de Seguridad Alimentaria y Nutricional (UNISAN) de la Dirección Departamental de Redes Integradas de Servicios de Salud de Quetzaltenango (DDRIS Quetzaltenango), es una instancia Técnico Normativa, responsable de la promoción, coordinación e integración de las acciones del sector salud, orientadas a fortalecer la Seguridad Alimentaria y Nutricional de la población guatemalteca; con participación de la comunidad, organizaciones gubernamentales y no gubernamentales.

Los facilitadores de la Unidad de Seguridad Alimentaria y Nutricional no cuentan con ningún material impreso que sirva de apoyo para la formación de personal que promueve el componente de lactancia materna dentro de los Centros de Atención Permanente del Departamento de Quetzaltenango.

Se propone la elaboración de un material gráfico personalizado que facilite y haga más eficiente el proceso de capacitación, en el personal de los Centros de Atención Permanente.

El grupo objetivo al que irá dirigido el material interactivo es el personal de salud de los Centros de Atención Permanente que reciben el curso de lactancia materna.

La metodología que se utilizará, requerirá de un estudio mixto, se combinará el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo, lo que resulta ideal para analizar de manera paralela diferentes componentes de la propuesta, en la resolución de la problemática planteada.

Se utilizará una encuesta dirigida al cliente y grupo objetivo por lo que se evaluará la eficiencia y efectividad del material conforme a las necesidades. La parte cuantitativa permitirá medir la percepción y actitudes de los encuestados hacía el material, con lo que se establecerá tendencias en base a resultados entre los distintos grupos, facilitará mejoras en el proyecto.

La metodología cualitativa permitirá evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta preliminar en las áreas de comunicación y diseño para conocer la funcionabilidad, utilidad y eficiencia del material elaborado.

Por tanto, se diseñará un material interactivo impreso para apoyar los procesos de capacitación que los facilitadores brindan al personal de salud de los Centros de Atención Permanente, sobre el curso de la lactancia materna.

Adicionalmente se realizarán ilustraciones elaboradas por medio del bocetaje y digitalización para dinamizar el contenido del material.

Finalmente se empleará una metodología lúdica apropiada para que el contenido sea comprendido de manera óptima por el personal.

Capítulo II

Problemática

Capítulo II. Problemática

La Unidad de Seguridad Alimentaria y Nutricional (UNISAN) de la Dirección Departamental de Redes Integradas de Servicios de Salud de Quetzaltenango (DDRIS Quetzaltenango), es una instancia Técnico Normativa, responsable de la promoción, coordinación e integración de las acciones del sector salud, orientadas a fortalecer la Seguridad Alimentaria y Nutricional de la población guatemalteca; con participación de la comunidad, organizaciones gubernamentales y no gubernamentales.

Los facilitadores de la Unidad de Seguridad Alimentaria y Nutricional no cuentan con ningún material impreso que sirva de apoyo para la formación de personal que promueve el componente de lactancia materna dentro de los Centros de Atención Permanente del Departamento de Quetzaltenango.

2.1. Contexto

La Unidad de Seguridad Alimentaria y Nutricional (UNISAN) es una instancia técnico normativa que tiene a su vez la responsabilidad de formar y capacitar en diversos temas de salud y componentes como la lactancia materna. Pese a los esfuerzos realizados por los facilitadores, al no contar con los materiales y recursos apropiados para llevar a cabo dicha labor, no se logra un grado de aprendizaje óptimo del tema especificado. Por lo que se propone la elaboración de un material gráfico personalizado que facilite y haga más eficiente el proceso de capacitación, en el personal de los Centros de Atención Permanente.

2.2. Requerimientos de Comunicación y Diseño

La Unidad de Seguridad Alimentaria y Nutricional (UNISAN) no cuenta con material interactivo impreso que facilite la comprensión del curso de lactancia materna al brindar capacitación al personal de los Centros de Atención Permanente (CAP) en Quetzaltenango.

2.3. Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador– comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables

2.3.1 Magnitud. Actualmente, Guatemala cuenta con una población de 17,360,000 habitantes según RENAP. En Quetzaltenango el total de habitantes es de 932,125 de acuerdo a proyección para el año 2024 del Instituto Nacional de Estadística.

Se cuenta con 24 distritos municipales de salud y 1 unidad ejecutora administrativa, con un total de 1,900 de trabajadores en Salud Pública entre administrativos y personal asistencial, de los cuales 480 pertenecen a los Centros de Atención Permanente.



2.3.2 Vulnerabilidad. Actualmente los facilitadores del componente de lactancia materna, trabajan con material elaborado a mano, lo cual disminuye el tiempo destinado para impartir la capacitación, además no se abarca la cantidad de temas necesarios a trabajar, esto genera un atraso en la recepción de información y comprensión del curso por lo que el aprendizaje es deficiente

2.3.3 Trascendencia. Contar con un material impreso diseñado exclusivamente según los contenidos del programa y los objetivos de los facilitadores, permitirá una mejor comprensión de los temas impartidos al personal de salud de los Centros de Atención Permanente. Además, al contar con un material estandarizado se reducirá el tiempo de preparación con lo que se agilizará la reproducción del programa a todos los grupos que requieren ser atendidos.

2.3.4 Factibilidad. La realización del proyecto es viable, pues se cuenta con los recursos pertinentes para su realización

2.3.4.1 Recursos Humanos: La Unidad de Seguridad Alimentaria y Nutricional (UNISAN) de la Dirección de Redes Integradas de Servicios de Salud de Quetzaltenango (DDRIS Quetzaltenango), cuenta con el recurso humano adecuado con la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para utilizar eficazmente el material a diseñar y apoyar el proceso de capacitación del personal de los Centros de Atención Permanente de Quetzaltenango sobre el curso de lactancia materna.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales: Los Jefes de la Dirección de Redes Integradas de Servicios de Salud de Quetzaltenango (DDRIS Quetzaltenango) y Unidad de Seguridad Alimentaria y Nutricional (UNISAN) autorizan al personal para que esté en disposición de brindar toda información necesaria para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos: La organización cuenta actualmente con los recursos necesarios, que posibilitan la realización de este proyecto

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos: Se cuenta con el equipo de cómputo y los programas de diseño apropiados para elaborar de manera eficiente la propuesta del material

Capítulo III

Objetivos de diseño

Capítulo III. Objetivos de diseño

3.1. Objetivo General:

Diseñar material interactivo impreso para apoyar los procesos de capacitación que los facilitadores brindan al personal de salud de los Centros de Atención Permanente, sobre el curso de la lactancia materna, Quetzaltenango, Guatemala

3.2. Objetivo Específico:

- **Recopilar** información del curso de lactancia materna a través del personal encargado de brindar la capacitación para que el contenido y la dinámica del material sea acorde a las necesidades de los facilitadores.
- **Investigar** las diferentes técnicas de diseño editorial para la elaboración de un material interactivo impreso cuya estructura sea eficiente para apoyar el trabajo que los facilitadores realizan con el personal de los Centros de Atención Permanente
- **Crear** ilustraciones apropiadas a través de la bocetación y digitalización para dinamizar el contenido y metodología del material interactivo
- **Diseñar** una metodología lúdica apropiada para que el contenido sea comprendido de manera óptima por el personal de los Centros de Atención Permanente

Capítulo IV

Marco de referencia

Capítulo IV. Marco de referencia

4.1. Información general del cliente

Unidad de Seguridad Alimentaria y Nutricional de la DDRISS Quetzaltenango

Dirección: 14 Avenida 0-26 Zona 1, Quetzaltenango, Guatemala

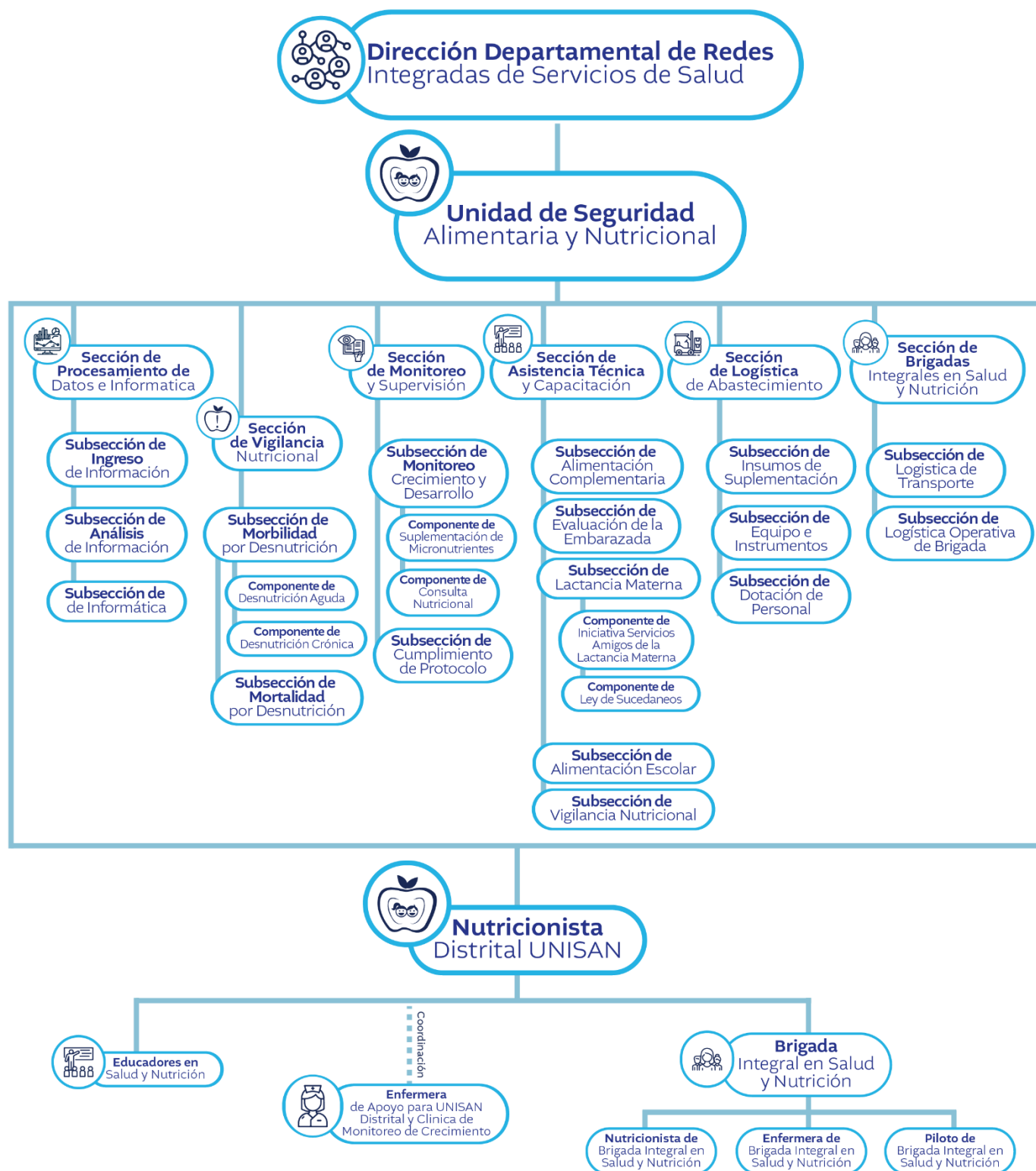
Teléfono: 7932-8555

La Unidad de Seguridad Alimentaria y Nutricional de la Dirección Departamental de Redes Integradas de Servicios de Salud de Quetzaltenango, es una instancia responsable de la promoción, coordinación e integración de las acciones del sector salud con la finalidad de orientar y fortalecer la Seguridad Alimentaria y Nutricional a nivel departamental

4.1.1 Los Servicios que ofrece:

- Lactancia Materna
- Suplementación de niños y niñas menores de 5 años
- Suplementación de mujeres adolescentes y mujeres en edad fértil
- Suplementación de mujeres embarazadas y en etapa de puerperio
- Monitoreo de crecimiento en menores de 5 años
- Evaluación nutricional de la embarazada
- Detección y tratamiento de casos de desnutrición aguda
- Análisis de mortalidad por desnutrición

4.2. Organigrama:



4.3. Misión

Promover la seguridad alimentaria y nutricional por medio del desarrollo del recurso humano en alimentación y nutrición, a través de los siguientes procesos.

- Educación alimentaria y nutricional
- Suplementación con micronutrientes
- Promoción y monitoreo de crecimiento
- Vigilancia nutricional
- Medios de registro y verificación

4.4. Visión

Ser una entidad que contribuya con todas sus acciones al alcance de los objetivos que pretenden mejorar la situación de seguridad alimentaria y nutricional del departamento; haciéndose responsable de la promoción y desarrollo de actividades basadas en las normas de atención vigentes en el Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social.

4.5. Imagen Institucional

- Imagotipo Institucional de Gobierno y Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social



- Imagotipo de Unidad de Seguridad Alimentaria y Nutricional



Capítulo V

Definición de grupo objetivo

Capítulo V. Definición del grupo objetivo

El grupo objetivo al que va dirigido el material interactivo es el personal de salud de los Centros de Atención Permanente que reciben el curso de lactancia materna.

5.1. Perfil Geográfico

El Departamento de Quetzaltenango está localizado a los 14° 50' 45" de latitud Norte y 91° 31' 08" de longitud Oeste, a 200 km al Noroeste de la Ciudad de Guatemala, con una altitud media de 2,357 metros (7732 pies) sobre el nivel del mar, con una superficie territorial de 1,953 km², esto representa el 1.8% del territorio nacional.

Cuenta con una población de 932,125 de acuerdo a proyección para el año 2024 del Instituto Nacional de Estadísticas -INE- con un total de 24 municipios, los cuales poseen diversidad de microclimas dentro de los cuales se destacan templado, frío y tropical de sabana.

A nivel departamental se cuenta con mayor cantidad de mujeres 51% que hombres 49%. De la población total el 60% pertenece al pueblo maya, el 40% de pueblo no indígena, la población es mayormente rural que urbana.

Se habla principalmente español en las cabeceras municipales, mientras que en las comunidades se encuentran idiomas mayas como el k'iche' y mam.

Además, se cuenta con 24 distritos municipales de salud y 1 unidad ejecutora administrativa, para el primer y segundo nivel de atención de salud pública, con un total de 1,900 de trabajadores en Salud Pública entre administrativos y personal asistencial, de los cuales 480 pertenecen a los Centros de Atención Permanente.

5.2. Perfil Demográfico

El personal de los Centros de Atención Permanente al que van dirigidos los programas de capacitación pertenecen al nivel socioeconómico B, definido bajo las siguientes características:

- La educación alcanzada por el personal es a nivel de maestrías, licenciaturas y técnicos especializados.
- Su ocupación está catalogada como Servicios profesionales y Servicios técnico profesionales.
- El tipo de vivienda en el que habita el personal es casa propia o vivienda rentada ya sea casa o departamento.
- Ingresos mensuales: promedio de Q10,000.00.
- Como medio de transporte cuentan con 1 vehículo de modelo no reciente.
- Dentro de los bienes y aparatos electrónicos se abarcan, teléfono residencial y teléfono celular personal, cable, internet, electrodomésticos como televisión, radio y lavadora, además cuentan con equipos de cómputo no reciente.
- Las actividades recreativas abarcadas por el personal dentro del nivel socioeconómico se encuentran visitas al cine, viajes con familia y amigos, visitas a centros comerciales y parques temáticos.

5.3. Perfil Psicográfico

Estilo de vida: Personas que trabajan en su mayoría en calidad de dependencia para lograr el sustento familiar. Manifiestan interés por ser parte de procesos de aprendizaje y mejora continua. Disfrutan de la convivencia familiar con tiempo de recreación.

Personalidad: Se caracteriza por su vocación de servicio y compromiso con el bienestar de los demás. Son empáticos, con adaptabilidad e integridad. Entre sus fortalezas se encuentra la proactividad, el trabajo en equipo y la apertura al aprendizaje continuo.

Hobbies: Disfruta de actividades como la lectura, la música, asistir a centros comerciales, conciertos o eventos de entretenimiento. Realizan viajes con destinos turísticos, van de compras y participan en actividades de carácter religioso.

Actividades: Uso de redes sociales y tecnología, practican ejercicio físico, comparten con amigos y compañeros laborales. Gustan de escuchar música, ver televisión, realizar compras para el hogar y compartir con la familia. Entre las actividades principales se encuentra la formación académica para mejorar las labores realizadas.

5.4. Perfil Conductual

El personal de salud de los Centros de Atención Permanente cree en los valores solidaridad, respeto, tolerancia, responsabilidad. Consideran la atención al usuario como la principal forma de prevención de complicaciones sanitarias. Manifiestan entusiasmo, disponibilidad e interés por capacitarse y actualizarse. Además, apoyan la utilización de metodologías que favorezcan el aprendizaje.

Capítulo VI

Marco teórico

Capítulo VI. Marco teórico

6.1. Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Material. La noción de material, del latín “materiālis”, puede interpretarse como aquello relativo a la materia, a aquello perceptible y físico. De modo más amplio, se consideran materiales a todos los elementos gracias a los cuales es posible llevar a cabo un oficio, una profesión o un servicio. (Fernández, 2022)

6.1.1.1 Tipos de Material

Material Impreso: Se puede decir que los materiales impresos son todos aquellos materiales que se les entregan por escrito al alumnado. Además, hay que tener en cuenta que dichos materiales pueden ser de elaboración propia o creados por terceras partes. Si estos materiales han sido creados por terceras partes, hay que especificarlo y citar de quién proviene.

El material impreso que ha sido más común hasta el momento como recurso educativo es el libro de texto, el cual ha sido utilizado por la gran mayoría de formadores, condicionan incluso el tipo de enseñanza que se realiza. (Red Educa , 2023)

Material Didáctico: Los materiales son distintos elementos que pueden agruparse en un conjunto, reunidos de acuerdo a su utilización en algún fin específico. Los elementos del conjunto pueden ser reales (físicos), virtuales o abstractos.

El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. (Gardey, Material didáctico - Qué es, elementos, características, clasificación y función., 2021)

6.1.2 Interactivo. La palabra interactivo se compone de términos latinos, y son los siguientes: el prefijo “inter” que se traduce como “entre” y “actus” = “acto” u objetivo llevado a cabo o concretado. Algo interactivo supone siempre una relación entre dos sujetos u objetos o entre un objeto y sujeto o viceversa, pueden también darse entre fuerzas, ideas o fenómenos, donde cada una de las partes influye en la otra. Siempre que hay interacción, existe reciprocidad. (Fingermann, 2020)

6.1.3 Promover. Poner algo en acción con el fin de concretarlo, cuando un grupo, una persona, o una nación, entre otros actores posibles, deciden implantar una política o una acción que tiene la misión de conseguir una meta concreta, por ejemplo, en el marco de la salud pública, que la población de riesgo se vacune contra la gripe, deberá acercar la información y las vacunas hacia la gente, por ejemplo, vacunatorios en lugares públicos, para que la gente que no dispone de la información y los medios pueda acceder a esa iniciativa de modo simple. (Ucha, 2012)

6.1.4 Proceso. Un proceso es un conjunto de fenómenos que se desarrollan en un periodo de tiempo finito o infinito y cuyas fases sucesivas suelen conducir hacia un fin específico. Suelen estar asociados al ser humano o a la naturaleza.

La palabra proceso es un sustantivo masculino que se refiere de un modo general a la acción de ir hacia adelante. Proviene del latín processus, que significa avance, marcha, progreso, desarrollo.

Debido a su amplitud, podemos identificar procesos en una enorme cantidad de ámbitos dentro la actividad humana o que tienen lugar en el medio natural. (Equipo, 2024)

6.1.5 Capacitación. Se denomina capacitación al acto y el resultado de capacitar: formar, instruir, entrenar o educar a alguien. La capacitación busca que una persona

adquiera capacidades o habilidades para el desarrollo de determinadas acciones. (Julián Pérez Porto y Ana Gardey, 2021)

6.1.6 Lactancia Materna. Es la acción natural de alimentar al bebé con el alimento producido por la madre, conocido como leche materna. Este alimento, además de ser la mejor opción que se le puede ofrecer al bebé en su primera hora de vida, es también un factor importante que influye en el desarrollo de cualquier sociedad principalmente porque ofrece beneficios que ningún otro alimentos proporciona: lo favorece en su adaptación al mundo, en su desarrollo psicoafectivo y en su relación con la madre; lo protege de enfermedades infecciosas, y es el alimento más nutritivo que existe, pues estimula su desarrollo emocional o motriz, su coeficiencia intelectual, su desarrollo visual, auditivo y comunicativo. La lactancia materna es la forma más eficiente en materia de energía, de abastecer las necesidades alimentarias que aseguran la supervivencia y la salud de niño lactante. (Subdirección de Salud Nutricional, 2017)

6.1.7 Facilitadores. El facilitador es una persona que se desempeña como orientador o instructor en una actividad. En algunos países, el término se utiliza como sinónimo de profesor o maestro.

En este sentido, podemos determinar que el mismo se encuentra en el latín y más concretamente en el vocablo *facilis*, que puede traducirse como “fácil” y que emana a su vez del verbo *facere* que es sinónimo de “hacer”.

El concepto también permite nombrar a los oradores en seminarios o eventos similares. Se trata de especialistas y profesionales con una sólida preparación en el tema abordado, que intentan desarrollar el potencial de los asistentes u oyentes. (Julián Pérez Porto y María Merino, 2023)

6.1.8 Personal. Del latín *personālis*, personal es un adjetivo que hace referencia a lo perteneciente o relativo a la persona. El término suele utilizarse para nombrar a lo propio o particular de ella. Se conoce como personal al conjunto de las personas que trabajan en un mismo organismo, empresa o entidad. El personal es el total de los trabajadores que se desempeñan en la organización en cuestión. (Julián Pérez Porto M. M., 2021)

6.1.8.1 Personal de Salud. Un profesional sanitario es un profesional de la salud con los conocimientos y habilidades necesarias para desarrollar actividades de tratamiento o cuidado de individuos. Estos profesionales deben estar en posesión de un título oficial que acredite su formación y le habilite para ejercer en la sanidad pública o privada del país en el que quiere desarrollar su actividad (Igaleno, 2021)

6.1.9 Centro de Atención Permanente. Establecimiento de salud para atención médica permanente las 24 horas del día. Cuenta con servicios de consulta externa, atención, estabilización y referencia de urgencias. Se ubican en municipios que tienen una población mayor de 20,000 habitantes, en áreas geográficas donde el traslado en vehículo de pacientes, a otro servicio de 24 horas, se lleve más de una hora. Desarrolla actividades dirigidas a la persona, la familia y la comunidad, presta servicios de promoción, prevención, vigilancia, recuperación y rehabilitación de la salud, con pertinencia cultural y enfoques de género e interculturalidad, de acuerdo a lo establecido en las normas de atención. Estos servicios, están habilitados para la resolución de parto eutócico, por lo que cuenta con salas de atención del parto y el número de camas necesario de acuerdo a la población. (Ministerio de Salud Publica y Asistencia Social de Guatemala, 2019)

6.2. Conceptos relacionados con la comunicación y diseño.

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1 Comunicación (Definición). La comunicación es un proceso que consiste en la transmisión e intercambio de mensajes entre un emisor y un receptor.

En este proceso, además del emisor y receptor, participan diferentes elementos:

- El código, que es el lenguaje empleado
- El canal de comunicación, que es el medio usado
- El contexto, que son las circunstancias donde se desarrolla la comunicación
- El ruido o perturbaciones en la recepción del mensaje original
- La retroalimentación o feedback, que supone la respuesta hacia el primer mensaje

El proceso comunicativo es esencial para la vida en sociedad, permite que los seres humanos se expresen y compartan información entre sí, establezcan relaciones, lleguen a acuerdos y sean capaces de organizarse.

La comunicación, además, puede llevarse a cabo de diferentes maneras: verbal, que utiliza un lenguaje o idioma, o no verbal, valiéndose de gestos, lenguaje corporal o signos no lingüísticos.

La palabra comunicación deriva del latín *communicatio* que significa compartir, participar en algo o poner en común. (Delgado, 2023)

6.2.1.2 Principales autores de la comunicación.

1. *Aristóteles*. La comunicación es un proceso en el cual un emisor comunica un discurso a una audiencia en una determinada situación, genera un efecto específico.

(Comunicación, Concepto de Comunicación según Aristóteles - Todo sobre Comunicación, 2022)

2. *Antoni Pasquali*. La comunicación se presenta al haber una interacción recíproca (de forma bidireccional) entre los dos polos de la estructura relacional, lo cual genera la “ley de bivalencia”. (Comunicación, Concepto de Comunicación según Antonio Pasquali - Todo sobre Comunicación, 2022)

3. *Paulo Freire*. Comunicación es una interacción que se basa en la dialogicidad. Es decir, en un encuentro entre partes a un mismo nivel, donde el conocimiento de no se transmite de uno a otro (entre pares), sino de manera conjunta. (Comunicación, Concepto de Comunicación según Paulo Freire - Todo sobre Comunicación, 2022)

4. *Lamb, Hair y McDaniel*. Es el proceso por el cual los seres humanos intercambian y comparten significados mediante un conjunto común de símbolos. (Comunicación, Concepto de Comunicación según Lamb, Hair y McDaniel - Todo sobre Comunicación, 2022)

6.2.1.3 Proceso de comunicación. El proceso de comunicación, proceso comunicativo o acto comunicativo es la transmisión efectiva de un mensaje desde un emisor hasta un receptor a través de un canal de comunicación. Es decir, es el circuito completo en el que se intercambia algún tipo de información.

La comunicación es un proceso de intercambio de información que se puede producir entre distintos seres vivos. Los seres humanos son los únicos que pueden hacerlo utilizan el lenguaje, es decir, mediante palabras.

Sin embargo, la comunicación también puede ocurrir de otras maneras. Por eso, no se debe confundir la capacidad de comunicarse con la capacidad de hablar.

Así, se puede llevar a cabo un acto comunicativo de distintas formas. O sea, un ser vivo transfiere información a otro, a través de un método específico y en unas condiciones puntuales que lo facilitan o dificultan. Según cómo circule la información, el proceso de comunicación puede ser unidireccional, la información marcha en un único sentido o bidireccional, la información va y viene. (Equipo editorial, "Proceso de comunicación" De: Argentina. Para: Concepto.de., 2024)

6.2.1.4 Tipos de comunicación. Conforme de si se lleva a cabo con o sin intermediarios, se puede distinguir entre dos tipos fundamentales de comunicación:

6.2.1.4.1 La comunicación directa. Es aquella que tiene lugar sin que existan intermediaciones, o sea, a través de un vínculo directo entre emisor y receptor o receptores. Se trata, por ende, de un tipo de comunicación inmediata, que requiere que emisor y receptor compartan tiempo y espacio, y que puede ser al mismo tiempo verbal (oralmente) como no verbal, la actitud y la gestualidad con que se dice.

6.2.1.4.2 La comunicación indirecta. Es aquella que tiene lugar a través de alguna instancia de mediación, o sea, de algún sistema, artefacto o medio que facilita la comunicación de otra manera imposible. En este sentido, puede darse en ausencia del emisor o el receptor, y normalmente se limita a lo que se puede decir o escribir, por lo

que depende en mayor medida de la capacidad de interpretación del receptor. (Equipo editorial E. , "Tipos de comunicación" De: Argentina. Para: Concepto.de., 2023)

6.2.1.5 Funciones de la comunicación. Las funciones comunicativas o funciones de la comunicación son los cometidos que se le pueden dar al acto comunicativo, sea este de tipo verbal o no verbal, dentro de un contexto determinado. No se las debe confundir con las funciones del lenguaje.

La comunicación es un proceso clave para la vida, tanto para la humana como el animal, y se puede dar en diferentes niveles. Los seres humanos nos comunicamos verbalmente a través de la palabra, y no verbalmente a través de gestos y posturas. Animales como los pájaros, por ejemplo, se comunican mediante su canto, sus colores y sus actitudes, y las hormigas mediante un complejo sistema de comunicación química. La comunicación es inherente a la vida y es lo que permite la existencia conjunta de los individuos, ya sea en colonias, manadas o sociedades.

En este sentido, los roles de la comunicación suelen ser muchos, pero se pueden resumir en tres grandes funciones:

- **Función afectiva.** La comunicación permite establecer vínculos entre los seres vivos, lo cual a menudo es una forma de establecer nexos más o menos duraderos entre los individuos. De esta manera, pueden expresar sus emociones, pedir ayuda o ser aceptados en el grupo, lo cual se traduce en beneficios y supervivencia. Esta función es vital para la conformación de las sociedades.
- **Función reguladora.** La comunicación permite establecer límites y pautas de conducta a los demás, algo vital para establecer jerarquías, definir territorios,

coordinar estrategias de caza o construir una sociedad con leyes. La educación, la negociación y el convencimiento son formas de incidir en la conducta ajena mediante la comunicación.

- **Función informativa.** La comunicación permite transmitir la experiencia directa del mundo de un individuo a otro, ya sea para preservar la información obtenida o emprender acciones conjuntas. Informar a los demás de algo sucedido puede salvarles la vida o salvar la propia vida, y es un mecanismo fundamental de adaptación de las comunidades frente a los cambios de la realidad.

A través de estas tres funciones, los seres vivos continuamente se vinculan con los demás, sean o no de su misma especie. La comunicación es esencial a toda forma de vida, incluso en el caso de las plantas y los microorganismos. (Equipo editorial E. , "Funciones de la comunicación", De: Argentina. Para: Concepto.de., 2023)

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño:

6.2.2.1 Diseño (Definición). Del italiano disegno, la palabra diseño se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, forma y funcionalidades. (Porto., 2021)

6.2.2.2 Principales autores del diseño.

1. *Beltrán, Félix. (1970).* Puede decirse que diseñar es ante todo un acto que implica composición de partes en función de algo. Estas partes pueden ser creadas según la función o seleccionadas según la posibilidad existente para esa función. El diseño es

inevitable en la acción del hombre. Constantemente estructuramos, planeamos.

(Espínola, 2019)

2. *Moholy Nagy, Lázló. (1947)*. El diseño posee innumerables concertaciones. Es la organización, en un equilibrio armonioso de materiales, de procedimientos y de todos los elementos que tienden a una determinada función. El diseño no es una fachada ni una apariencia exterior. Más bien debe penetrar y comprender la esencia de los productos y de las empresas. Su tarea es compleja y minuciosa. Tanto integra los requerimientos tecnológicos, sociales y económicos como las necesidades biológicas o los efectos psicológicos de los materiales, la forma, el color, el volumen o el espacio. Su formación tiene que contemplar tanto la utilización de los materiales y de las técnicas como el conocimiento de las funciones y los sistemas orgánicos. (Espínola, 2019)

3. *Rodríguez, Luis, Cano, José, Rodríguez, Abelardo, Robalo, Fernando Y Torres M., Raúl. Universidad Iberoamericana. (1988)*. El objetivo fundamental del trabajo del diseñador es la configuración de la forma de los satisfactores que la sociedad demanda. Esta demanda se conforma desde una ubicación concreta, para un propósito determinado y con recursos específicos. La capacidad de respuesta del objeto estará determinada por la adecuación de su forma a los aspectos funcionales, expresivos y constructivos pertinentes. La problemática a que la que se enfrenta el diseñador, sólo puede ser resuelta con el concurso de diversas disciplinas y su responsabilidad se incrementa por el carácter iterativo de sus soluciones. Dentro de este modo interdisciplinario de actuar, en todo momento el diseñador considera al proyecto como eje medular de su actividad. (Espínola, 2019)

6.2.2.3 Diseño gráfico (Definición) El diseño gráfico es el arte de comunicación visual a través de texto, imágenes, símbolos o ilustraciones. Sirve tanto para identificar una marca, recordar un mensaje, encontrar una gran oferta de valor o atraer a tu cliente ideal. Su objetivo es crear una representación visual con un sentido de orden y claridad para hacer que las personas entiendan el mensaje. (Besa, 22)

6.2.2.4 Tipos del diseño.

6.2.2.4.1 Diseño Editorial. Área del diseño gráfico que se encarga de la composición de productos editoriales tales como puede ser un libro, una revista, periódicos, catálogos, flyers publicitarios, etc. En definitiva, es el marco en el que se inserta el contenido de una obra y que ayuda a que el lector pueda seguirlo de un modo eficiente.

El diseño editorial, en resumen, lo que presenta es un esquema a través del que distribuir el contenido de un libro de forma que este sea fácilmente reconocible por el lector. Es cierto que también se aplica en otros sectores como la prensa o la publicidad. (Besga, 2022)

6.2.2.4.2 Diseño de empaque: El diseño de packaging une la forma, la estructura, los materiales, el color, las imágenes, la tipografía y la información legal obligatoria. El objetivo principal es crear un envase que sirva para contener, proteger, transportar, identificar y diferenciar un producto en el mercado. En definitiva, facilitar y potenciar la venta. (Studio, 2022)

6.2.2.5 Elementos del diseño.

1. *El Color.* Es el principal elemento del diseño. Determina el impacto y personalidad de cada diseño. El círculo cromático es la principal herramienta que representa a los colores de manera ordenada. La primera clasificación a tener en cuenta es la diferencia entre los colores cálidos rojos, amarillos y anaranjados y fríos, verdes, azules y violetas. (Besa, 22)

2. *Formas.* Si bien cada forma es única, todas se basan en una comprensión compartida de nuestra cultura y lo que nos es familiar para expresar ideas, dirigir nuestros pensamientos o sugerir un estado de ánimo.

- Cuadrados y rectángulos: indican familiaridad, comodidad, seguridad y una sensación de paz.
- Triángulos: se utilizan para indicar aventura, intensidad o llegar a alguna parte.
- Círculos, óvalos y elipses: su redondez implica suavidad, flexibilidad, movimiento y fluidez.
- Pentágonos, hexágonos y octágonos: se asocian principalmente con el orden, la organización y la profesionalidad.
- Formas abstractas: deben ser usadas con moderación en las infografías u otros diseños para enfatizar una sola idea o concepto. (Besa, 22)

3. *Escala.* En arte y diseño, el principio de escala se refiere al tamaño relativo de un objeto en comparación con otro, generalmente el tamaño de la obra de arte con respecto

al cuerpo del espectador. La escala también puede referirse a las relaciones de tamaño de diferentes imágenes dentro de una obra de arte singular. (Besa, 22)

4. *Tipografía*. Nos referimos al arte y técnica de crear letras para comunicar un mensaje. Dentro de esta rama del diseño encontramos el estudio de la fuente y familia tipográfica.

Fuente: también conocida como “Font”, es el estilo que tiene un determinado grupo de letras, números y signos que comparten varias características en común.

Familia: hace referencia al conjunto de tipos con la misma fuente, pero con algunas diferencias, como el grosor o la curvatura de las letras. (Besa, 22)

5. *Repetición*. Significa simplemente usar el mismo elemento una y otra vez. A menudo, la repetición es una excelente manera de agregar textura a la pieza. No solo crea un elemento de unidad dentro de una obra de arte específica, sino que la repetición también puede ayudar a crear textura y dar vida al proyecto. (Besa, 22)

6. *Líneas*. Uno de los elementos básicos en el diseño gráfico es la línea. La línea se usa para agregar estilo, mejorar la comprensión, crear formas y dividir el espacio al ser un borde alrededor de otros elementos de diseño o un divisor entre ellos.

Cuando se usan solas, pueden ser reglas, reglas negativas o guías para ayudar a separar, organizar o enfatizar el contenido. Las líneas también se pueden usar solas o en combinación con otros elementos de diseño gráfico para establecer estados de ánimo, crear texturas, definir formas y crear patrones.

Hay alrededor de siete tipos de líneas: líneas horizontales, líneas verticales, líneas diagonales, líneas curvas o de forma libre, líneas patrón, líneas no sólidas y líneas sólidas. (Besa, 22)

6.3. Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias Auxiliares

6.3.1.1 Semiología. La semiología es una ciencia que se encarga del estudio de los signos en la vida social. El término suele utilizarse como sinónimo de semiótica, aunque los especialistas realizan algunas distinciones entre ambos.

Puede decirse que la semiología se encarga de todos los estudios relacionados al análisis de los signos, tanto lingüísticos vinculados a la semántica y la escritura como semióticos, signos humanos y de la naturaleza. (Julián Pérez Porto M. M., 2021)

6.3.1.2 Lingüística. Se denomina la disciplina que se dedica al estudio del lenguaje. La lingüística tiene como objetivo el estudio, la descripción y la explicación de la lengua entendida como un sistema de signos autónomo.

Es una ciencia que bien puede estudiar el lenguaje en un sentido general, enfocado en su naturaleza y en las pautas que lo rigen, o bien de manera particular, orientado al estudio de lenguas específicas. Asimismo, la lingüística aborda aspectos asociados a la evolución de la lengua y su estructura interna, entre otras cosas. (Coelho, 2023)

6.3.1.3 Psicología. La Psicología es la ciencia que se ocupa tanto teórica como prácticamente, al estudio de los aspectos biológicos, sociales y culturales del comportamiento humano, tanto a nivel social como individual, así como también del funcionamiento y desarrollo de la mente humana. (Psicologa Dulce Karina Alonso Serna de Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2018)

6.3.1.4 Psicología de la comunicación. La Psicología de la Comunicación es un campo de estudio que se centra en la forma en que las personas envían y reciben mensajes, y en

las repercusiones emocionales y mentales que esto tiene en sus relaciones. Esta área de investigación busca entender cómo nos comunicamos eficazmente y cómo nuestras interacciones afectan nuestra manera de pensar, sentir y actuar. El estudio de la Psicología de la Comunicación nos ayuda a mejorar nuestra comunicación con los demás y a tener relaciones más saludables. (Rivas, 2023)

6.3.1.5 Psicología del color. Es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo percibimos y nos comportamos ante distintos colores, así como las emociones que suscitan en nosotros dichos tonos.

Hay ciertos aspectos subjetivos en la psicología del color, por lo que no hay que olvidar que pueden existir ciertas variaciones en la interpretación y el significado entre culturas. (García-allen, 2016)

6.3.1.6 Psicología organizacional. Analiza cómo se comporta un individuo en una organización, que puede ser una empresa, un club u otro tipo de entidad. Gracias a esta clase de estudios, se pueden detectar problemas que afectan a nivel personal y/o grupal, que mejora el rendimiento de la organización en cuestión.

La psicología organizacional es muy importante en el ámbito laboral. Al comprender cómo funciona una empresa y tener en cuenta el desempeño de cada uno de los empleados, se pueden promover mejoras que beneficien al conjunto.

El objetivo de los psicólogos especializados en esta rama es conocer cómo un individuo afecta al resto y a la organización en general, y cómo ésta incide sobre el comportamiento de cada uno de los individuos. Al actuar sobre estas interrelaciones, es

posible optimizar diferentes variables en beneficio de las personas y de la organización.
(Gardey, 22)

6.3.1.7 Sociología. Es la ciencia social dedicada al estudio de las sociedades humanas: sus fenómenos colectivos, interacciones y procesos de cambio y de conservación, toma en cuenta el contexto histórico y cultural en que se hallan insertas.

En su aproximación al fenómeno de la sociedad humana, la sociología emplea técnicas y métodos de investigación científica, provenientes de diversas disciplinas y áreas del saber, lo cual le brinda una perspectiva interdisciplinaria para el análisis y la interpretación. La investigación sociológica cuenta tanto con métodos cualitativos como cuantitativos. (Equipo editorial E. , "Sociología" Para: Concepto.de., 2020)

6.3.1.8 Antropología. La antropología es el estudio del ser humano desde una perspectiva holística (integral), que toma en cuenta tanto sus rasgos más físicos y animales, como los que componen su cultura y su civilización. Su nombre proviene de los vocablos griegos *anthropos*, “hombre”, y *logos*, “conocimiento”, de modo que se la puede definir como el estudio de la humanidad.

La antropología es una ciencia muy cercana a otros campos del saber científico-social, como la sociología o la psicología, a los que acude a menudo en busca de herramientas. También se vincula con otras ciencias naturales, como la biología, ya que su abordaje de la humanidad es mucho más complejo y requiere de una mirada tanto social, como biologicista. (Equipo editorial E. , "Antropología" Para: Concepto.de., 2020)

6.3.1.9 Andragogía. El campo de estudio que tiene como objetivo la educación para individuos adultos. Es la guía o conducción, de un conjunto de técnicas de aprendizaje y

enseñanzas, donde los aprendices son los adultos; es la contraparte de la pedagogía, que es la orientación o enseñanza a niños. El modelo a seguir de la educación andragógica, se basa en las exigencias del adulto, el cual decide qué estudiar y para qué desea estudiar, según su requerimiento o necesidad de aprender. (Váldez, 2023)

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Pintura. Cuando hablamos de pintura o de artes pictóricas nos referimos a una forma artística que busca representar la realidad gráficamente, se emplea para ello formas y colores sobre una superficie, a partir de pigmentos naturales y sintéticos mezclados con sustancias aglutinantes (pinturas).

En ese sentido, la pintura echa mano conceptualmente al dibujo, la teoría del color y la composición pictórica, así como a la perspectiva y a otros conocimientos que atañen a la visión y a la física de la luz. Se trata de una de las Bellas Artes de la humanidad. (Equipo editorial E. , "Pintura". Para: Concepto.de., 2021)

6.3.2.2 Dibujo. Es el arte y técnica de dibujar. Mediante el acto de dibujar, queda plasmada una imagen, sobre un papel, lienzo o cualquier otro material, hace uso de diferentes técnicas.

El dibujo es una forma de expresión gráfica en un plano horizontal, o sea en dos dimensiones. Es también una de las artes visuales. A lo largo de los años la humanidad lo ha utilizado como una forma de expresión universal y también de transmisión de la cultura, el lenguaje y demás.

El dibujo sirve de herramienta para expresar los pensamientos o de los objetos reales, cuando hay cosas que las palabras no pueden explicar se dice que es mejor dibujar.

Siempre el artista realiza un trabajo mental previo a plasmar los pensamientos, en donde mezcla ideas, sentimientos, recuerdos u otros para obtener el acabado final. (Equipo editorial E. , "Dibujo". Para: Concepto.de. , 2021)

6.3.2.3 Tipografía. Procede de la unión de tres componentes: el vocablo tipos que significa “molde”, el concepto graphos que puede traducirse como “escribir o grabar” y el sufijo –ia que es equivalente a “cualidad o acción”.

Se conoce como tipografía a la destreza, el oficio y la industria de la elección y el uso de tipos (las letras diseñadas con unidad de estilo) para desarrollar una labor de impresión. Se trata de una actividad que se encarga de todo lo referente a los símbolos, los números y las letras de un contenido que se imprime en soporte físico o digital.

El diseño, la apariencia y las dimensiones de los tipos dependen de la tipografía. Es posible distinguir diversas ramas o divisiones en este arte, como la tipografía creativa que explora las formas gráficas más allá de la finalidad lingüística de los símbolos, la tipografía de edición vinculada a las propiedades normativas de las familias de tipos, la tipografía del detalle o micro tipografía centrada en el interlineado, el interletrado y la marca visual y la macro tipografía especializada en el tipo, el estilo y cuerpo de los símbolos. (Merino, 2022)

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Teoría del color. Es un conjunto de reglas básicas que rigen la mezcla de colores para conseguir efectos deseados, mediante la combinación de colores o pigmentos. Es un principio de gran importancia en el diseño gráfico, la pintura, la fotografía, la imprenta y la televisión, entre otras áreas visuales.

No existe una única Teoría del color, sino un conjunto de aproximaciones al color y a sus dinámicas. Muchas de ellas forman parte de la historia del arte o de la física (óptica), y poseen diferentes autores. (Equipo editorial E. , "Teoría del color" Para: Concepto.de., 2022)

6.3.3.2 Teoría Gestalt. Es una disciplina que estudia el proceso mediante el cual nuestro cerebro ordena y les da forma, es decir, sentido a las imágenes que recibe del mundo externo. Así como también a aquello que le ha parecido relevante por lo que las leyes de Gestalt o leyes de percepción son un conjunto de principios según los cuales el cerebro humano siempre tenderá a transformar u organizar los elementos que percibe en un todo coherente. Este todo estará dotado de forma y de sentido. Las leyes de la percepción más importantes son:

- Ley de proximidad
- Ley de Continuidad
- Ley de figura y fondo
- Ley de la semejanza o igualdad
- Ley de la dirección común
- Ley de tendencia al cierre
- Ley de contraste
- Ley de pregnancia (Significados, 2024)

6.3.3.3 Teoría de recorrido visual. Es el trayecto que realiza la vista en el anuncio publicitario, como lo lee. La vista debe entrar ordenadamente y seguir un recorrido sin tropiezos para poder observar y analizar los elementos del anuncio.

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Minimalismo. El minimalismo es una corriente artística que sólo utiliza elementos mínimos y básicos. Por extensión, en el lenguaje cotidiano, se asocia el minimalismo a todo aquello que ha sido reducido a lo esencial y que no presenta ningún elemento sobrante o accesorio. por lo tanto, es generar sentido a partir de lo mínimo. Esto requiere simplificar los elementos utilizados, apelando a un lenguaje sencillo, colores puros y líneas simples. (Gardey, Minimalismo - Definicion.de, 2021)

6.3.4.2 Geométrica. Es aquello vinculado a la geometría, que es la especialidad de las matemáticas orientada al análisis de las magnitudes y las propiedades de las figuras en el espacio o en un plano. Un dibujo geométrico, por lo tanto, es aquel que se realiza conforme a las reglas de esta disciplina. (Merino, Dibujo geométrico - Qué es, utilidad, definición y concepto., 2021)

6.3.4.3 Ilustración a mano alzada. Es el que se realiza de manera ágil y expresiva, sin apoyar la mano sobre el papel o soporte sobre el que se trabaja, siguiendo el procedimiento del boceto, esto es, iniciando con trazos suaves y generales e ir agregando paulatinamente, más elementos hasta lograr el nivel de detalle deseado.

No requiere de otra cosa más que nuestra mano, el material de dibujo (lápiz, pluma, carboncillo, etc.) y el soporte sobre el que dibujamos; y su importancia técnica, radica en el movimiento de nuestra muñeca y la presión que ejercemos sobre el papel; pero su

importancia artística por otro lado, radica en la interpretación y la creatividad que cada autor ejerce al realizarlo. Los artistas se valen mucho de este método al realizar esbozos rápidos y como parte del proceso previo a la elaboración de una obra. (Rodríguez, 2022)

Capítulo VII

Proceso de diseño y propuesta preliminar

Capítulo VII. Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1. Aplicación y razonamiento de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1 Comunicación. Como una de las ciencias principales, permitirá identificar los códigos y signos adecuados para construir mensajes de manera completa y eficiente por medio del material impreso, así como estructurar un canal de comunicación personalizado que apoye el proceso de capacitación.

7.1.2 Diseño. Contribuirá para poder desarrollar composiciones, con las formas, ilustraciones y diagramaciones adecuadas, por medio de la bocetación y digitalización, que sean funcionales y favorezcan la comunicación entre el facilitador y el personal

7.1.3 Semiología. La semiología, contribuirá con la determinación y conformación del conjunto de símbolos y signos apropiados a utilizar en la estructura del mensaje, para responder a las necesidades técnicas del proceso de capacitación de manera eficiente.

7.1.4 Psicología del color. Dicha ciencia determinará la selección adecuada de colores para respaldar de manera visual el propósito del mensaje. Además de evocar emociones en el grupo objetivo con relación a la intención del proyecto

7.1.5 Psicología Organizacional. Permitirá encontrar las metodologías y contenidos adecuados para ser adaptados de manera eficiente dentro de las actividades del contexto laboral, reforzando la interacción y la capacidad del trabajo en equipo como parte del proceso de capacitación y aprendizaje.

7.1.6 Andragogía. Permitirá diseñar un material cuya estructura y componentes sean apropiados a las características demográficas del grupo objetivo, para así fortalecer las habilidades del facilitador.

7.1.7 Antropología. Dicha ciencia contribuirá a conocer el entorno cultural en el que se desenvuelve el personal de salud, esto permitirá contextualizar el contenido del material y lograr un aprendizaje relevante.

7.1.8 Dibujo. Este elemento visual, apoyará el proceso de bocetación para la formulación de propuestas preliminares, entre las cuales se encuentran ilustraciones, estructuras de elementos y diagramación.

7.1.9 Teoría de Gestalt. Dicha teoría posibilitará la disposición de elementos para crear una estructura que guíe al grupo objetivo de una manera adecuada, y comprenda con facilidad el contenido y temática del mensaje.

7.1.10 Minimalismo. Esta tendencia, condicionará la optimización de los elementos para favorecer la recepción del mensaje dentro del material, con una estructura simple y limpia.

7.2. Conceptualización

7.2.1 Método

7.2.1.1 Análisis Morfológico. Es una de las técnicas más valiosas para generar gran cantidad de ideas en un corto período de tiempo y se desarrolló en los trabajos tecnológicos de la astrofísica y las investigaciones espaciales llevados a cabo en los años cuarenta, como resultado de los trabajos del astrónomo Fritz Zwicky.

Es una técnica combinatoria de ideación creativa consistente en descomponer un concepto o problema en sus elementos esenciales o estructuras básicas. Con sus rasgos o atributos se construye una matriz que nos permitirá multiplicar las relaciones entre tales partes. Así pues, en su forma más básica, el Análisis Morfológico no es más que la generación de ideas por medio de una matriz.

Su elaboración sigue los siguientes pasos:

- Especificar el problema u objetivo.
- Seleccionar los parámetros del problema.
- Hacer una lista de las variaciones.
- Probar combinaciones diferentes.

7.2.1.1.1 Aplicación. Especificar un objetivo General: “Diseño de material interactivo para promover los procesos de capacitación relacionados con la lactancia materna, que los facilitadores imparten al personal de los Centros de Atención”

- Seleccionar parámetros del Problema: Capacitar, Interactivo, Lactancia Materna, Facilitador

Dimensión	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 4	Opción 5	Opción 6	Opción 7
Capacitar	Aprender	Desarrollar	Estudiar	Capacitador	Capacidad	Conocimiento	Preparar
Interactivo	Dinámico	Cambio	Innovación	Participar	Interactuar	Relacionar	Comunicativo
Lactancia Materna	Madre	Mujer	Vida	Alimento	Salud	Bebe	crianza
Facilitador	Ayuda	Persona	Practico	Simple	apoyo	Contribuir	A favor

Combinaciones:

- Aprender sobre la salud contribuye a cambiar vidas
- Capacitación innovadora para mejorar la vida de las personas
- Alimentar el conocimiento de las personas fortalece su salud

- Desarrollo dinámico en favor de la salud
- Desarrollo dinámico para fortalecer la salud
- Capacitación dinámica en apoyo de la crianza del bebe
- Apoyando al desarrollo del alimento del bebe
- Preparación dinámica para mejorar la alimentación
- Interactuando para el desarrollo del bebé
- Interactuando para apoyar el desarrollo del bebé
- Capacitación dinámica para la mejorar la crianza
- Capacitación interactiva para mejorar la alimentación en el bebé

7.2.2 Definición de concepto. El concepto es: “Alimentar el conocimiento de las personas fortalece su salud”. Alimentar, o el proceso de alimentación, es fundamental para el desarrollo de la vida y para fomentar el crecimiento. Del mismo modo, aprender o generar conocimiento es una actividad esencial para todo ser humano dentro de la sociedad, ya que le permite realizar acciones en su vida diaria. El aprendizaje a través de metodologías lúdicas como los juegos, es una herramienta efectiva para adquirir conocimientos. Por lo que al recibir información precisa y adecuada acerca de la salud, se fomenta un pensamiento consciente que fortalece y mejora la calidad de vida. Además, este conocimiento adquirido puede ser compartido con otros y contribuir al bienestar colectivo.

7.3. Bocetaje

7.3.1 Propuestas de Juegos

7.3.1.1 Alcanza la Meta. El objetivo de este juego es que los participantes avancen a una meta por medio de un camino elaborado con casillas en las que se establecen diferentes actividades como preguntas, penalizaciones o comodines.

Tabla 1. Detalles técnicos e instrucciones de Juego

Característica	Especificación
Contenido	Tablero de juego, hoja de instrucciones, dado de juego, 5 fichas de jugadores, 24 tarjetas de preguntas, 20 tarjetas de penalizaciones y 15 tarjetas de comodín
Dimensión	Tablero: 1.5 metros por 2 metros Hoja de Instrucciones: 8 pulgadas por 10 pulgadas Fichas de jugadores: 10 pulgadas de alto por 5 pulgadas de ancho Tarjetas de preguntas, penalización y comodín: 4 pulgadas de alto por 3 pulgadas de ancho. Dado de juego: 4 pulgadas de alto por 4 pulgadas de ancho por cada cara
Material	Tablero: vinil plástico impreso Hoja de Instrucciones: Cartulina opalina Fichas de jugadores: PVC y base de madera Tarjetas de preguntas, penalización y comodín: Cartoncillo Dado de Juego: madera
Número de Jugadores	5 grupos de jugadores
Instrucciones	Para iniciar cada grupo elegirá un representante, cada uno de ellos tirará el dado para determinar el orden en que jugarán, el que obtenga el número más alto comenzará, el valor obtenido establecerá la disposición en que participarán. Nota: Si dos o más delegados de grupo tiran el mismo número y es el número más alto, dichos representantes deben de tirar el dado una vez más. Para avanzar por el tablero: Cada jugador avanzará el número de casillas que se indiquen al momento que lancen el dado con su ficha, luego al recorrer la cantidad espacios conseguidos y en caso de caer en las casillas de pregunta, penalización o comodín , el equipo debe levantar una tarjeta según el tipo de casilla, luego seguir las instrucciones de la misma y al finalizar se pasa el turno al siguiente equipo.

Característica	Especificación
Fichas de Jugador	Cada grupo puede elegir entre una de las 5 representaciones gráficas para ser utilizadas. Las cuales son: Madre lactante Padre responsable Bebe recién nacido Médico Ambulancia
Tarjetas de Preguntas	Se cuenta con 24 tarjetas, dentro de ellas se encuentran interrogantes relacionadas con la temática de lactancia materna, además se especifica en caso de responder de manera correcta las casillas que podrá avanzar o en caso contrario las que retrocederá.
Tarjetas de Penalización	Se establecen 24 penitencias, las cuales pueden limitar el avance perdiendo 1 turno y 12 que restringen el avance en casillas dentro del juego.
Tarjetas de Comodín	Se forman 24 tarjetas de comodín, las cuales pueden facilitar el progreso dentro de juego o limitar el de los demás participantes. Por ejemplo: Limita el turno al jugador de tu derecha, evita responder la pregunta /avanza las casillas indicadas en la tarjeta.

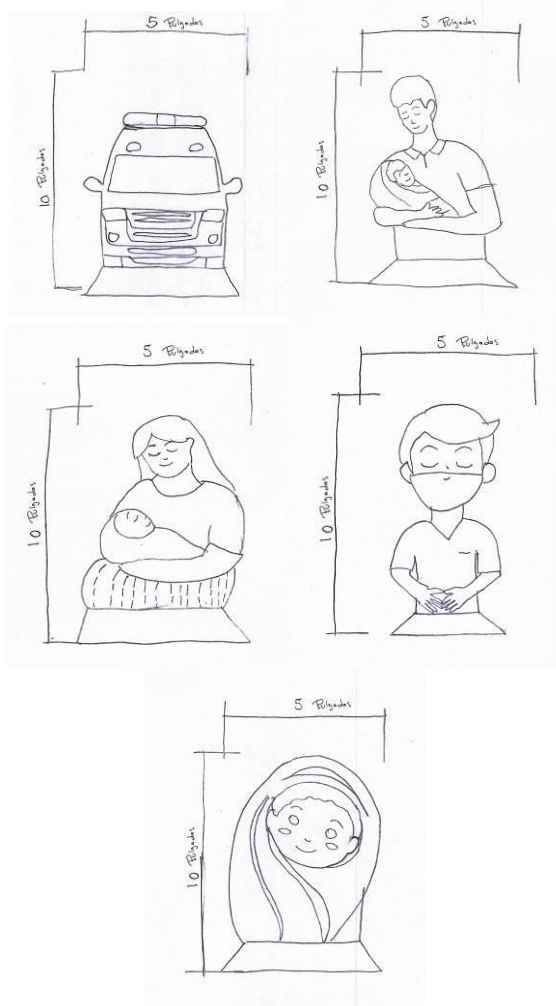
Tabla 2. Ejemplificación Gráfica (boceto)

Tipo	Boceto
Tablero	

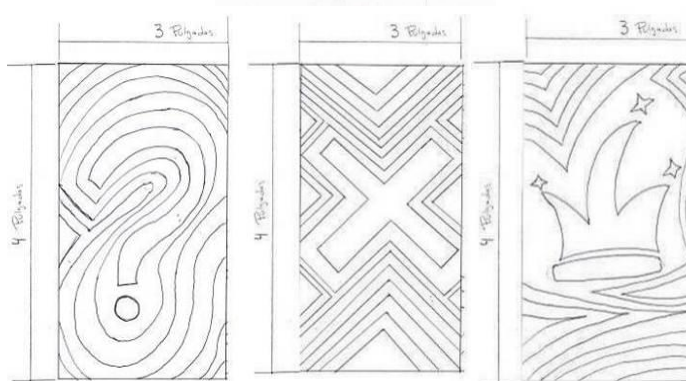
Tipo

Boceto

Fichas de Jugador



Tarjetas de Pregunta,
Penalización y Comodín
(reverso lado izquierdo,
interior lado derecho)



Tipo**Boceto**

Dado

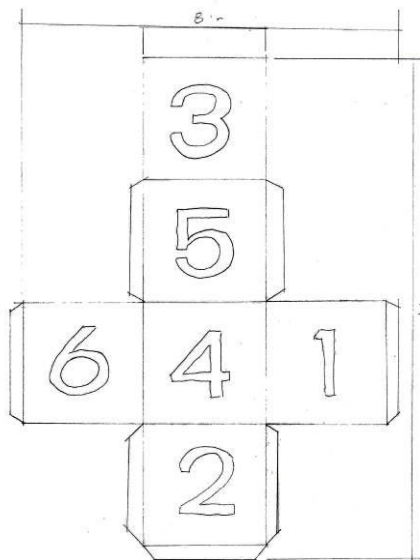
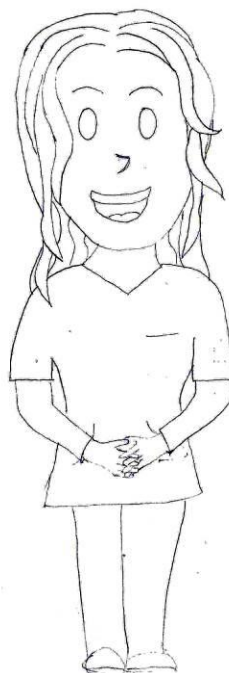
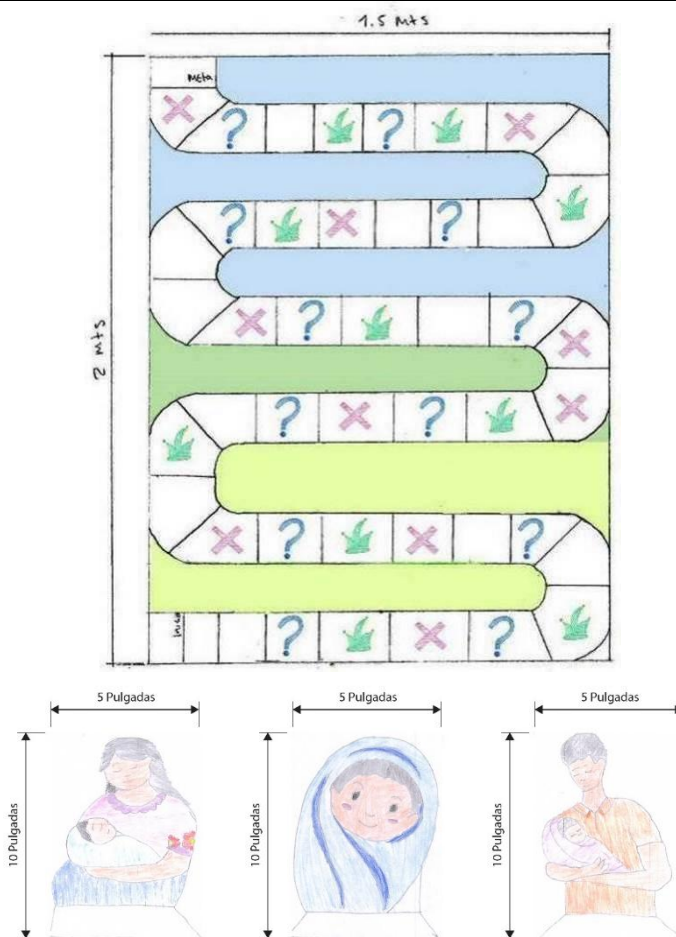
Personaje presentador de
Instrucciones

Tabla 3. Ejemplificación Gráfica (boceto a color)

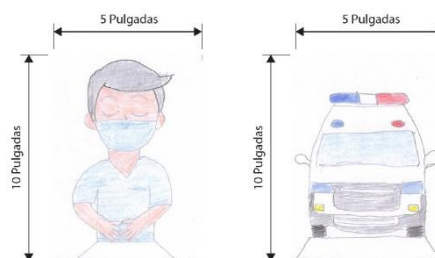
Tipo

Boceto

Tablero



Fichas de Jugador



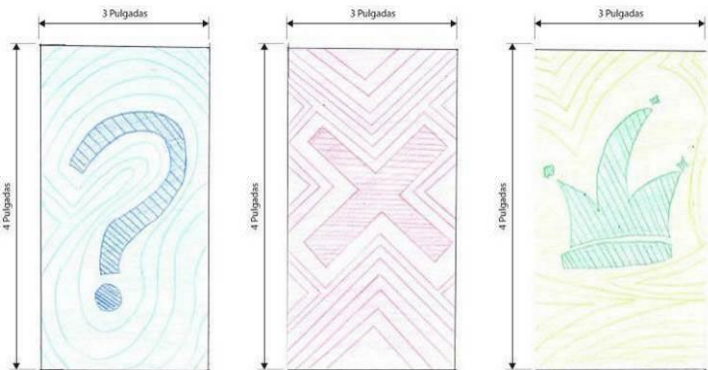
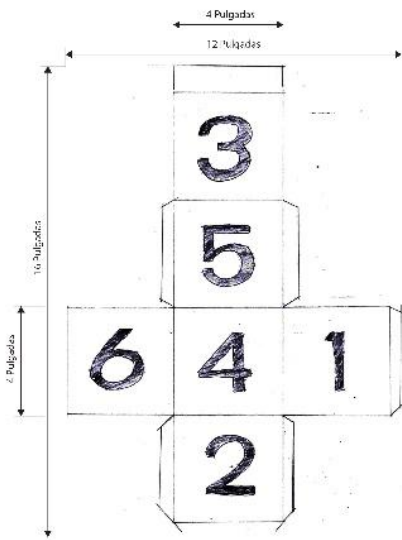
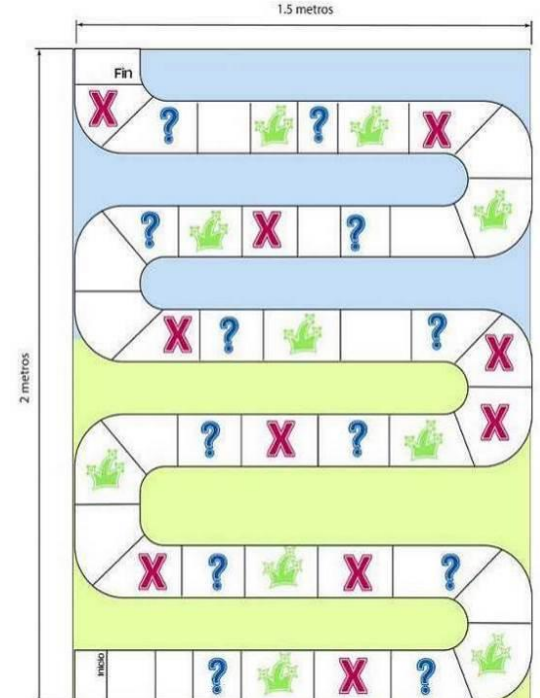
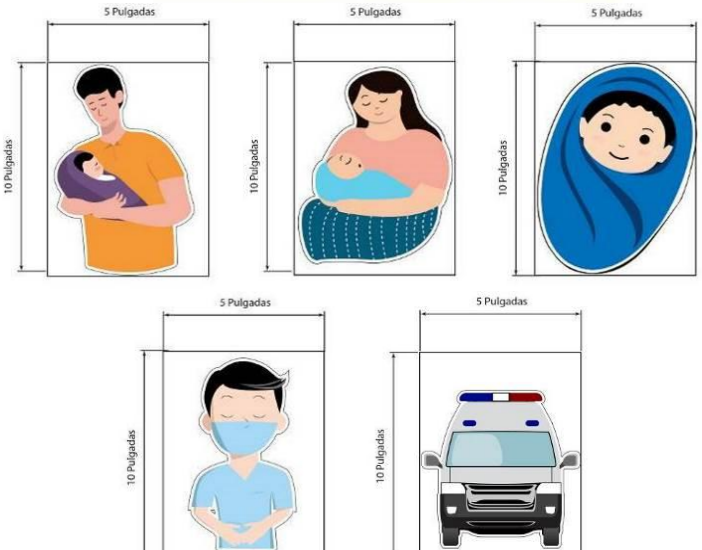
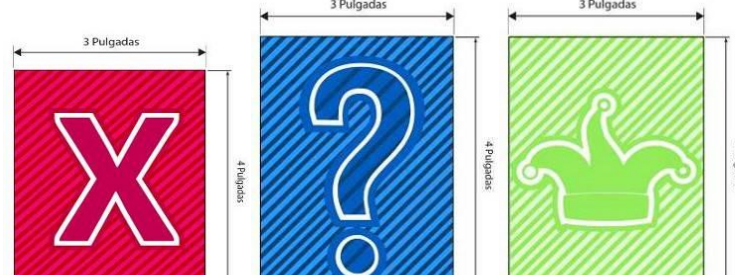
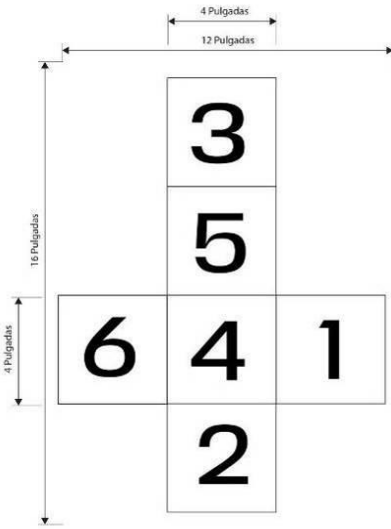
Tipo	Boceto
Tarjetas de Pregunta, Penalización y Comodín (reverso lado izquierdo, interior lado derecho)	
Dado	
Personaje presentador de Instrucciones	

Tabla 4. Ejemplificación Gráfica (Digitalización)

Tipo	Boceto
Tablero	
Fichas de Jugador	
Tarjetas de Pregunta, Penalización y Comodín (reverso lado izquierdo, interior lado derecho)	

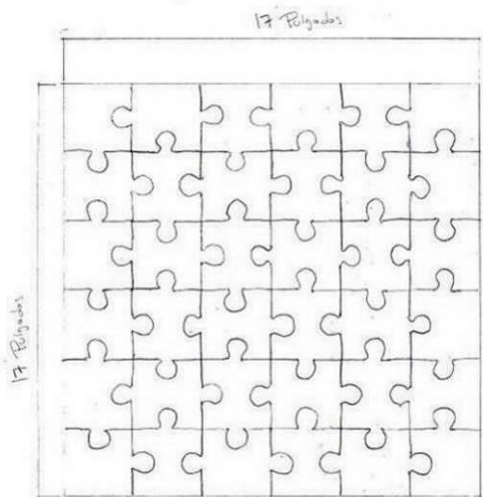
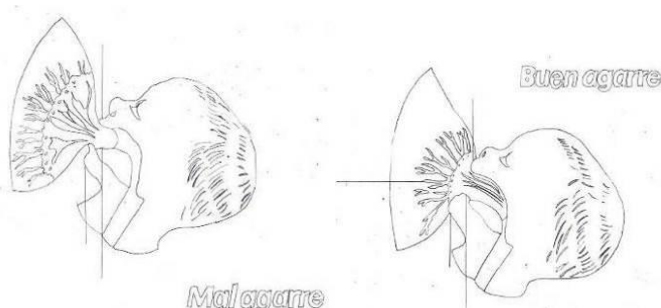
Tipo	Boceto
Dado	
Personaje presentador de Instrucciones	

7.3.1.2 Rompecabezas. El objetivo es armar mediante las piezas una gráfica que represente la manera correcta o incorrecta del agarre durante la lactancia. Al finalizar, que cada grupo explicará el contenido y con ello fortalecer los conocimientos obtenidos.

Tabla 5. Detalles técnicos e instrucciones de Juego

Característica	Especificación
Contenido	Rompecabezas de 36 piezas
Dimensión	Tamaño total de 17 pulgadas por 17 pulgadas
Material	Cartoncillo
Número de Jugadores	2 grupos de jugadores
Instrucciones	Establecer lugar donde armar el rompecabezas Seleccione las piezas y encaje las pestañas para formar la imagen Al completar la imagen explique el contenido a los demás grupos

Tabla 6. Ejemplificación Gráfica (boceto)

Tipo	Boceto
Rompecabezas	
Imágenes de referencia para juego	

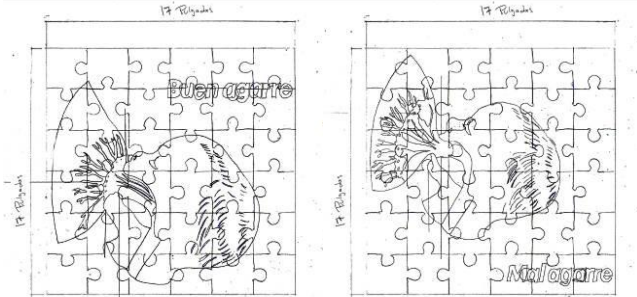
Tipo	Boceto
Gráfico con maqueta de piezas	

Tabla 7. Ejemplificación Gráfica (boceto a color)

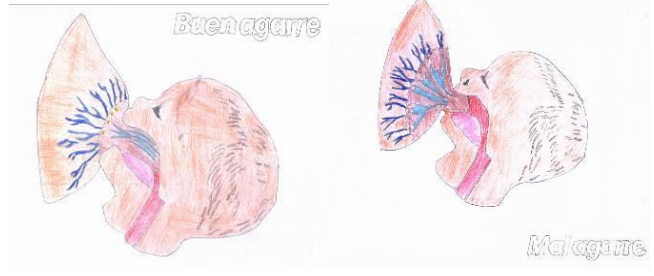
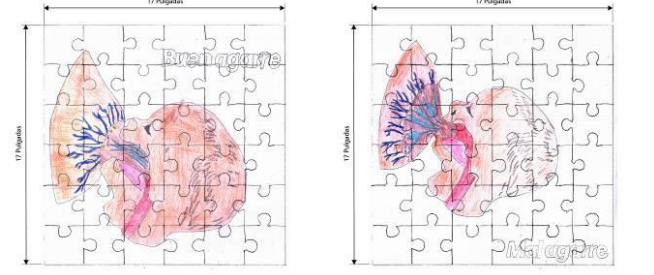
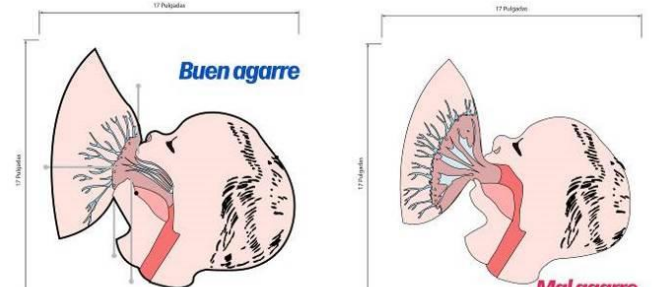
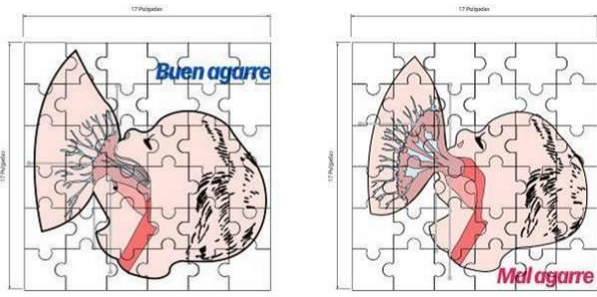
Tipo	Boceto
Imágenes de referencia para juego	
Gráfico con maqueta de piezas	

Tabla 8. Ejemplificación Gráfica (Digitalización)

Tipo	Boceto
Imágenes de referencia para juego	

Tipo	Boceto
Gráfico con maqueta de piezas	

7.3.1.3 Domino. Por medio de tarjetas que combinan imágenes con conceptos, los participantes deberán asociarlas de manera correcta, esto permitirá crear un refuerzo en el aprendizaje conforme a los conceptos impartidos sobre la lactancia materna.

Tabla 9. Detalles técnicos e instrucciones de Juego

Característica	Especificación
Contenido	91 Tarjetas de Domino
Dimensión	3 pulgadas de ancho por 4 pulgadas de alto, cada tarjeta
Material	Cartulina Opalina
Número de Jugadores	5 grupos de jugadores
Instrucciones	Mezcla las fichas y repártelos entre los grupos. Si hay muchas fichas, es posible que cada miembro del grupo tenga entre 5 fichas, y el resto queda en un "pozo" para robar. Coloca una ficha inicial en la mesa, que será el punto de partida. El primer participante (elegido al azar) debe colocar una de sus fichas en la mesa de tal forma que la imagen coincida con el texto de la ficha inicial, o viceversa. Si no puede colocar una ficha, deberá robar una del "pozo". Si después de robar aún no puede jugar, se pasa el turno al siguiente. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj, los participantes deben colocar las fichas para formar una cadena relacionada. Se establecerá el orden de ganadores conforme cada grupo termine de colocar su última ficha.

Tabla 10. Ejemplificación Gráfica (boceto)

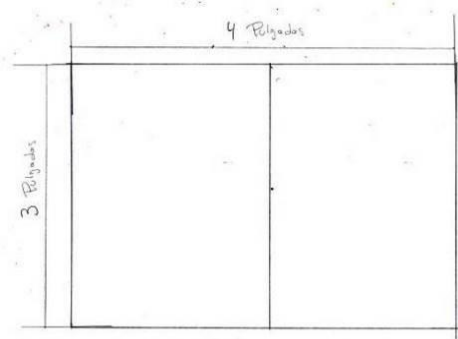
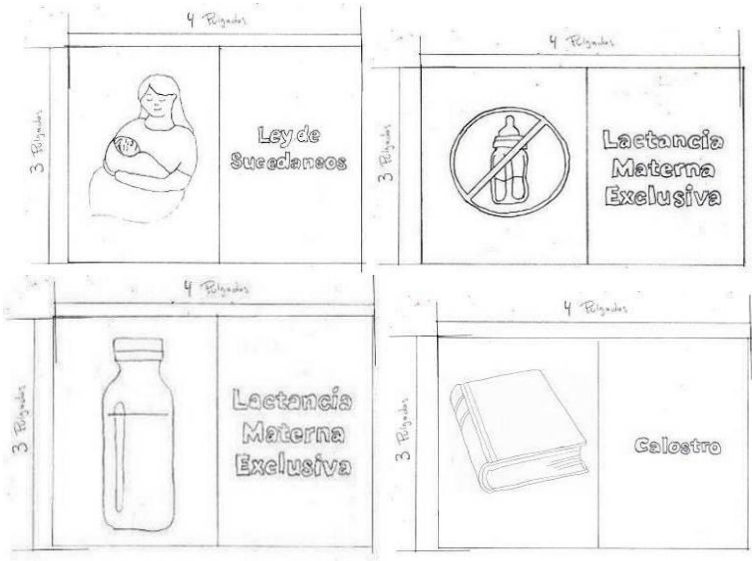
Tipo	Boceto
Dimensión de Domino	
Ejemplos de tarjetas	

Tabla 11. Ejemplificación Gráfica (boceto a color)

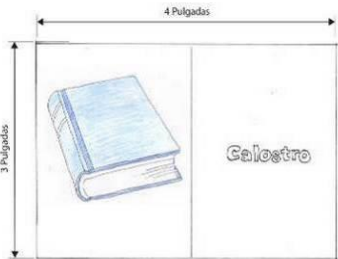
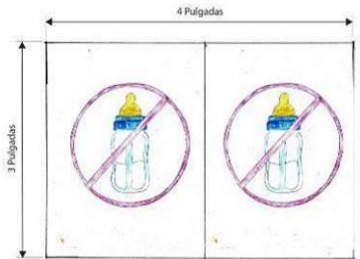
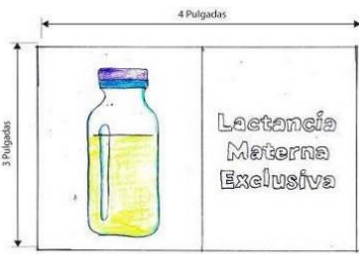
Tipo	Boceto
Ejemplos de tarjetas	 
	 

Tabla 12. Ejemplificación Gráfica (boceto Digitalizado)

Tipo	Boceto
Ejemplos de tarjetas	 
	 

7.4. Propuesta preliminar

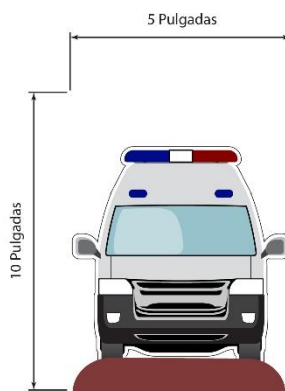
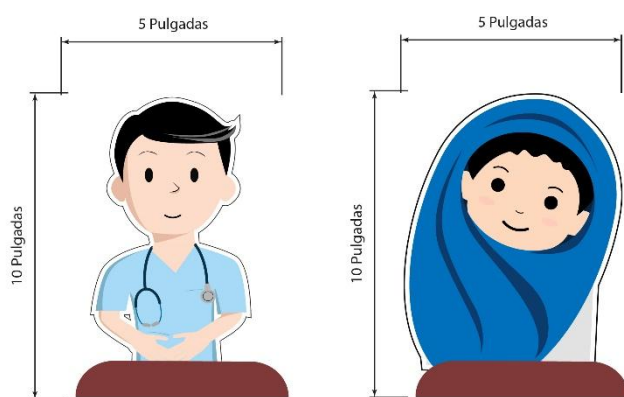
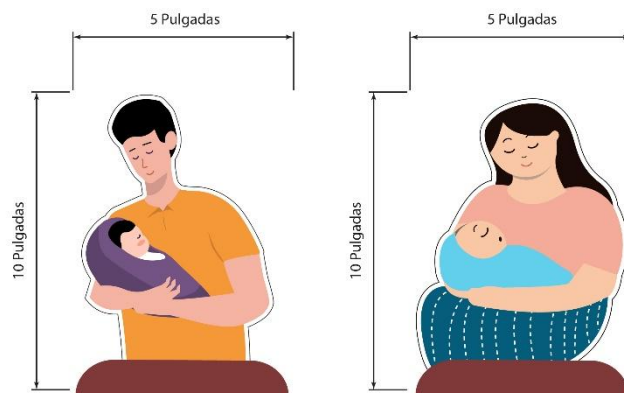
7.4.1 Alcanza la Meta

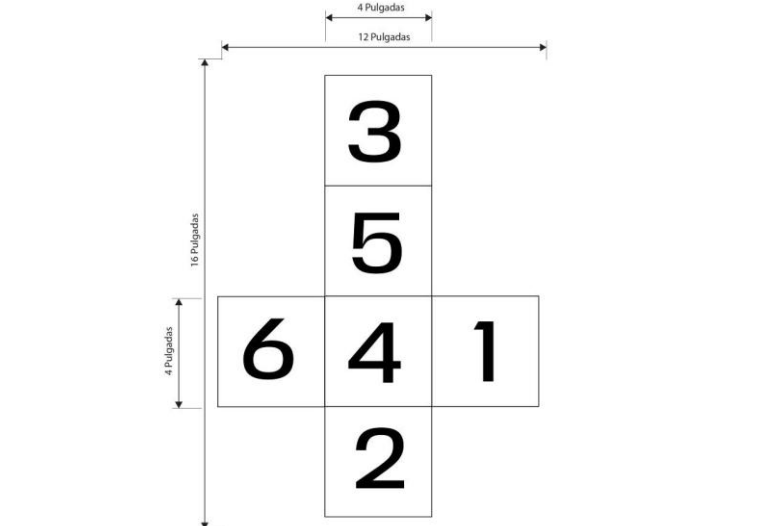
Tabla 13. Propuesta digital

Tipo	Boceto
Tablero	

Tipo	Boceto
------	--------

Fichas de Jugador

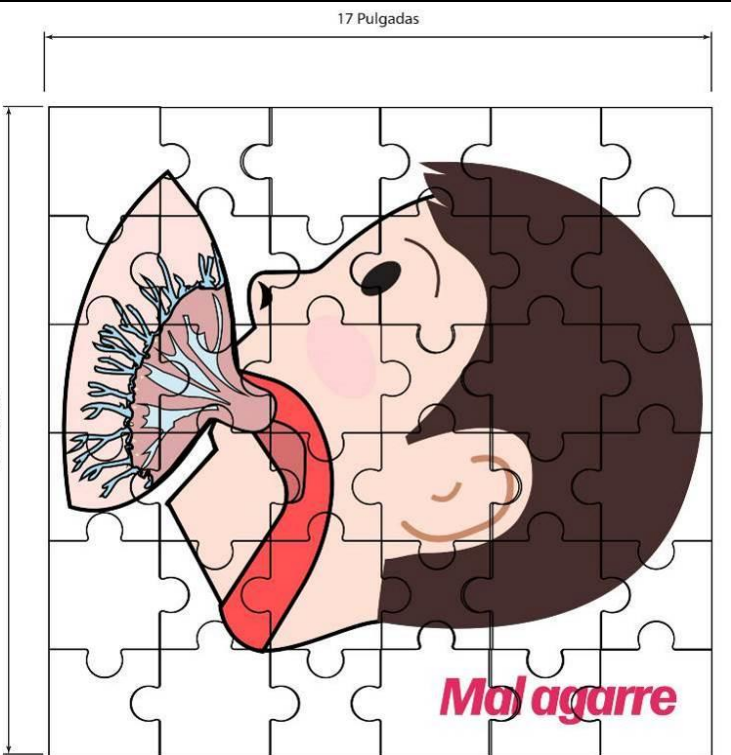
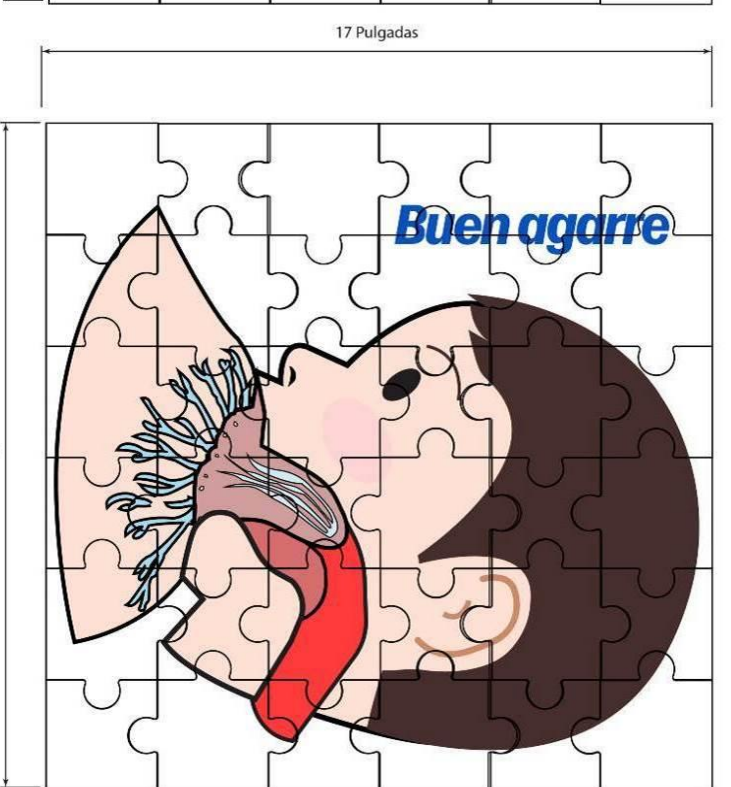


Tipo	Boceto
Tarjetas de Pregunta, Penalización y Comodín (reverso lado izquierdo, interior lado derecho)	
Dado	

Tipo	Boceto
Personaje presentador de Instrucciones	
Hoja de Instrucciones	 ¡Alcanza la meta! Instrucciones Para iniciar: Cada grupo elegirá un representante, cada uno de ellos tirará el dado para determinar el orden en que jugarán, el que obtenga el número más alto comenzará, el valor obtenido establecerá la disposición en que participarán. Nota: Si dos o más delegados de grupo tiran el mismo número y es el número más alto, dichos representantes deben de tirar el dado una vez más. Para avanzar por el tablero: Cada jugador avanzará el número de casillas que se indiquen al momento que lancen el dado con su ficha, luego al recorrer la cantidad espacios conseguidos y en caso de caer en las casillas de pregunta, penalización o comodín, el equipo debe levantar una tarjeta según el tipo de casilla, luego seguir las instrucciones de la misma y al finalizar se pasa el turno al siguiente equipo. Para ingresar a la meta: Se debe tirar la cantidad exacta de casillas, en caso de fallar; retrocederá el número restante de espacios obtenidos

7.4.2 Rompecabezas

Tabla 14. Propuesta digital

Tipo	Boceto
Gráfico con maqueta de piezas	 A puzzle sketch of a person with dark hair and a red shirt. The person's hair is styled in a messy, spiky manner. The text "Mal agarre" is written in red at the bottom right. The puzzle is 17 Pulgadas wide and 17 Pulgadas high.
	 A puzzle sketch of the same person, but with a neat, short haircut. The text "Buen agarre" is written in blue at the top right. The puzzle is 17 Pulgadas wide and 17 Pulgadas high.

7.4.3 Domino

Tabla 15. Propuesta digital

Tipo	Boceto
Tarjeta parte posterior	 A title card for the 'Domino de la Lactancia' game. It features the title in large, white, stylized letters with orange outlines, set against a background of orange wavy lines.
Ejemplos de tarjeta parte interior	 Examples of the interior of domino game cards, arranged in a 2x2 grid. Each card is divided into two sections by a vertical line. - Top-left: A blue book icon on the left and an illustration of a man holding a baby on the right. - Top-right: The text 'Buen Agarre' (Good Latch) on the left and an illustration of a woman holding a baby on the right. - Bottom-left: An illustration of a yellow bottle of breast milk on the left and the text 'Ley de Sucedaneos' (Substitute Law) on the right. - Bottom-right: An illustration of a baby's mouth latching onto a breast on the left (labeled 'Buen agarre') and the text 'Mal Agarre' (Bad Latch) on the right.

Capítulo VIII

Validación técnica

Capítulo VIII. Validación técnica

El trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cuantitativo y cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se evaluará el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta preliminar del diseño.

Para realizar la validación de la propuesta grafica se utilizará como instrumento una encuesta, que consta de 16 preguntas; se hará uso de interrogantes cerradas y la escala de Likert.

Dicha encuesta se realizará de manera presencial por medio de un formulario digital con expertos del área de comunicación y diseño, con el cliente y grupo objetivo.

8.1. Población y muestreo

La encuesta se realizó a una muestra de personas divididas en tres grupos:

8.1.1 Cliente. Nutricionista coordinadora, nutricionista de asistencia técnica y facilitadora del componente de lactancia materna de la Unidad de Seguridad Alimentaria y Nutricional.

8.1.2 Expertos. Profesionales en Comunicación y Diseño Gráfico. En este grupo se encuentra la opinión de licenciados de la Facultad de Ciencias de la Comunicación (FACOM) de la Universidad Galileo.

- Licda. Johana Orozco
- Licda. Velia López Ordoñez
- Lic. Bryan Castro
- Lic. Fredy López
- Licda. Karin Velásquez

- Lic. Luis Peña
- Licda. Guadalupe Chavarría

8.1.3 Grupo Objetivo. 23 Nutricionistas y personal salud de Quetzaltenango.

8.2. Método e instrumentos

La encuesta utilizada cuenta con tres secciones:

8.2.1 Parte objetiva. Evalúa los aspectos que se relacionan a los objetivos del proyecto.

Consiste en una sección de cinco interrogantes para justificar la elaboración, vulnerabilidad y trascendencia.

8.2.2 Parte semiológica. Valora los aspectos visuales y conceptos gráficos como: ilustración, tipográfica, color, diagramación, entre otros.

8.2.3 Parte operativa. Evalúa la funcionabilidad de la propuesta presentada. En la que se enmarcan los elementos de diseño visual como los físicos: dimensiones, visualización de impresos, materiales empleados entre otros.

La escala de Likert, denominada método de evaluaciones sumarias. Comúnmente utilizada en cuestionarios con una escala psicosométrica, lo cual permite el uso más amplio en encuestas de investigación.

Al contestar una interrogante de una encuesta elaborada en esta técnica, se especifica el nivel de acuerdo o desacuerdo con una declaración, elemento o ítem o pregunta. Dicho método es cualitativo, ya que produce datos descriptivos: las opiniones expresadas por las personas, habladas o escritas, así como la conducta observable.



Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación (FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de Tesis

Nombre: _____ Correo electrónico: _____

Profesión: _____ Puesto: _____

Sexo: ☐ Masculino ☐ Femenino Edad: _____

Grupo al que pertenece:

☐ Grupo objetivo ☐ Cliente ☐ Experto

Años de Experiencia

☐ 1 Año ☐ 2 Años ☐ 3 a 5 Años ☐ 6 o más años

Fecha: _____ Lugar: _____

Encuesta de validación de proyecto - FACOM

Tema

Diseño de material Interactivo para promover los procesos de capacitación relacionados con la lactancia materna, que los facilitadores imparten al personal de los Centros de Atención Permanente. Quetzaltenango, Guatemala, 2024

Antecedentes

La Unidad de Seguridad Alimentaria y Nutricional (UNISAN) es una instancia técnico normativa que tiene a su vez la responsabilidad de formar y capacitar en diversos temas de salud y componentes como la lactancia materna.

Pese a los esfuerzos realizados por los facilitadores, al no contar con los materiales y recursos apropiados para llevar a cabo dicha labor, no se logra un grado de aprendizaje óptimo del tema especificado.

Por lo que se propone la elaboración de un material gráfico personalizado que facilite y haga más eficiente el proceso de aprendizaje, en la formación del personal de los Centros de Atención Permanente.

Parte Objetiva

1. ¿Considera necesaria la elaboración de material interactivo impreso para apoyar los procesos de capacitación que los facilitadores brindan al personal de salud sobre la lactancia materna?
☐ Sí ☐ No

2. ¿Considera que para elaborar el material interactivo impreso es pertinente recopilar información acerca del contenido de los programas de capacitación para que el mismo pueda contribuir eficientemente con los objetivos que se pretenden?
☐ Sí ☐ No

3. ¿Estima necesario investigar sobre técnicas de diseño editorial para que la estructura del material interactivo sea eficiente y con ello facilitar los procesos de capacitación?
- ☐ Si ☐ No
4. ¿Valora necesario crear ilustraciones apropiadas a través de la bocetación y digitalización para dinamizar el contenido y metodología del material?
- ☐ Si ☐ No
5. ¿Considera apropiado aplicar metodologías lúdicas para fortalecer el aprendizaje de contenidos como parte del proceso de capacitación?
- ☐ Si ☐ No

Parte semiología

6. ¿Considera usted que las ilustraciones representan de manera correcta la temática de la capacitación?
- ☐ Nada representativo ☐ Representativo ☐ Muy Representativo
7. Según su criterio los colores utilizados contribuyen a mantener la atención de los participantes
- ☐ Nada Adecuados ☐ Adecuados ☐ Muy Adecuados

8. ¿Opina que los rasgos de los personajes representan de manera apropiada la identidad cultural guatemalteca?
- ☐ Nada representativo ☐ Representativo ☐ Muy representativo
9. Considera que la metodología de los juegos resulta efectiva para reforzar el aprendizaje como parte del proceso de capacitación
- ☐ Nada efectiva ☐ Efectiva ☐ Muy Efectiva
10. Considera que el tipo de letra utilizado se asocia de manera adecuada con el enfoque lúdico del material
- ☐ Nada adecuada ☐ Adecuada ☐ Muy Adecuada

Operativa

11. ¿Cree que las dimensiones del material resultan apropiadas para permitir que los grupos interactúen con él?
- ☐ Nada Apropiado ☐ Apropiado ☐ Muy Apropiado
12. ¿Considera que los tamaños de las ilustraciones son adecuadas para el funcionamiento del material?
- ☐ Nada adecuado ☐ Adecuado ☐ Muy Adecuado
13. ¿Opina que el tamaño de la tipografía aplicada en el material interactivo resulta?
- ☐ Nada legible ☐ Poco legible ☐ Muy legible

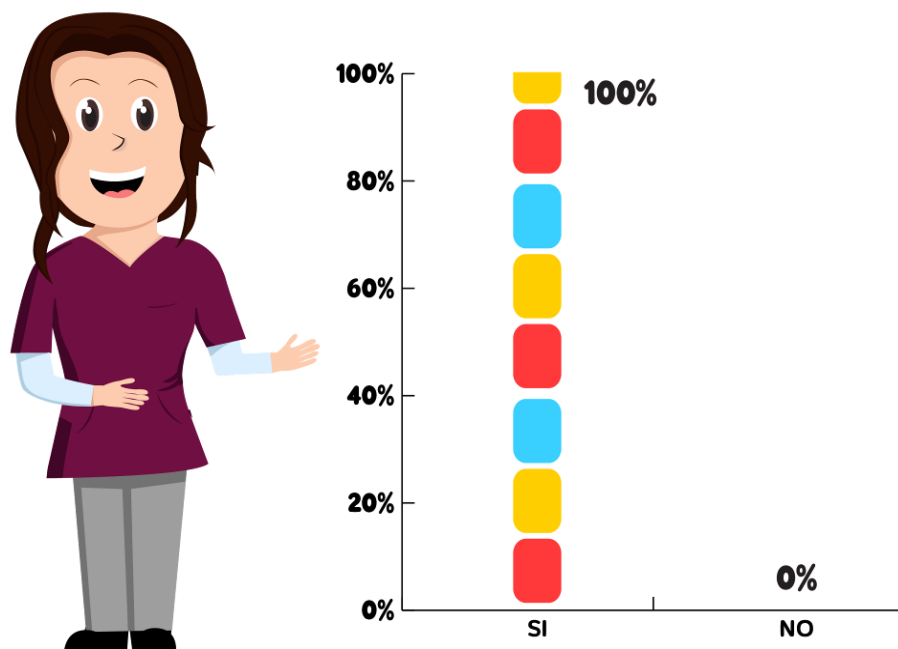
14. ¿Considera que las instrucciones de los juegos explican con claridad la manera en que el personal de salud tiene que participar en ellos?
- ☐ Nada ☐ Poco ☐ Mucho
15. Opina que las dinámicas propuestas en el material permiten una buena combinación de competencias y cooperación entre los participantes
- ☐ Nada ☐ Poco ☐ Mucho
16. ¿Considera que el material interactivo cumple con el objetivo de apoyar los procesos de capacitación relacionados con la lactancia materna, que los facilitadores imparten al personal de los Centros de Atención Permanente, de manera clara y precisa?
- ☐ Si ☐ No
17. A Continuación, anote las observaciones que considere pertinentes para mejorar el diseño y efectividad del material propuesto:

Agradezco su fina atención y valioso aporte en este proceso de validación técnica.

8.3. Resultados e interpretación de resultados

8.3.1 Parte objetiva

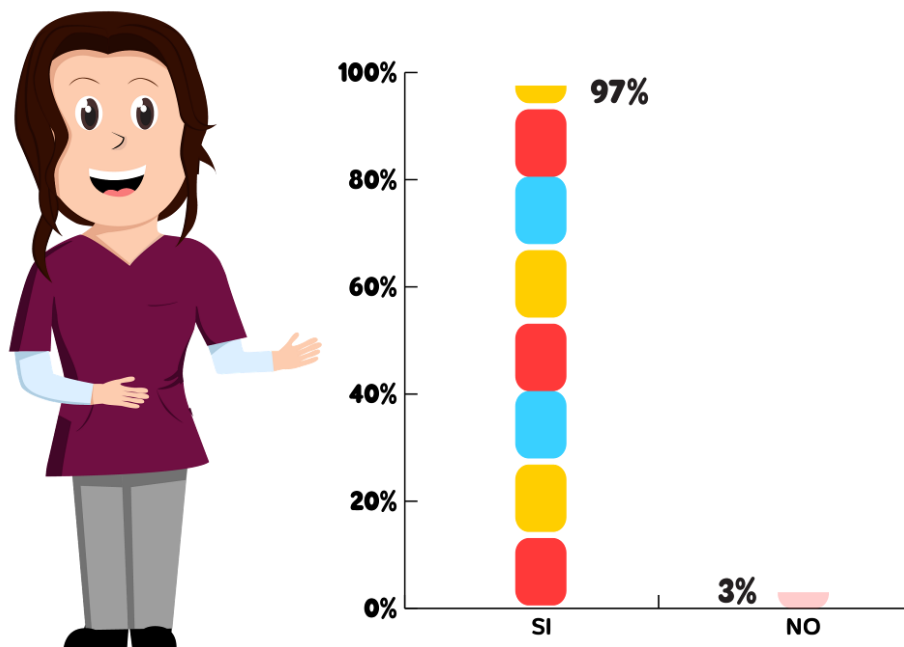
1. ¿Considera necesaria la elaboración de material interactivo impreso para apoyar los procesos de capacitación que los facilitadores brindan al personal de salud sobre la lactancia materna?



El 100% de los encuestados considera necesario la elaboración de material interactivo impreso.

Los datos obtenidos confirman la necesidad de desarrollar el proyecto para apoyar los procesos de capacitación que los facilitadores brindan al personal de salud sobre la lactancia materna.

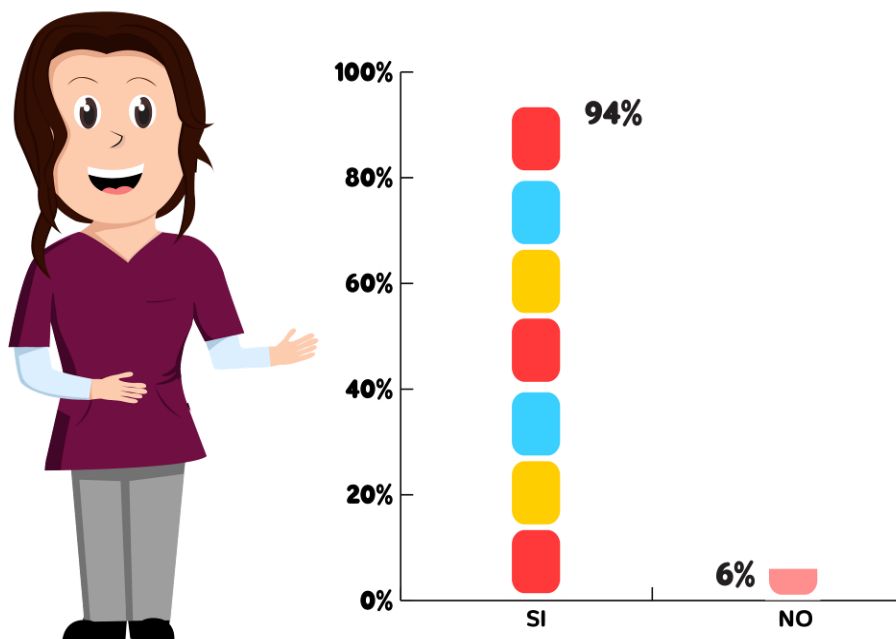
2. ¿Considera que para elaborar el material interactivo impreso es pertinente recopilar información acerca del contenido de los programas de capacitación para que el mismo pueda contribuir eficientemente con los objetivos que se pretenden?



El 97% de los encuestados considera que es necesario recopilar información para elaborar material, mientras que el 3% lo considera irrelevante.

La mayoría de los encuestados apoya el proceso de investigación para poder elaborar un material cuyo contenido contribuya eficientemente con los procesos de capacitación que se pretende.

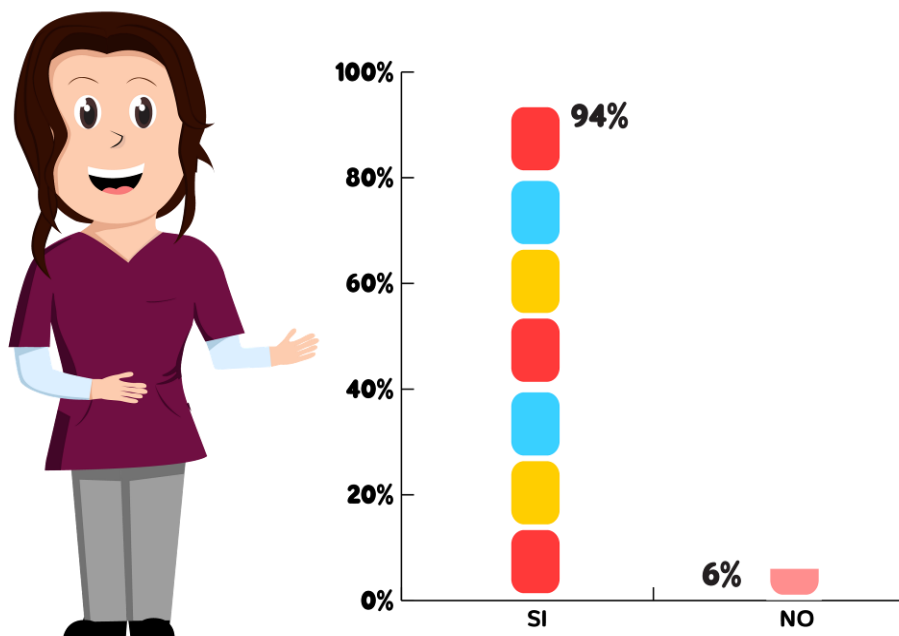
3. ¿Estima necesario investigar sobre técnicas de diseño editorial para que la estructura del material interactivo sea eficiente y con ello facilitar los procesos de capacitación?



Según el 94% de los encuestados, es necesario realizar una investigación previa de técnicas de diseño editorial, en cambio el 6% de los encuestados no considera necesario la actividad de investigación.

Los datos obtenidos justifican la necesidad de investigar previamente las técnicas de diseño editorial para estructurar material interactivo eficiente, con ello, facilitar los procesos de capacitación.

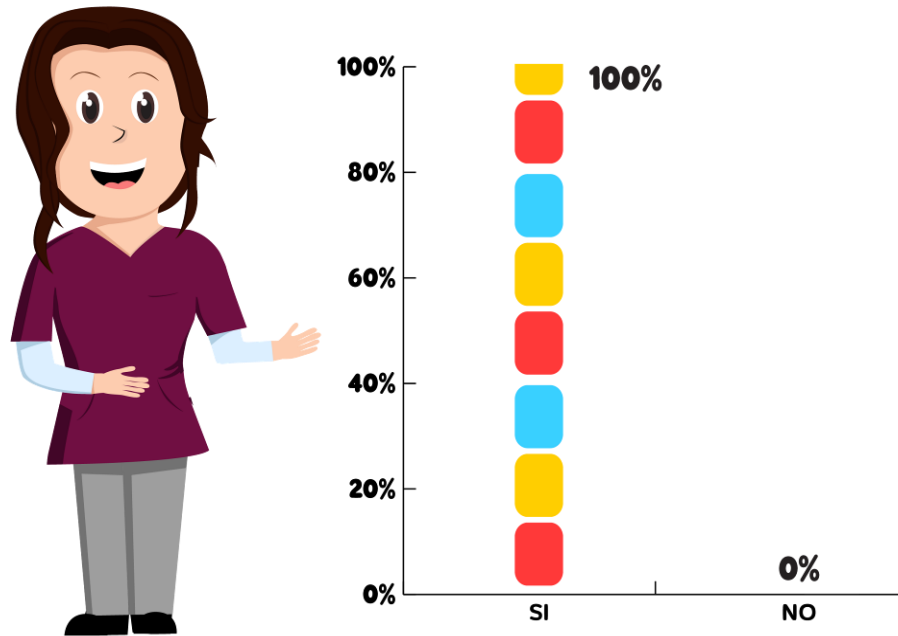
4. ¿Valora necesario crear ilustraciones apropiadas a través de la bocetación y digitalización para dinamizar el contenido y metodología del material?



El 94% de los encuestados valora la necesidad de crear ilustraciones apropiadas a través del bocetaje y digitalización, mientras que el 6% de los encuestados no lo considera relevante.

Con la información recopilada se comprueba la necesidad de crear ilustraciones apropiadas a través de los procesos de bocetaje y digitalización para dinamizar el contenido y metodología del material.

5. ¿Considera apropiado aplicar metodologías lúdicas para fortalecer el aprendizaje de contenidos como parte del proceso de capacitación?

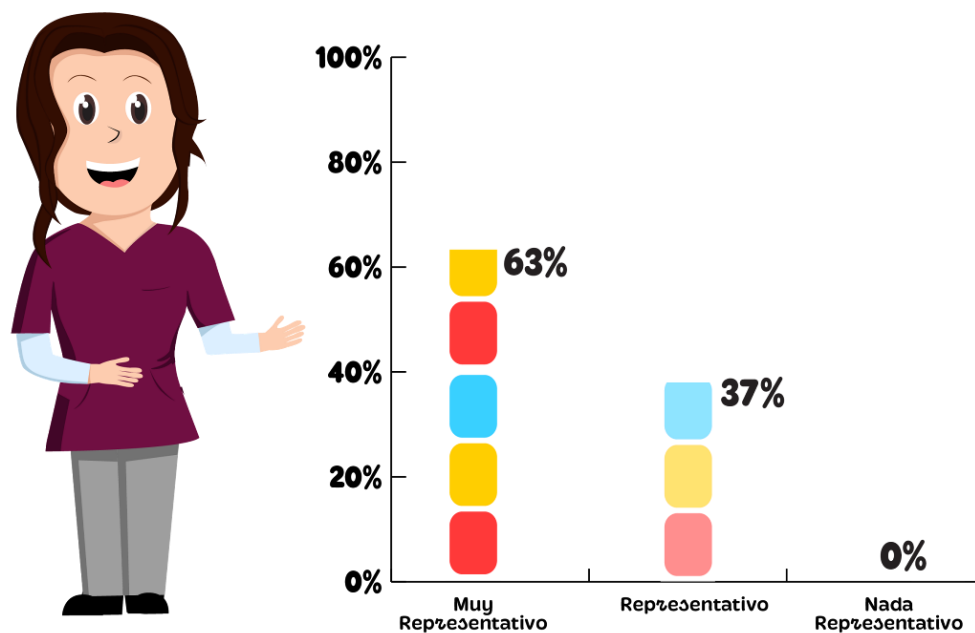


El 100% de los encuestados considera que es apropiado aplicar metodologías lúdicas para fortalecer el aprendizaje en el proceso de capacitación.

Por lo que con los datos obtenidos se justifica la elaboración de material interactivo impreso como metodología de apoyo en el proceso de capacitación.

8.3.2 Parte semiológica

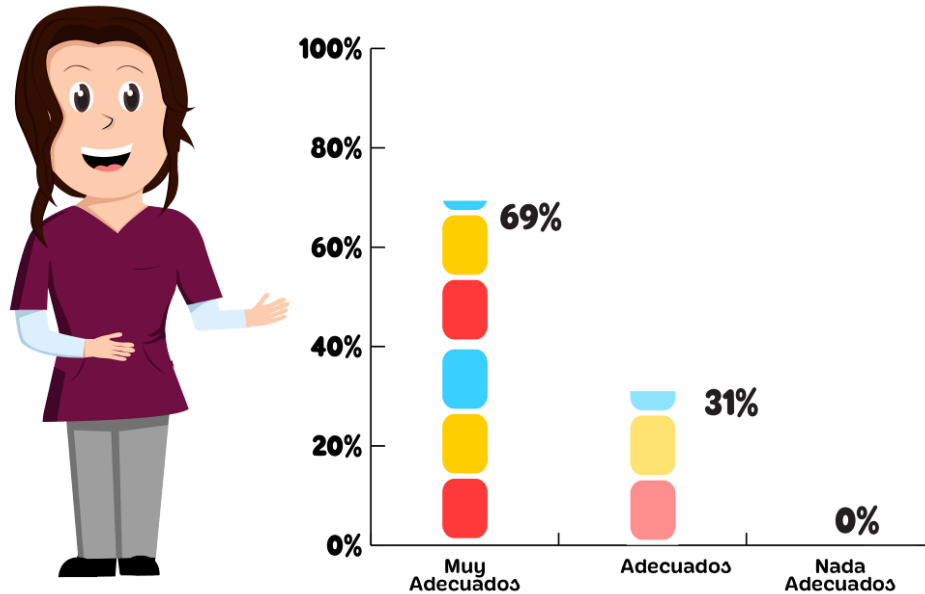
6. ¿Considera usted que las ilustraciones representan de manera correcta la temática de la capacitación?



De los encuestados el 63% considera que las ilustraciones son muy representativas con la temática de la capacitación, mientras que el 37% considera que las ilustraciones representan de manera correcta la temática establecida.

Con los datos obtenidos se justifica la mejora de las ilustraciones utilizadas en el material para permitir una mejor comprensión e interacción.

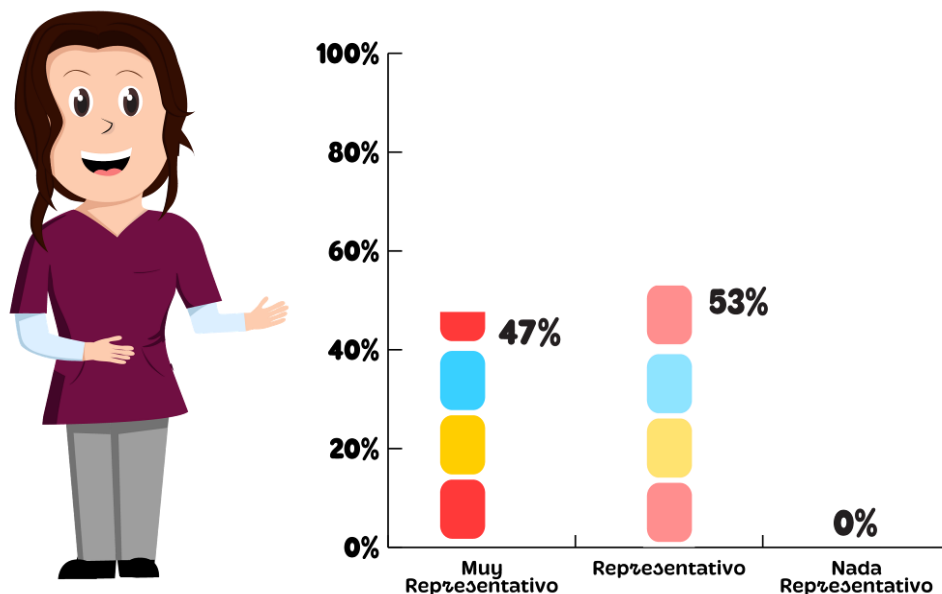
7. Según su criterio los colores utilizados contribuyen a mantener la atención de los participantes



Según el 69% de los encuestados, los colores utilizados son muy adecuados, mientras que el 31% considera que los colores son solamente adecuados.

Por tal motivo es necesario realizar modificaciones en la colorimetría para contribuir efectivamente a mantener la atención de los participantes.

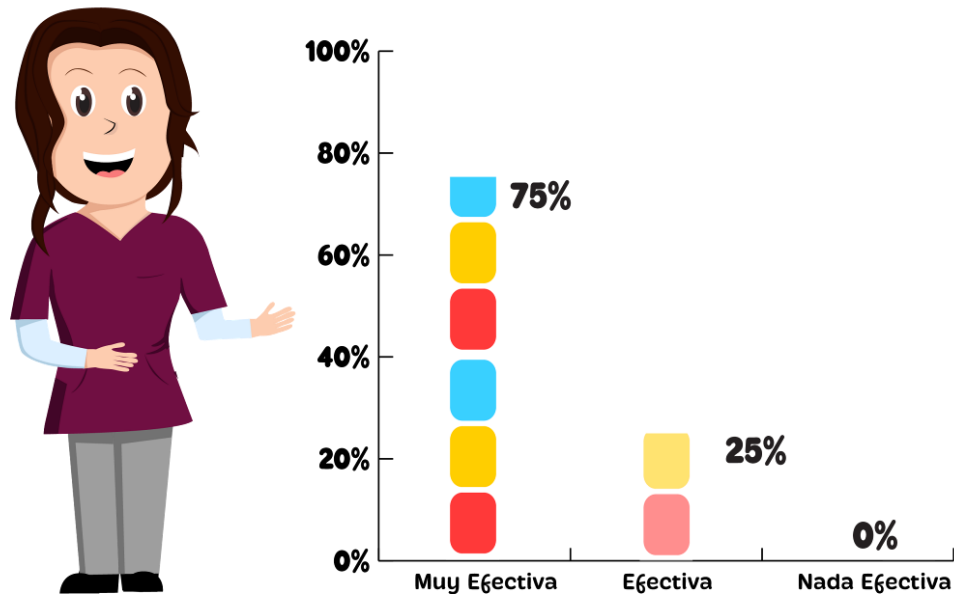
8. ¿Opina que los rasgos de los personajes representan de manera apropiada la identidad cultural guatemalteca?



El 53% de los encuestados opina que los rasgos de los personajes representan de manera apropiada la identidad cultural guatemalteca, mientras que el 47% opina que los rasgos son muy representativos con la identidad cultural.

Por lo que con los datos obtenidos será necesario fortalecer los rasgos de personajes para ser más representativos con la identidad cultural guatemalteca.

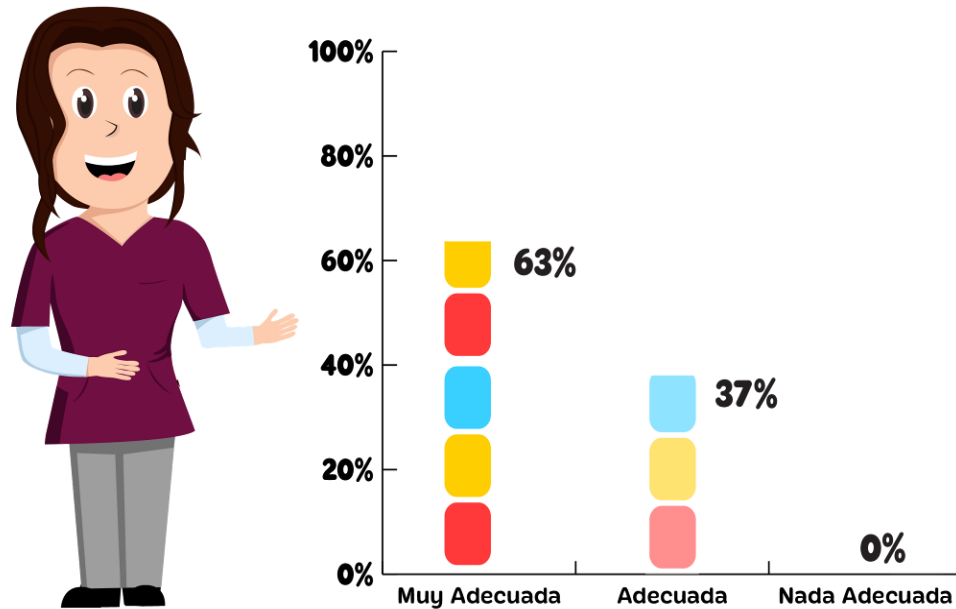
9. Considera que la metodología de los juegos resulta efectiva para reforzar el aprendizaje como parte del proceso de capacitación



El 75% de los encuestados considera muy efectiva la metodología, mientras que el 25% la considera efectiva.

Los datos recolectados, justifican mejorar la metodología del material para reforzar la efectividad en el proceso de capacitación.

10. Considera que el tipo de letra utilizado se asocia de manera adecuada con el enfoque lúdico del material

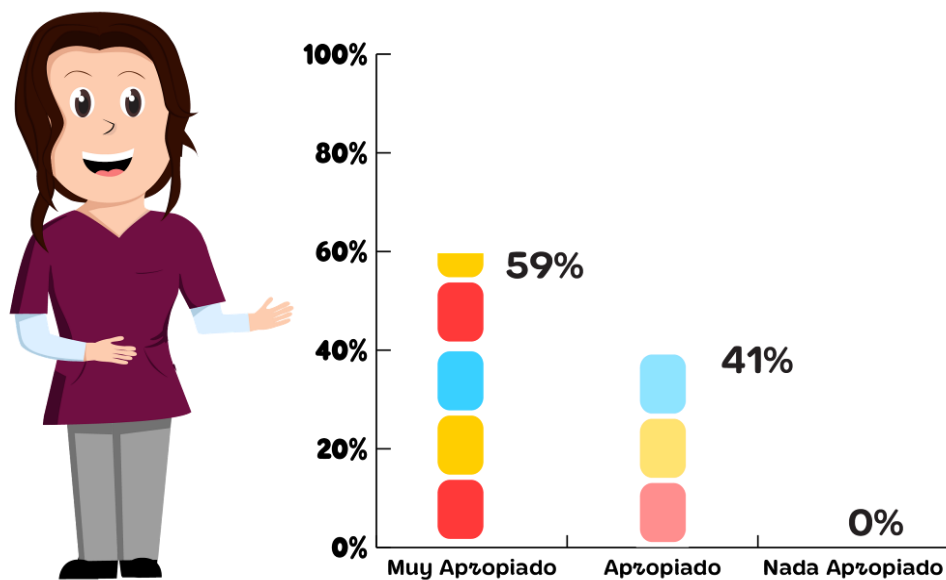


Para el 63% de los encuestados, la tipografía utilizada resulta muy adecuada, mientras que para el 37%, la tipografía utilizada es adecuada.

La información se utilizará para establecer una tipografía que resulte más adecuada y se asocie de manera eficiente al enfoque lúdico del material.

8.3.3 Parte operativa

11. ¿Cree que las dimensiones del material resultan apropiadas para permitir que los grupos interactúen con él?

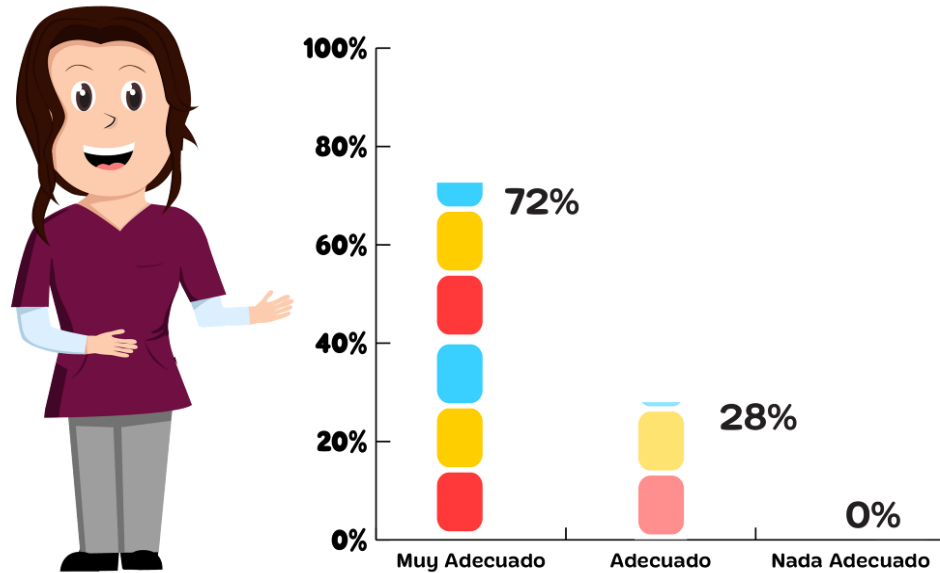


Según el 59% de los encuestados, las dimensiones del material resultan muy apropiadas.

Sin embargo, el 41% opina que son solo apropiadas.

Con los datos obtenidos se realizarán los ajustes a las dimensiones del material para permitir que los grupos interactúen de manera efectiva en el desarrollo de las actividades.

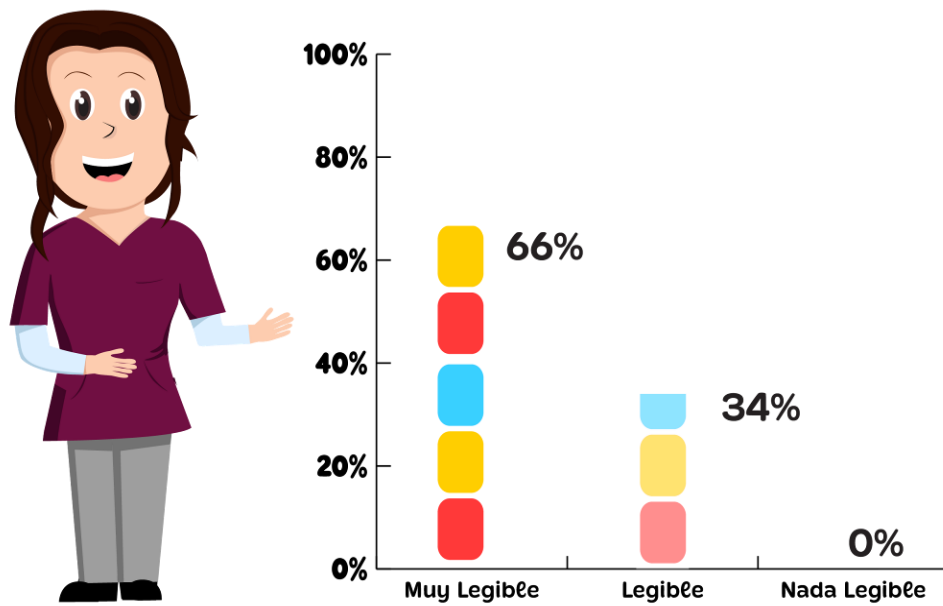
12. ¿Considera que los tamaños de las ilustraciones son adecuados para el funcionamiento del material?



El 72% de los encuestados considera que el tamaño de las ilustraciones es muy adecuado, mientras que para el 28% el tamaño resulta adecuado para el funcionamiento del material.

Por tanto, conforme a los datos obtenidos se considera necesario ampliar el tamaño de ilustraciones utilizadas en el material, con ello, optimizar el funcionamiento.

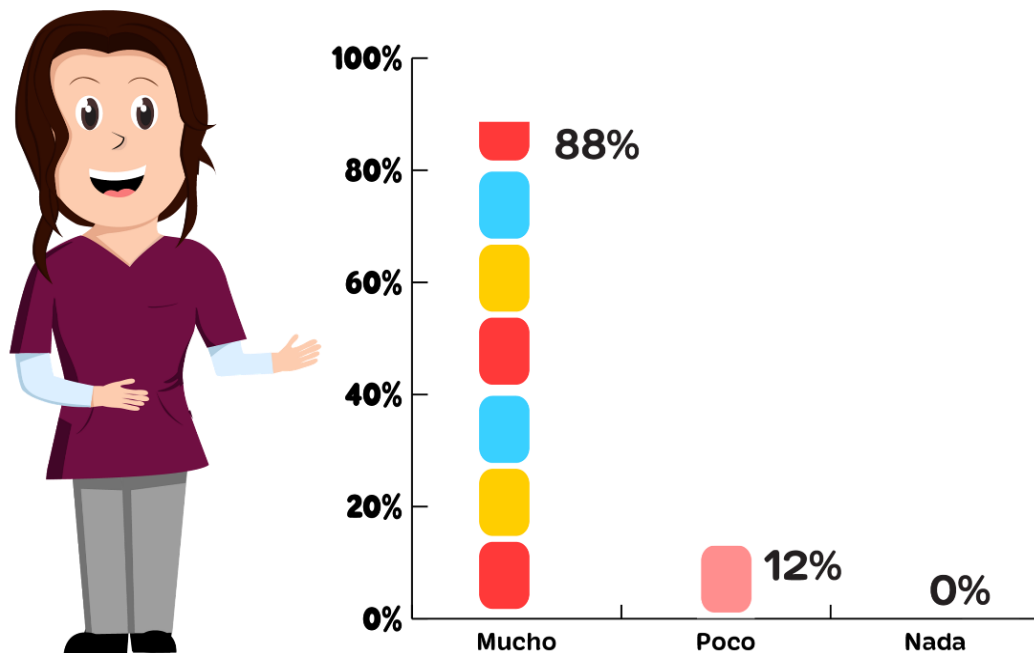
13. ¿Opina que el tamaño de la tipografía aplicada en el material interactivo resulta?



Entre los encuestados, el 66% opina que el tamaño de la tipografía resulta muy legible, mientras que 34% opina que la tipografía resulta legible.

Esta información implica la necesidad de modificar el tamaño de la tipografía para brindar el mayor grado de legibilidad posible.

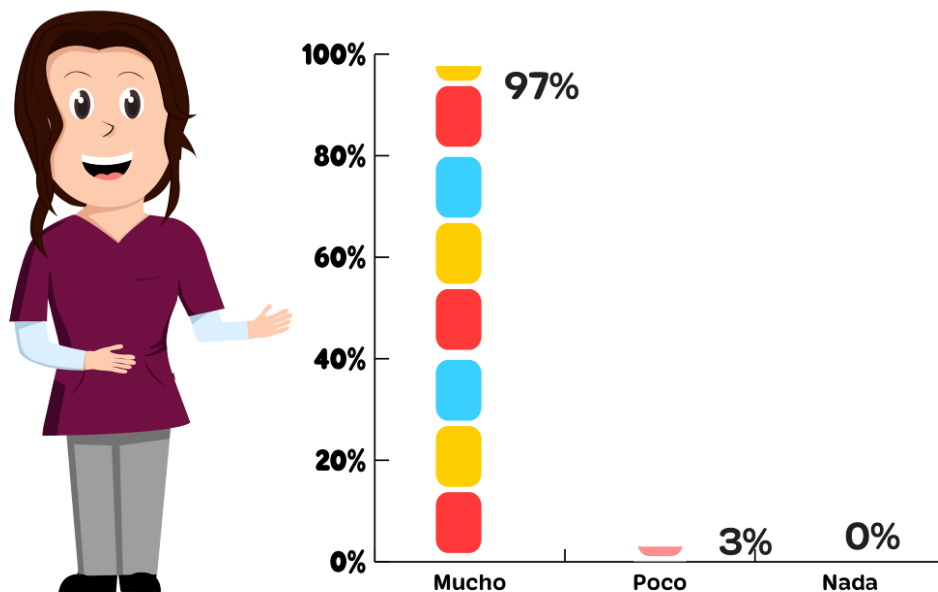
14. ¿Considera que las instrucciones de los juegos explican con claridad la manera en que el personal de salud tiene que participar en ellos?



Para el 88% de los encuestados, las instrucciones de los juegos brindan una explicación completamente clara, sin embargo, el 12% considera que las instrucciones resultan poco claras.

Por lo que con los datos obtenidos se plantea la necesidad de mejorar la claridad de las instrucciones para que el personal de salud pueda participar eficientemente en los juegos.

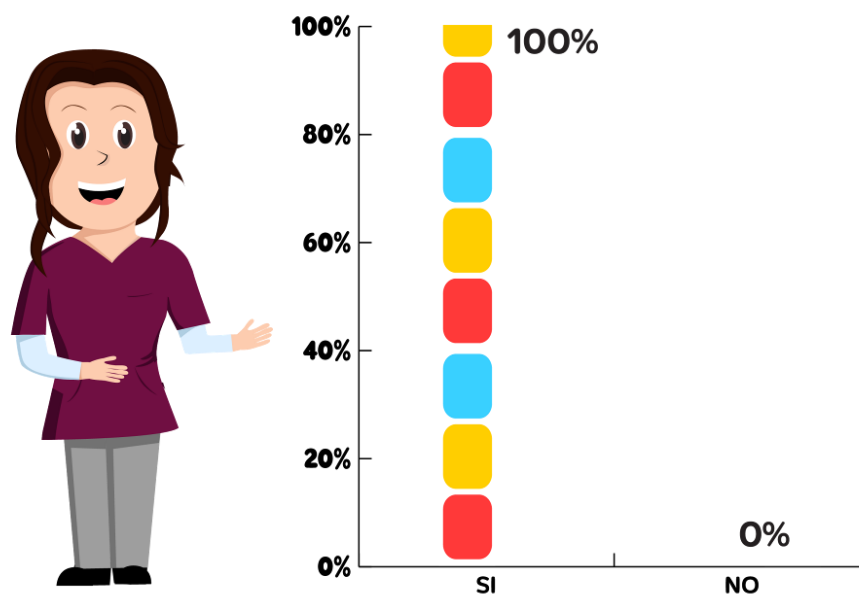
15. Opina que las dinámicas propuestas en el material permiten una buena combinación de competencias y cooperación entre los participantes



El 97% de los encuestados opina que las dinámicas propuestas permiten una amplia combinación de competencias y cooperación entre los participantes, mientras que el 3% considera que las dinámicas brindan una limitada oportunidad para combinar las competencias y la cooperación entre participantes.

Debido a los datos obtenidos será necesario optimizar las dinámicas propuestas en los juegos para estimular de manera más eficiente las competencias y la cooperación entre los integrantes.

16. ¿Considera que el material interactivo cumple con el objetivo de apoyar los procesos de capacitación relacionados con la lactancia materna, que los facilitadores imparten al personal de los Centros de Atención Permanente, de manera clara y precisa?



El 100% de los participantes considera que el material interactivo cumple con el objetivo de apoyar el proceso de capacitación.

La información respalda el desarrollo del material para que los facilitadores puedan impartir al personal de los Centros de Atención Permanente el contenido de las capacitaciones de manera más efectiva.

8.3.4 Observaciones de la validación

Las observaciones expuestas en la validación por parte de los encuestados son las siguientes:

8.3.4.1 En instrucciones

- Se considera necesario mejorar la tipografía para crear similitud entre juegos y facilitar la lectura.
- En las tarjetas de instrucciones, corregir las facciones de los personajes, la tonalidad de piel y mejorar las proporciones del cabello.
- En las instrucciones del rompecabezas, incluir que es necesario explicar acerca de la metodología de succión según el tipo de agarre al momento de finalizar.
- Corregir palabras con errores ortográficos identificadas en las instrucciones.

8.3.4.2 Alcanza la Meta

- Considerar el cambio del dado, de blanco a colores.
- Corregir colorimetría de tarjetas del juego, instrucciones y tablero para que cuenten con la misma tonalidad.
- En tarjetas de penitencia, estipular el momento de finalización de una penitencia al momento de entrar otra en juego.
- Agregar personajes al inicio del tablero de juego al lado del nombre.
- Colocar la imagen posterior de los personajes en las fichas de juego del material.

8.3.4.3 Rompecabezas

- Se considera necesario contar con imagen de referencia en instrucciones.
- Agregar sombras en el cabello en las ilustraciones para que se distingan las piezas y facilitar su utilización.
- Retirar las palabras buen agarre y mal agarre de la ilustración.

8.3.4.4 Dominó

- Duplicar el tamaño de las piezas actuales para que pueda visualizarse mejor.
- Asociar color de fondo con el texto e ilustraciones para facilitar más la comprensión.
- Colocar imágenes se asocien de manera más adecuada al texto.

8.3.4.5 Material

- Se sugiere recubrimiento plástico en el material para mayor durabilidad y redondear las esquinas de las tarjetas.
- Piezas de rompecabezas más grandes para optimizar tiempo.

8.4. Cambios con base a resultados

8.4.1 En instrucciones

<i>Antes</i>	<i>Después</i>
¡Rompecabezas! Buen y mal Agarre Instrucciones Para iniciar: Se establecen dos grupos de participantes. Para avanzar por el tablero: Establecer lugar donde armar el rompecabezas Seleccione las piezas y encaje las pestañas para formar la imagen Para ingresar a la meta: Al completar la imagen explique el contenido a los demás grupos Nota: Existen 2 variantes de rompecabezas a explicar, ya sea acerca del buen agarre del niño lactante o acerca del mal agarre del niño lactante	¡Rompecabezas! buen y mal agarre Instrucciones Para iniciar: Se establecen dos grupos de participantes. Establecer lugar donde armar el rompecabezas Seleccione las piezas y encaje las pestañas para formar la imagen Para finalizar: Al completar la imagen explique acerca del agarre y la succión al otro grupo, según el tipo de rompecabezas armado. Nota: Existen 2 variantes de rompecabezas a explicar, ya sea acerca del buen agarre del niño lactante o acerca del mal agarre del niño lactante
	

Justificación

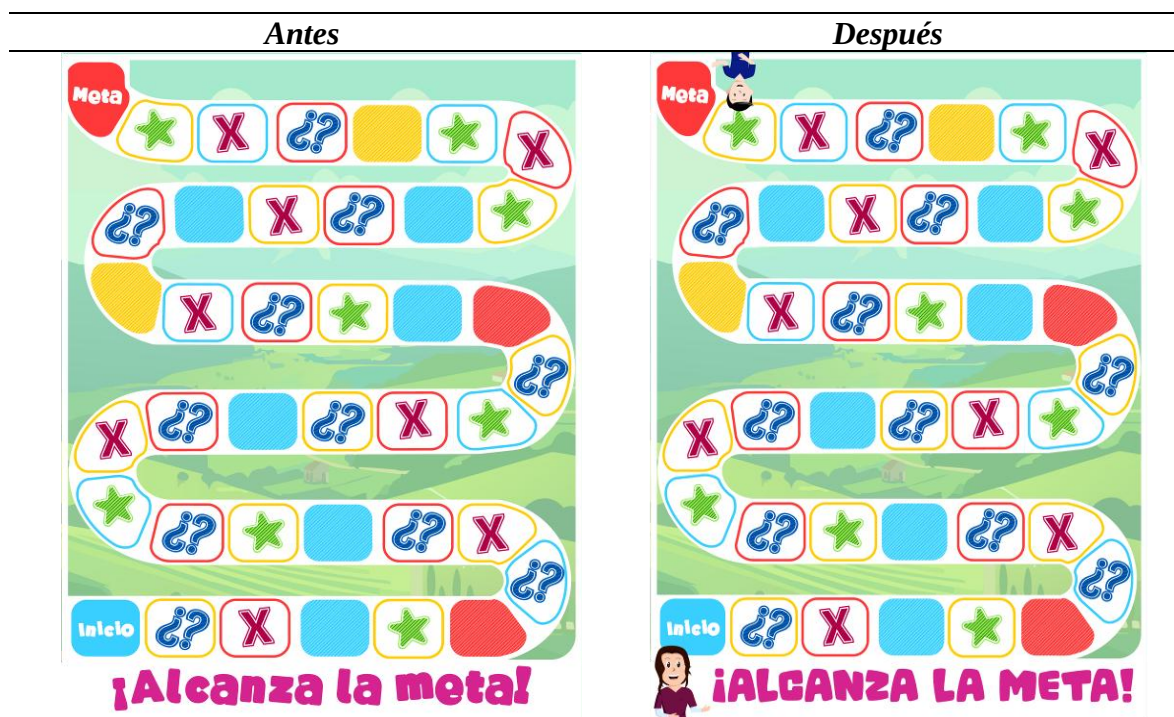
Por medio de la validación, se establece la mejora de las cartillas de instrucciones del material, por lo que se cambia el color de piel, se recorta el cabello, lo cual mejora las facciones del personaje, como también se reemplaza la tipografía utilizada para mejorar la legibilidad y similitud entre juegos, además se corrigen errores de redacción entre las instrucciones de rompecabezas y dominó de la lactancia, permitiendo mayor claridad y comprensión de cada juego.

8.4.2 Alcanza la meta

<i>Antes</i>	<i>Después</i>
¡Penalización! Tu equipo debe lanzar el dado y sacar el número tres para poder avanzar	¡Penalización! Tu equipo debe lanzar el dado y sacar el número tres para poder avanzar *Valido solo por 1 turno*

*Antes**Después*





Justificación

De acuerdo a las observaciones presentadas en validación, se cambia el aspecto del dado de juego de fondo blanco a colores varios, para dinamizar y aumentar su atractivo visual.

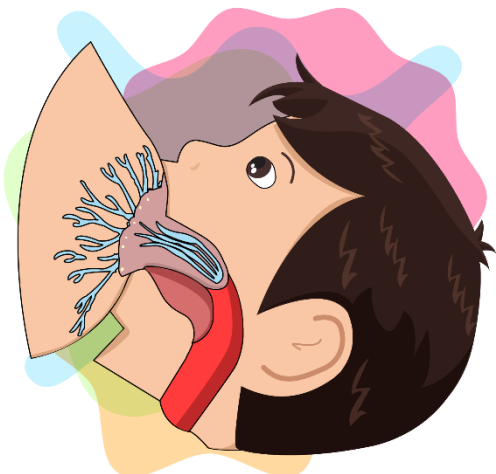
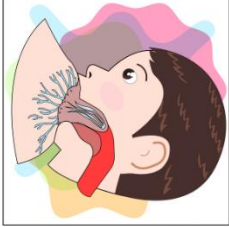
Además, se realizó el cambio de tonalidad en marcos de tarjetas de pregunta, penalización y comodín, con el fin de crear similitud entre las diferentes piezas del material.

También se realizaron correcciones en penalizaciones para establecer temporalidad en casos específicos, de igual manera en tarjetas de preguntas con el fin de garantizar la singularidad de cada una.

Por otra parte, se crea la parte posterior de las fichas de jugador, lo cual permitirá la identificación y visualización dentro del tablero de juego al momento de su utilización.

Mientras que en el caso del tablero de juego se agregan dos personajes para aumentar el atractivo visual en el mismo y enfocar su finalidad.

8.4.3 Rompecabezas

<i>Antes</i>	<i>Después</i>
 Buen agarre	
 Mal agarre	
<i>No se tenía implementación</i>	¡ROMPECABEZAS! BUEN AGARRE  Imagen de referencia

*Antes**Después*

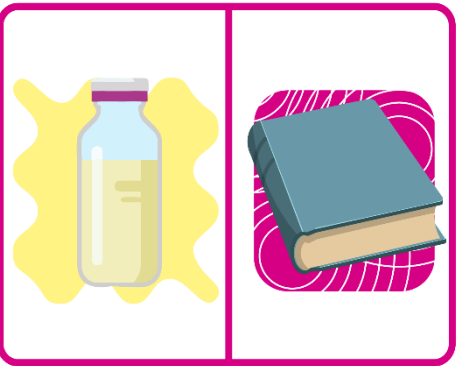
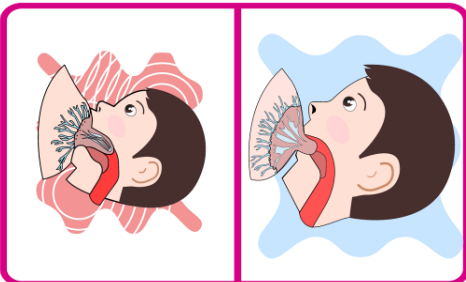
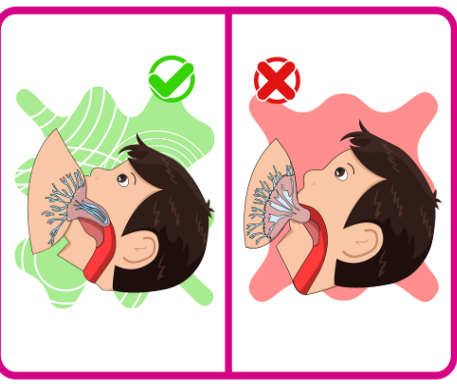
No se tenía implementación



Justificación

Por medio de las observaciones obtenidas en la validación se realiza el cambio en cuanto al aspecto del cabello de las ilustraciones, para permitir más detalle para facilitar el proceso de armado y visualización de piezas. Además, se crean cartillas de referencia para optimizar el tiempo de utilización, así como mejorar la comprensión y precisión. También se agrega reverso de rompecabezas para identificación de piezas.

8.4.4 Dominó de la lactancia

<i>Antes</i>	<i>Después</i>
	
	
	



Justificación

Se aumenta la dimensión del material de 2.5 pulgadas por 4 pulgadas a un tamaño de 5 pulgadas por 4 pulgadas, esto con el fin de mejorar la visualización de las ilustraciones y manipulación de juego.

De igual manera, se cambia el color de fondo de las ilustraciones en las tarjetas, para crear mayor semejanza entre concepto e ilustración y facilitar la comprensión.

Por otra parte, se modifica la ilustración de “apoyo familiar” donde inicialmente se visualiza solamente al padre, se incorpora familia completa.

8.4.5 Materiales

8.4.5.1 Justificación. A partir de las observaciones obtenidas en la validación, se determinó el cambio de material para el dado, para garantizar su durabilidad, además al rompecabezas se estableció el cambio de material y tamaño de piezas, para optimizar el tiempo que le tomaría a los participantes completarlo.

Además, las tarjetas e instrucciones tendrán bordes redondeados, como en fichas de jugador y material que se menciona con anterioridad se aplica recubrimiento plástico, para evitar deterioro.

En rompecabezas se agregó diseño en la parte posterior para facilitar la identificación del material.

Capítulo IX

Propuesta gráfica final

9.1.2 Instrucciones de juegos

¡Alcanza la meta!

Instrucciones

Para iniciar:
Cada grupo elegirá un representante, cada uno de ellos tirará el dado para determinar el orden en que jugarán, el que obtenga el número más alto comenzará, el valor obtenido establecerá la disposición en que participarán.

Nota:
Si dos o más delegados de grupo tiran el mismo número y es el número más alto, dichos representantes deben de tirar el dado una vez más.

Para avanzar por el tablero:
Cada jugador avanzará el número de casillas que se indiquen al momento que lancen el dado con su ficha, luego al recorrer la cantidad espacios conseguidos y en caso de caer en las casillas de pregunta, penalización o comodín, el equipo debe levantar una tarjeta según el tipo de casilla, luego seguir las instrucciones de la misma y al finalizar se pasa el turno al siguiente equipo.

Para ingresar a la meta:
Se debe tirar la cantidad exacta de casillas, en caso de fallar, retrocederá el número restante de espacios obtenidos.

¡Rompecabezas! buen y mal agarre

Instrucciones

Para iniciar:
Se establecen dos grupos de participantes.

Establecer lugar donde armar el rompecabezas

Seleccione las piezas y encaje las pestañas para formar la imagen

Para finalizar:
Al completar la imagen explique acerca del agarre y la succión al otro grupo, según el tipo de rompecabezas armado.

Nota:
Existen 2 variantes de rompecabezas a explicar, ya sea acerca del buen agarre del niño lactante o acerca del mal agarre del niño lactante

¡Dominó de la lactancia!

Instrucciones

Para iniciar:
Mezcla las fichas y repártelas entre los grupos. Si hay muchas fichas, es posible que cada miembro del grupo tenga entre cinco fichas y el resto queda en un "pozo" para robar.

Se debe colocar una ficha inicial en la mesa, que será el punto de partida.

El primer participante (elegido al azar) debe colocar una de sus fichas en la mesa de tal forma que la imagen coincida con el texto de la ficha inicial, o viceversa.

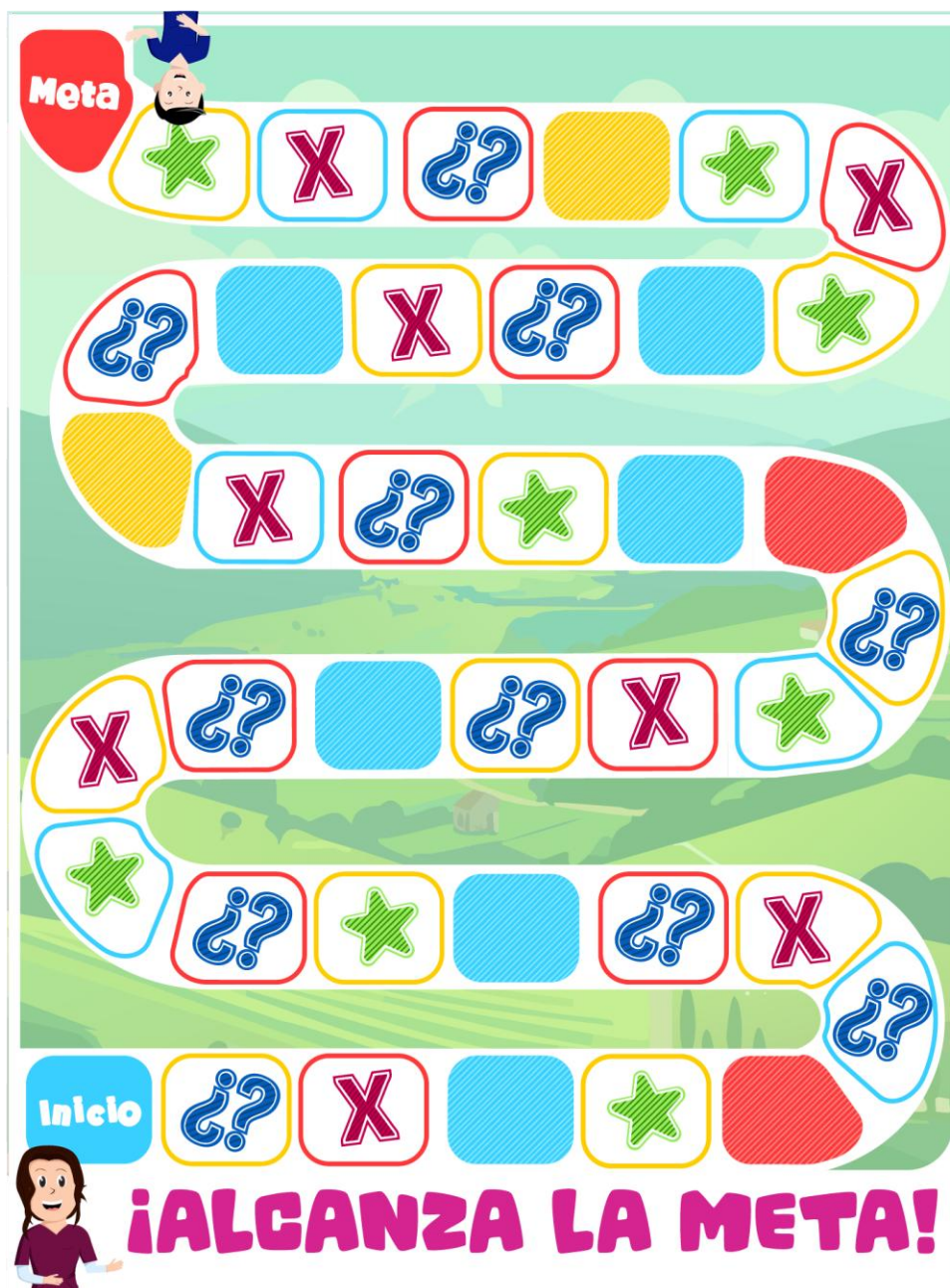
Nota:
Si no puede colocar una ficha, deberá robar una del "pozo". Si después de robar aún no puede jugar, se pasa el turno al siguiente.

Como avanzan los turnos:
El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj, los participantes deben colocar las fichas para formar una cadena relacionada.

Como termina el juego:
Se establecerá el orden de ganadores conforme cada grupo termine de colocar su última ficha.

9.2. Alcanza la meta

9.2.1 Tablero



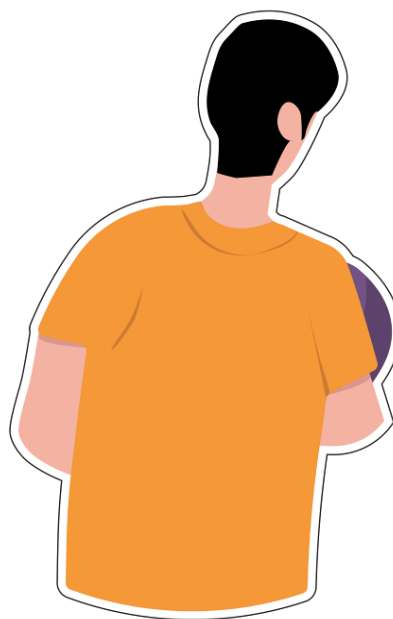
9.2.2 Dado



9.2.3 Fichas de jugador

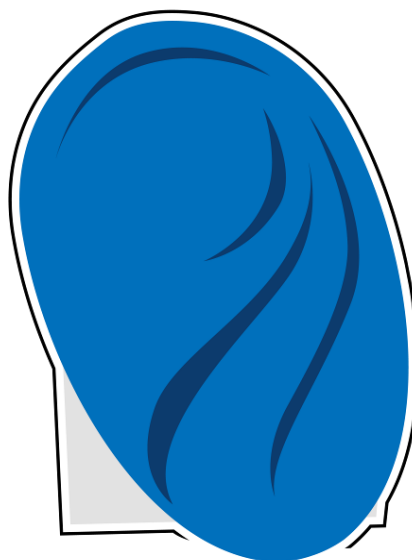
Vista frontal

Vista posterior

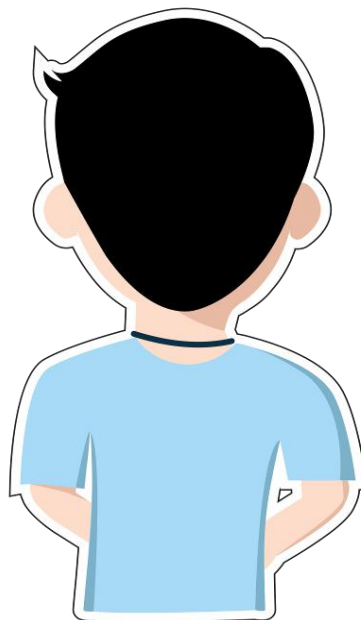


Vista frontal

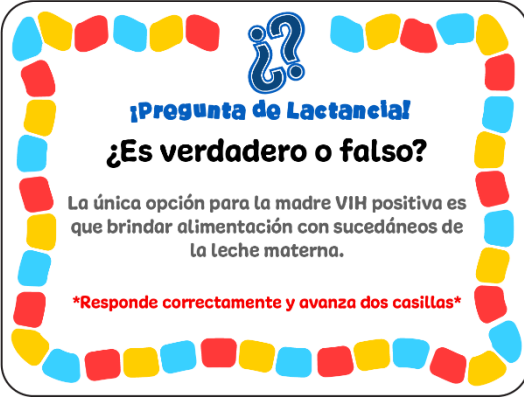
Vista posterior



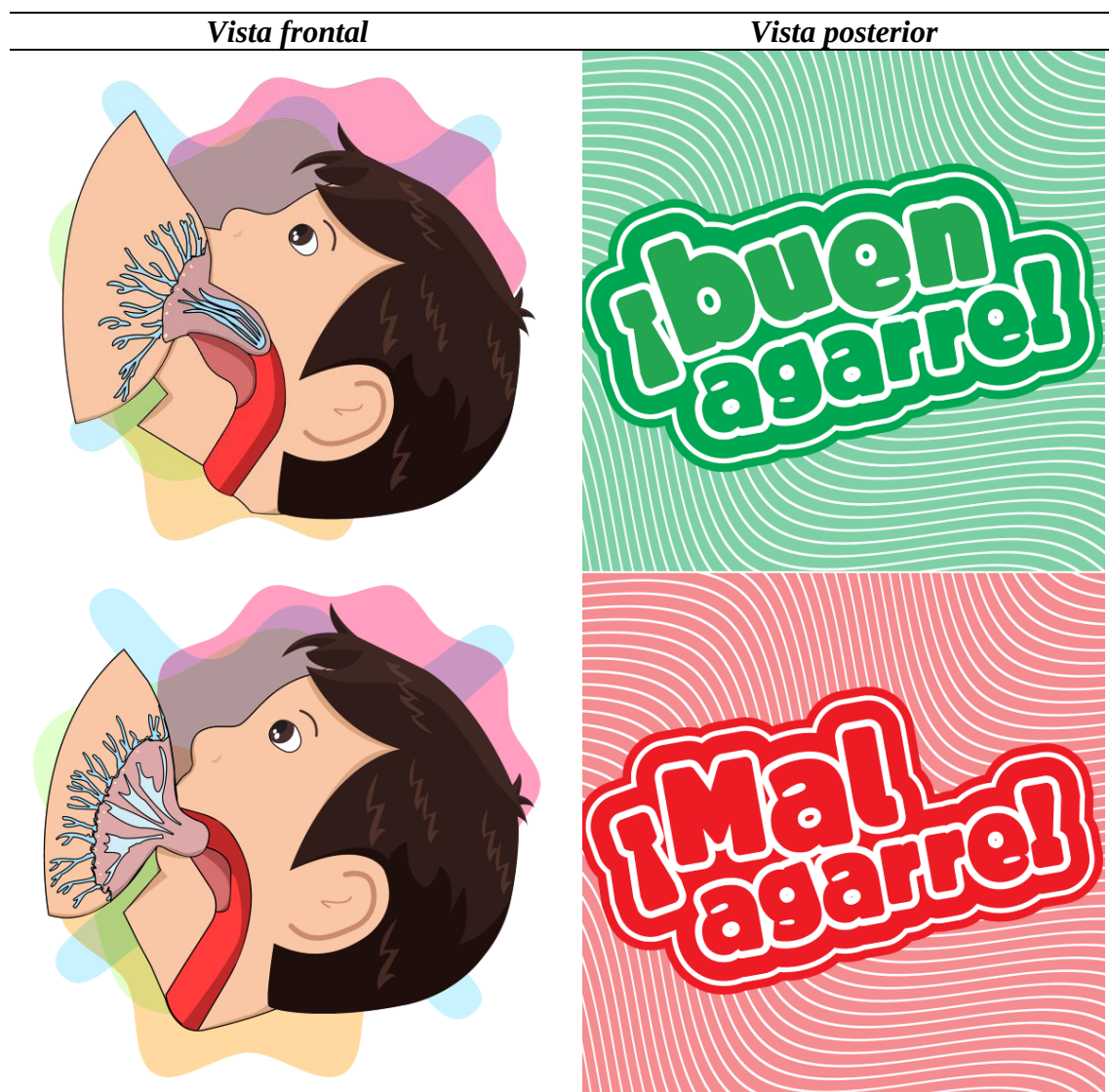
*Vista frontal**Vista posterior*



9.2.4 Tarjetas de pregunta, comodín y penalización

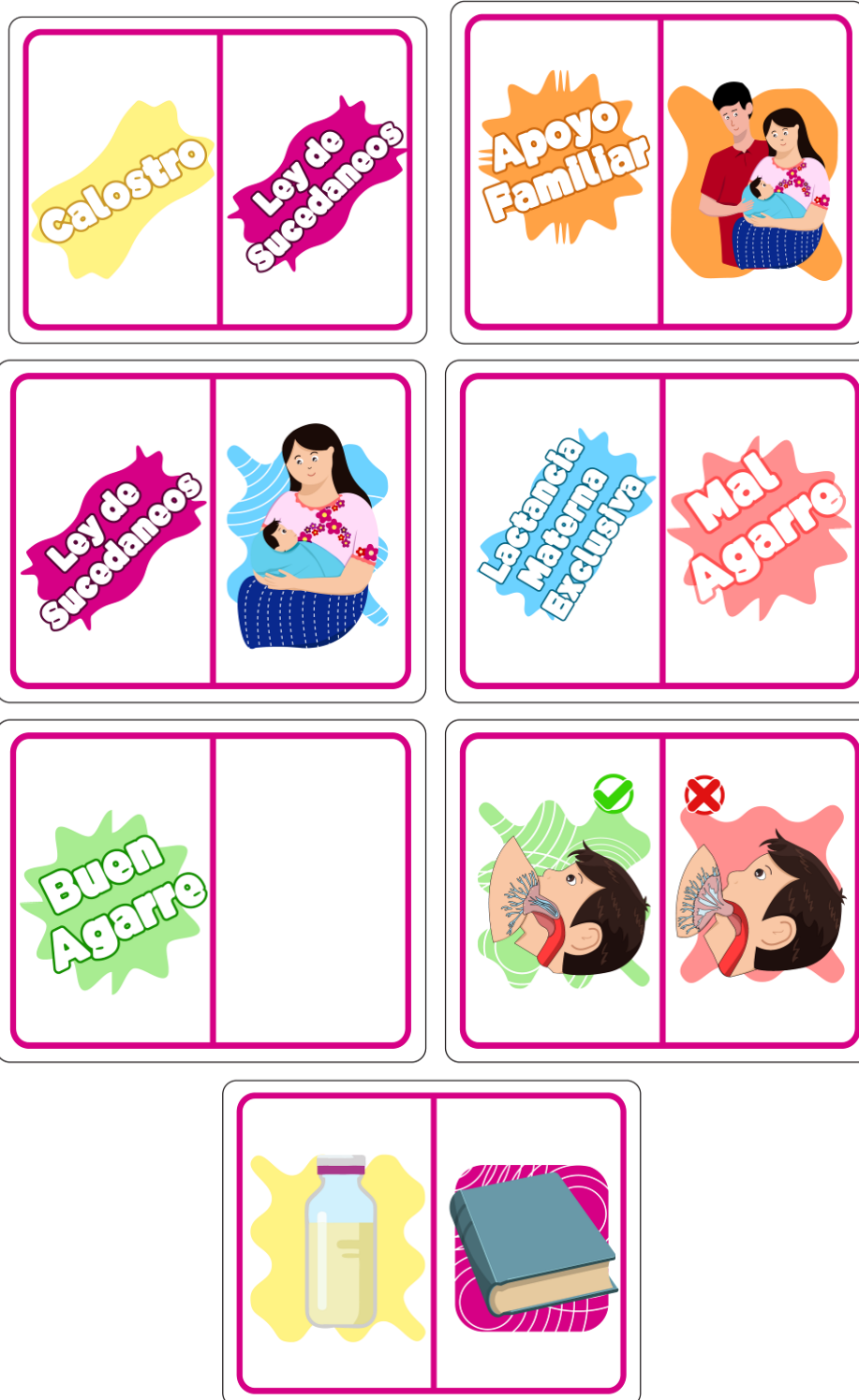
Vista frontal	Vista posterior
 ¡Pregunta de Lactancia! ¿Es verdadero o falso? La única opción para la madre VIH positiva es que brindar alimentación con sucedáneos de la leche materna. *Responde correctamente y avanza dos casillas*	
 ¡Penalización! Tu equipo debe lanzar el dado y sacar el número tres para poder avanzar *Valido solo por 1 turno*	
 ¡Comodín! Vale por no responder una pregunta en cualquier momento *Solo puede usarse una vez*	

9.3. Rompecabezas



9.4. Dominó

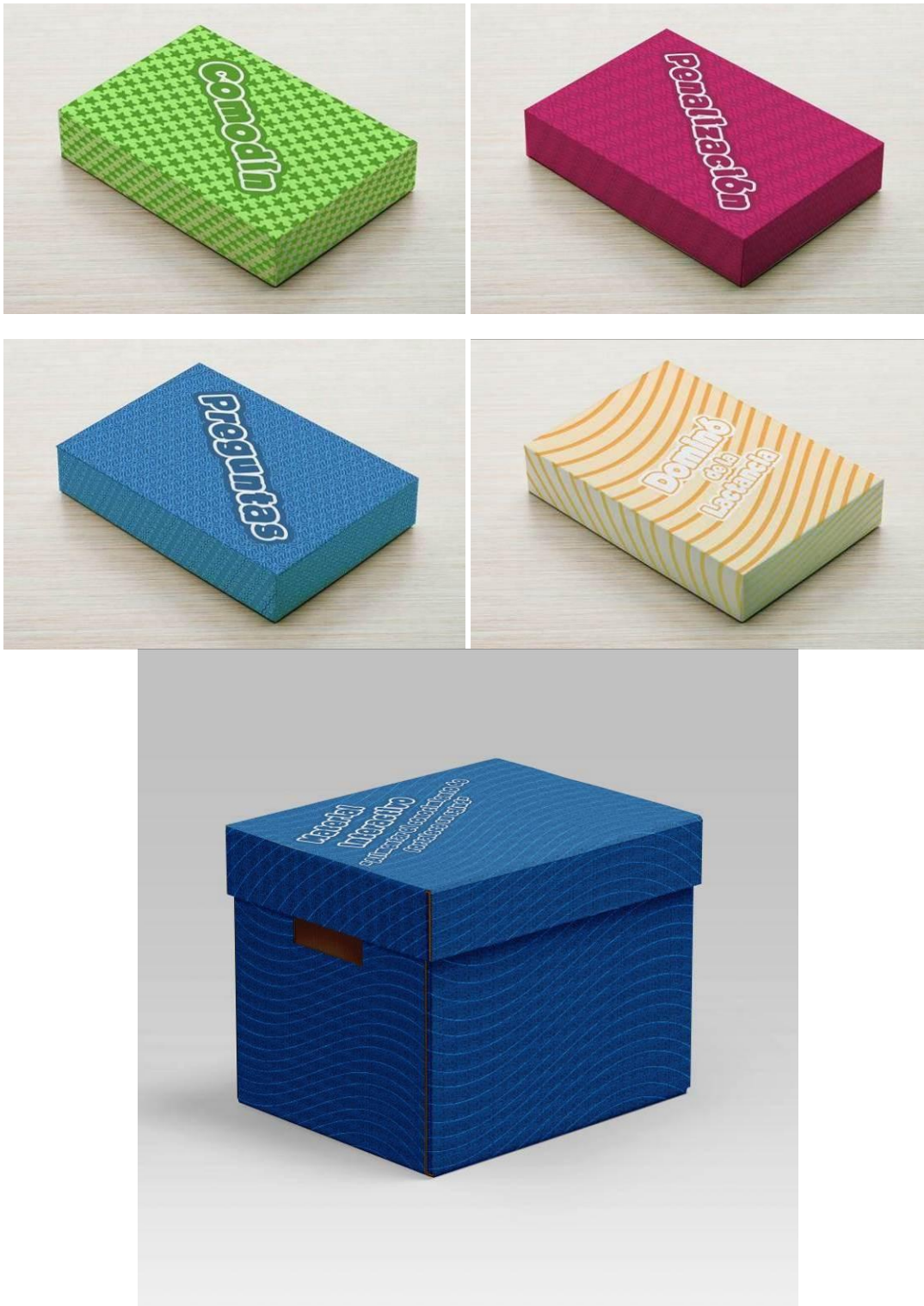
Vista frontal



Vista posterior



9.5. Embalaje



Capítulo X

Producción, reproducción y distribución

Capítulo X. Producción, reproducción y distribución

10.1. Plan de costos de elaboración

Se establece que, para la elaboración del proyecto, se estima un salario laboral promedio de Q.35.00 por hora, por lo que en cuanto a costos de elaboración comprende las etapas desde concepto creativo hasta la propuesta preliminar, el tiempo determinado fue de 4 horas diarias, 4 días a la semana y se detalla a continuación.

Descripción	Semanas laboradas	Total de días	Total de Horas	Costo Hora laborada	Total
Concepto Creativo	3	12	48	Q35.00	Q1,680.00
Bocetación	1	4	16	Q35.00	Q560.00
Digitalización	2	8	32	Q35.00	Q1,120.00
Propuesta preliminar	2	8	32	Q35.00	Q1,120.00
Total	8	32	128	Q35.00	Q4,480.00

10.2. Plan de costos de producción

En cuanto al plan de costos producción del material, el cual abarca las etapas de elaboración de metodología, segmentación de muestra y población, validación de material, el análisis de resultados y la realización de los cambios propuestos, para lo cual el tiempo determinado fue de 7 semanas, comprendidos en 4 días por semana para estipular un total de 28 días laborados, con un costo por hora de Q35.00, como se demuestra a continuación

Descripción	Semanas	Total de días	Total de Horas	Costo Hora laborada	Total
Producción	7	28	112	Q35.00	Q3,920.00
Total	7	28	112	Q35.00	Q3,920.00

10.3. Plan de costos de reproducción

Se cotizó con distintos proveedores, sin embargo, con relación a costos y facilidades de reproducción se proporcionan los siguientes los costos

Proveedor	Cantidad	SDF Studio Precio Unitario	Total
Tabloide texcote	36	Q12.00	Q.432.00
Figuras en PVC de 10 x 6 Pulgadas con base	10	Q10.00	Q100.00
Lona Vinil de 2.00 x 1.50 mts	1	Q165.00	Q165.00
Rompecabezas de MDF	2	Q45.00	Q90.00
Cajas de 5x4 Pulgadas	4	Q50.00	Q200.00
Caja de 11x15 Pulgadas	1	Q80.00	Q80.00
Dado de MDF	1	Q45.00	Q.45.00

10.4. Plan de costos de distribución

Debido a que el material es impreso no se cuenta con plan de costos de distribución.

10.5. Margen de utilidad

Descripción	Total
Elaboración	Q.4,480.00
Producción	Q.3,920.00
Reproducción	Q.1,157.00
Distribución	Q.0.00
Subtotal	Q.9,557.00
Margen de utilidad 20%	Q.1,911.40
Total	Q.11,468.40

10.6. IVA

El IVA en Guatemala en el régimen general más usado por las empresas, sin límite de facturación. El IVA que se paga en este régimen es del 12%.

Descripción	Total
Elaboración	Q.4,480.00
Producción	Q.3,920.00
Reproducción	Q.1,157.00
Distribución	Q.0.00
Margen de utilidad 20%	Q.1,911.40
Subtotal	Q.11,468.40
IVA del 12%	Q1,376.21
Gran subtotal	Q12,844.61

10.7. Cuadro con resumen general de costos

Descripción	Total
Elaboración	Q.4,480.00
Producción	Q.3,920.00
Reproducción	Q.1,157.00
Distribución	Q.0.00
Subtotal	Q.9,557.00
Margen de utilidad 20%	Q.1,911.40
Subtotal	Q.11,468.40
IVA del 12%	Q1,376.21
Total	Q12,844.61

Capítulo XI

Conclusiones y recomendaciones

Capítulo XI. Conclusiones y recomendaciones

11.1. Conclusiones

En conclusión, se puede afirmar que fue posible diseñar material interactivo impreso para apoyar los procesos de capacitación que los facilitadores brindan al personal de salud de los Centros de Atención Permanente, sobre el curso de la lactancia materna.

En ese sentido, se considera que toda la información recopilada a través del personal encargado de brindar la capacitación acerca del curso de lactancia materna permitió que el contenido del material respondiera de manera eficiente a las necesidades de los facilitadores.

La investigación relacionada con las diferentes técnicas de diseño editorial, permitió elaborar un material interactivo cuya metodología resultó eficaz, según los propósitos del proyecto.

Adicionalmente se puede asegurar que todas las ilustraciones elaboradas por medio de la bocetación y digitalización fueron fundamentales para dinamizar el contenido y metodologías del material.

Por lo cual, se concluye que fue factible diseñar una metodología lúdica apropiada para que el contenido sea comprendido de manera óptima por el personal.

11.2. Recomendaciones

Se recomienda la utilización del material lúdico interactivo en todos los procesos de capacitación relacionados con el programa de lactancia materna, para captar el interés y lograr una mayor pregnancia en el personal de salud.

Es fundamental realizar actualizaciones periódicas por medio de consultas a los facilitadores del programa para la renovación del contenido con el propósito de asegurar que las dinámicas del material sean acordes a las necesidades del programa de capacitación.

Se sugiere ante futuros cambios por innovación o actualización de contenido, investigar las diferentes técnicas de diseño editorial para lograr la realización de un material cuya metodología resulte eficaz, según los propósitos del proyecto.

Se recomienda mantener el uso de las ilustraciones en la elaboración de nuevo material para conservar la armonía y dinamizar el contenido, ya que esta técnica resulta efectiva para captar el interés del personal y contribuir a la fijación de contenido.

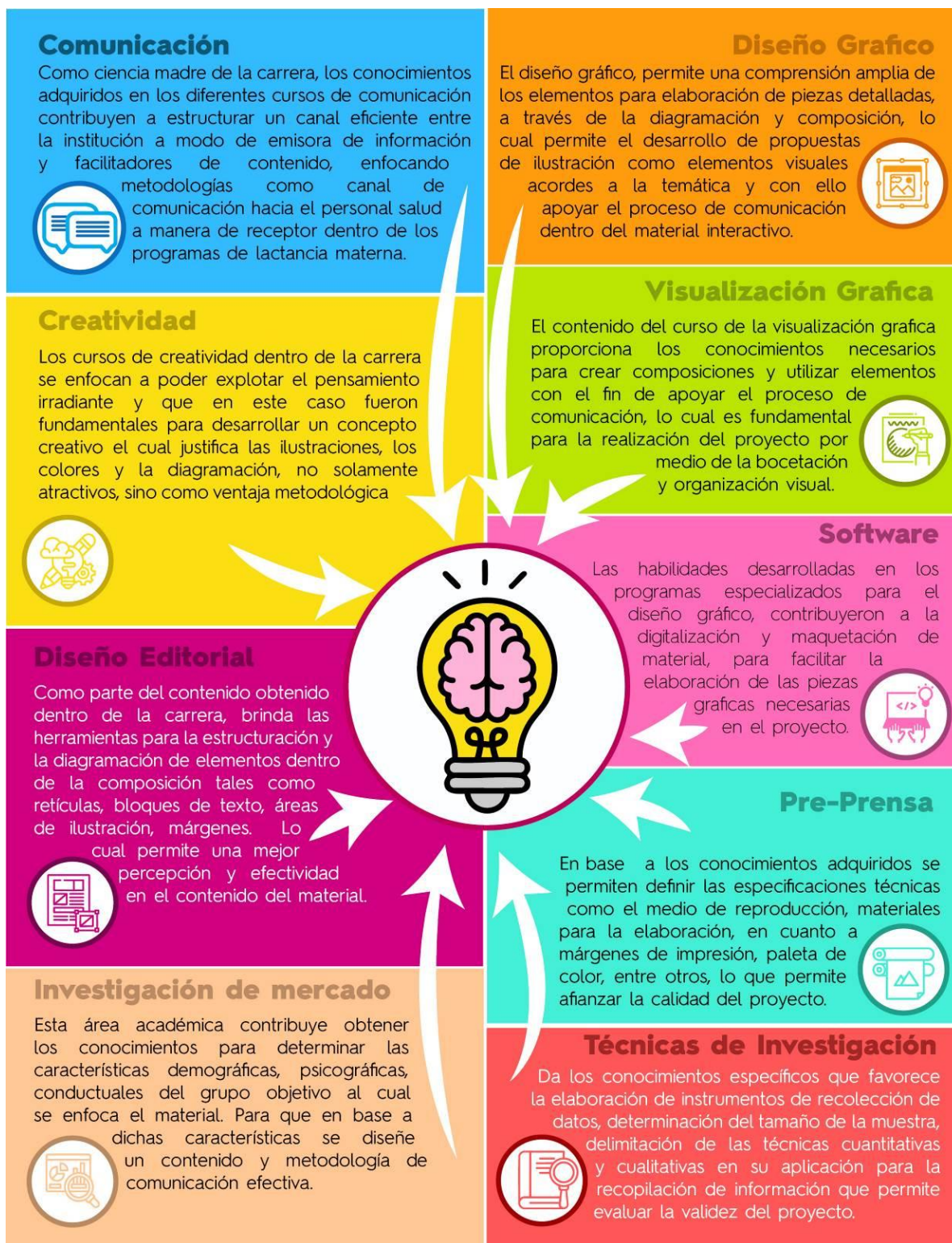
Finalmente, se sugiere aplicar nuevas metodologías lúdicas en base a la innovación y diversidad de componentes. Que respondan de manera eficiente a las necesidades de contenido para futuros programas de capacitación.

Capítulo XII

Conocimiento general

Capítulo XII. Conocimiento general

12.1. Demostración de conocimientos



Capítulo XIII

Referencias

Capítulo XIII. Referencias

B

Besa, A. L. (22 de 06 de 22). *Qué es el Diseño Gráfico: Introducción, Elementos y Ramas*

Del Diseño Gráfico - Piktochart. Obtenido de Qué es el Diseño Gráfico:

Introducción, Elementos y Ramas Del Diseño Gráfico - Piktochart:

<https://piktochart.com/es/blog/que-es-el-diseno-grafico/>

Besga, J. C. (13 de 01 de 2022). *¿Qué es el diseño editorial? Conceptos clave*. Obtenido de

¿Qué es el diseño editorial? Conceptos clave:

<https://www.podiprint.com/impresion-bajo-demanda/disenio-editorial-conceptos-clave/>

C

Carrilo, C. E. (14 de 01 de 2009). *Recorrido visual ¿qué es? ¿para qué sirve?* Obtenido de

Recorrido visual ¿qué es? ¿para qué sirve?:

<https://xarlosgil.wordpress.com/2009/01/14/recorrido-visual-2/>

Coelho, F. (23 de 08 de 2023). *Lingüística*. Obtenido de Lingüística:

<https://www.significados.com/linguistica/>

Comunicación, T. s. (02 de 2022). *Concepto de Comunicación según Antonio Pasquali -*

Todo sobre Comunicación. Obtenido de Concepto de Comunicación según Antonio

Pasquali - Todo sobre Comunicación:

[https://todosobrecomunicacion.com/concepto-de-](https://todosobrecomunicacion.com/concepto-de-comunicacion/#22_Concepto_de_Comunicacion_segun_Antonio_Pasquali)

[comunicacion/#22_Concepto_de_Comunicacion_segun_Antonio_Pasquali](https://todosobrecomunicacion.com/concepto-de-comunicacion/#22_Concepto_de_Comunicacion_segun_Antonio_Pasquali)

Comunicación, T. s. (02 de 2022). *Concepto de Comunicación según Aristóteles - Todo sobre Comunicación*. Obtenido de Concepto de Comunicación según Aristóteles - Todo sobre Comunicación: https://todosobrecomunicacion.com/concepto-de-comunicacion/#21_Concepto_de_Comunicacion_segun_Aristoteles

Comunicación, T. s. (02 de 2022). *Concepto de Comunicación según Lamb, Hair y McDaniel - Todo sobre Comunicación*. Obtenido de Concepto de Comunicación según Lamb, Hair y McDaniel - Todo sobre Comunicación: https://todosobrecomunicacion.com/concepto-de-comunicacion/#26_Concepto_de_Comunicacion_segun_Lamb_Hair_y_McDaniel

Comunicación, T. s. (02 de 2022). *Concepto de Comunicación según Paulo Freire - Todo sobre Comunicación*. Obtenido de Concepto de Comunicación según Paulo Freire - Todo sobre Comunicación: https://todosobrecomunicacion.com/concepto-de-comunicacion/#23_Concepto_de_Comunicacion_segun_Paulo_Freire

D

Delgado, I. (04 de 12 de 2023). *"Comunicación"*. En: *Significados.com*. Obtenido de "Comunicación". En: Significados.com.: <https://www.significados.com/comunicacion/>

E

Equipo. (09 de 01 de 2024). *"Qué es un Proceso"*. En: *Significados.com*. Obtenido de "Qué es un Proceso". En: Significados.com: <https://www.significados.com/proceso/>

Equipo editorial, E. (16 de 09 de 2020). *"Antropología" Para: Concepto.de*. Obtenido de "Antropología" Para: Concepto.de.: <https://concepto.de/antropologia/>

Equipo editorial, E. (16 de 09 de 2020). *"Sociología" Para: Concepto.de*. Obtenido de "Sociología" Para: Concepto.de.: <https://concepto.de/sociologia/>

Equipo editorial, E. (05 de 08 de 2021). *"Dibujo"*. Para: *Concepto.de*. . Obtenido de
"Dibujo". Para: *Concepto.de*. : <https://concepto.de/dibujo/>

Equipo editorial, E. (05 de 08 de 2021). *"Pintura"*. Para: *Concepto.de*. Obtenido de
"Pintura". Para: *Concepto.de*.: <https://concepto.de/pintura/>

Equipo editorial, E. (13 de 06 de 2022). *"Teoría del color"* Para: *Concepto.de*. Obtenido de
"Teoría del color" Para: *Concepto.de*.: <https://concepto.de/teoria-del-color/>

Equipo editorial, E. (23 de 11 de 2023). *"Funciones de la comunicación"*, De: Argentina.
 Para: *Concepto.de*. Obtenido de *"Funciones de la comunicación"*, De: Argentina.
 Para: *Concepto.de*.: <https://concepto.de/funciones-de-la-comunicacion/>

Equipo editorial, E. (23 de 11 de 2023). *"Tipos de comunicación"* De: Argentina. Para:
Concepto.de. Obtenido de *"Tipos de comunicación"* De: Argentina. Para:
Concepto.de.: <https://concepto.de/tipos-de-comunicacion/>

Equipo editorial, E. (7 de 04 de 2024). *"Proceso de comunicación"* De: Argentina. Para:
Concepto.de. Obtenido de *"Proceso de comunicación"* De: Argentina. Para:
Concepto.de.: <https://concepto.de/proceso-comunicativo/>

Equipo, E. (04 de 06 de 2018). *"Qué es Litografía"*. En: *Significados.com*. Obtenido de
"Qué es Litografía". En: *Significados.com*.:
<https://www.significados.com/litografia/>

Espínola, M. G. (15 de 08 de 2019). *15 definiciones: ¿Qué es el diseño gráfico? | Citas de
 autores*. Obtenido de *15 definiciones: ¿Qué es el diseño gráfico? | Citas de autores*:
<https://www.paredro.com/15-definiciones-diseno-grafico-citas-autores/>

F

Fernández, A. M. (20 de Diciembre de 2022). *Definición de material. Tipos, características
 y ejemplos*. Obtenido de *Definicion.com*: <https://definicion.com/material/>

Fingermann, H. (22 de 07 de 2020). *Concepto de interactivo*. *Deconceptos.com*. Obtenido de Concepto de interactivo. Deconceptos.com:

<https://deconceptos.com/general/interactivo>

G

García-allen, J. (21 de 05 de 2016). *Psicología del color: significado y curiosidades de los colores - Psicología y Mente*. Obtenido de Psicología del color: significado y curiosidades de los colores - Psicología y Mente:

<https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>

Gardey, J. P. (13 de 08 de 2021). *Material didáctico - Qué es, elementos, características, clasificación y función*. Obtenido de Material didáctico - Qué es, elementos, características, clasificación y función.: <https://definicion.de/material-didactico/>

Gardey, J. P. (08 de 09 de 2021). *Minimalismo - Definicion.de*. Obtenido de Minimalismo - Definicion.de: <https://definicion.de/minimalismo/>

Gardey, J. P. (08 de 08 de 22). *Psicología organizacional - Qué es, funciones, definición y concepto*. Obtenido de Psicología organizacional - Qué es, funciones, definición y concepto: <https://definicion.de/psicologia-organizacional/>

I

Igaleno. (09 de 09 de 2021). *Gestión Médica, Igaleno - Qué es un profesional sanitario. Tipos y titulación*. Obtenido de Gestión Médica, Igaleno - Qué es un profesional sanitario. Tipos y titulación: <https://www.igaleno.com/blog/profesional-sanitario/>

J

Julián Pérez Porto y Ana Gardey. (10 de 11 de 2021). *Capacitación - Qué es, definición y concepto*. Obtenido de Capacitación - Qué es, definición y concepto:

<https://definicion.de/capacitacion/>

Julián Pérez Porto y María Merino. (06 de 09 de 2023). *Facilitador - Qué es, en la educación, definición y concepto*. Obtenido de Facilitador - Qué es, en la educación, definición y concepto: <https://definicion.de/facilitador/>

Julián Pérez Porto, M. M. (8 de 11 de 2021). *Personal - Qué es, usos, definición y concepto*. Obtenido de Personal - Qué es, usos, definición y concepto: <https://definicion.de/personal/>

Julián Pérez Porto, M. M. (29 de 06 de 2021). *Semiología - Qué es, definición, referentes y ramas*. Obtenido de Semiología - Qué es, definición, referentes y ramas: <https://definicion.de/semiologia/>

M

Merino, J. P. (09 de 06 de 2021). *Dibujo a mano alzada - Qué es, definición y concepto - Definicion.de*. Obtenido de Dibujo a mano alzada - Qué es, definición y concepto - Definicion.de: <https://definicion.de/dibujo-a-mano-alzada/>

Merino, J. P. (11 de 10 de 2021). *Dibujo geométrico - Qué es, utilidad, definición y concepto*. Obtenido de Dibujo geométrico - Qué es, utilidad, definición y concepto.: <https://definicion.de/dibujo-geometrico/>

Merino, J. P. (31 de 03 de 2022). *Tipografía - Qué es, definición, orígenes y tipos. - Definicion.de*. Obtenido de Tipografía - Qué es, definición, orígenes y tipos. - Definicion.de: <https://definicion.de/tipografia/>

Merino., J. P. (30 de 08 de 2021). *Dibujo técnico - Qué es, tipos, definición y concepto. - Definicion.de*. Obtenido de Dibujo técnico - Qué es, tipos, definición y concepto. - Definicion.de: <https://definicion.de/dibujo-tecnico/>

Ministerio de Salud Publica y Asistencia Social de Guatemala. (06 de 2019). *Ficha Técnica de Centro de Atención Permanente (CAP) - Modelo de Atención Integral en Salud - MSPAS*. Obtenido de Ficha Técnica de Centro de Atención Permanente (CAP) - Modelo de Atención Integral en Salud - MSPAS:
<https://docs.bvsalud.org/biblioref/2019/06/998258/modelo-de-atencion-integral-en-salud.pdf>

Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social de Guatemala. (2020). *Establecimientos de Salud - MSPAS*. Obtenido de Establecimientos de Salud - MSPAS:
<https://establecimientosdesalud.mspas.gob.gt/niveles-de-atencion/segundo-nivel-de-atencion.html>

P

Porto., J. P. (19 de 07 de 2021). *Diseño - Qué es, definición y concepto*. Obtenido de Diseño - Qué es, definición y concepto.: <https://definicion.de/disenio/>

Psicologa Dulce Karina Alonso Serna de Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, M. (01 de 2018). *Definicion de Psicologia*. Obtenido de Definicion de Psicologia:
https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa_ixtlahuaco/2018/Psicologia.pdf

R

Red Educa . (26 de 12 de 2023). *Diseño y elaboración de material didáctico impreso - Red Educa*. Obtenido de Diseño y elaboración de material didáctico impreso - Red Educa: <https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/disenio-elaboracion-material-didactico-impreso>

Rivas, D. (26 de 02 de 2023). *A Que Se Refiere La Psicología De La Comunicación - Psicologiaorganizacional.com.mx*. Obtenido de A Que Se Refiere La Psicología De La Comunicación - Psicologiaorganizacional.com.mx:
<https://psicologiaorganizacional.com.mx/a-que-se-refiere-la-psicologia-de-la-comunicacion/>

Rodríguez, A. P. (Febrero de 2022). *Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades, Portal Academico*. Obtenido de Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades, Portal Academico:
<https://portalacademico.cch.unam.mx/teg1/iniciacion-al-dibujo-artistico/caracteristicas-del-dibujo>

S

Significados, E. (11 de 04 de 2024). *Gestalt - Significados.com*. Obtenido de Gestalt - Significados.com: <https://www.significados.com/gestalt/>

Studio, M. (03 de 02 de 2022). *Diseño de packaging de producto: todo lo que tienes que saber*. Obtenido de Diseño de packaging de producto: todo lo que tienes que saber: <https://mediactiu.com/disenio-de-packaging-de-producto/>

Subdirección de Salud Nutricional, A. y. (4 de 07 de 2017). *ABC Lactancia Materna*. Obtenido de ABC Lactancia Materna:
https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/SNA/abc_lactancia_materna.pdf

U

Ucha, F. (04 de 2012). *Definición de Promover. Significado.com*. Obtenido de Significado.com: <https://significado.com/promover/>

V

Váldez, W. (19 de 07 de 2023). *Definición de Andragogía. - Conceptodefinición*. Obtenido

de Definición de Andragogía. - Conceptodefinición:

<https://conceptodefinicion.de/andragogia/>

Vicente, E. A. (21 de 07 de 2022). *"Qué es la Literatura". En: Significados.com*. Obtenido

de "Qué es la Literatura". En: Significados.com:

<https://www.significados.com/literatura/>

Capítulo XIV

Anexos

Capítulo XIV. Anexos

14.1. Fotografías de validación

14.1.1 Expertos



14.1.2 Cliente y grupo objetivo





14.2. Cotizaciones

Proveedor	Cantidad	SDF Studio		4Designer		M&M mantas y más	
		Precio Unitario	Total	Precio Unitario	Total	Precio Unitario	Total
Tabloide texcote	36	Q12.00	Q432.00	--	--	--	--
Figuras en PVC de 10 x 6 Pulgadas con base	10	Q10.00	Q100.00	Q70.00	Q700.00	Q40.00	Q400.00
Lona Vinil de 2.00 x 1.50 mts	1	Q165.00	Q165.00	Q150.00	Q150.00	Q120.00	Q120.00
Rompecabezas de MDF	2	Q45.00	Q90.00	Q120.00	Q240.00	--	--
Cajas de 5x4 Pulgadas	4	Q50.00	Q200.00	Q140.00	Q560.00	Q40.00	Q160.00
Caja de 11x15 Pulgadas	1	80.00	Q80.00	Q.180.00	Q180.00	Q100.00	Q100.00
Dado de MDF	1	Q45.00	Q.45.00	Q60.00	Q60.00	Q50.00	Q50.00

14.3. Fotografías de propuesta grafica final









