



TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“La ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad en la casa de reposo San Lucas, 2024”

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE

Bachiller en Diseño Estratégico e Innovación

Bachiller en Dirección Publicitaria

PRESENTADO POR:

Carretero Linares, Alexander Stuart – Dirección Publicitaria
Napan Quiroz, Fabian Fabricio – Diseño Estratégico e Innovación
Negrillo Cuba, Jorge Belisario – Diseño Estratégico e Innovación
Olivo Alvan, Victor Manuel – Diseño Estratégico e Innovación

ASESOR:

Albarracín Aparicio, Roxana Alexandra

LIMA, PERÚ

2025

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Albarracín Aparicio, Roxana Alexandra

MIEMBROS DEL JURADO

Díaz Vásquez, Nataly

Huertas Valladares, Eduardo Jose

Panduro Grández, Edgar Marcel

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Jorge Belisario Negrillo Cuba, Identificado (a) con DNI N° 72221132 perteneciente al Programa de Diseño Estratégico e Innovación, siendo mi asesor el Sr(a) Roxana Alexandra Albarracín Aparicio, identificado(a) con DNI N°: 41981490, y cuyo código ORCID es 0000-0002-6930-3718.

Yo, Fabian Fabricio Napan Quiroz Identificado (a) con DNI N° 72307304 perteneciente al Programa de Diseño Estratégico e Innovación, siendo mi asesor el Sr(a) Roxana Alexandra Albarracín Aparicio, identificado(a) con DNI N°: 41981490, y cuyo código ORCID es 0000-0002-6930-3718.

Yo, Victor Manuel Olivo Alvan Identificado (a) con DNI N° 77052662 perteneciente al Programa de Diseño Estratégico e Innovación, siendo mi asesor el Sr(a) Roxana Alexandra Albarracín Aparicio, identificado(a) con DNI N°: 41981490, y cuyo código ORCID es 0000-0002-6930-3718.

Yo, Alexander Stuart Carretero Linares, Identificado (a) con DNI N° 47585107 perteneciente al Programa de Dirección Publicitaria, siendo mi asesor el Sr(a) Roxana Alexandra Albarracín Aparicio, identificado(a) con DNI N°: 41981490, y cuyo código ORCID es 0000-0002-6930-3718.

DECLARAMOS BAJO JURAMENTO QUE:

- a) Somos los autores del documento académico titulado “La ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad en la casa de reposo San Lucas, 2024”.
- b) El trabajo de investigación es original y no ha sido difundido en ningún medio académico; por lo tanto, sus resultados son veraces y no es copia de ningún otro.
- c) El asesor ha revisado minuciosamente el trabajo de investigación, incluyendo las citas a otros autores y las referencias bibliográficas. Este proceso se ha llevado a cabo cumpliendo con las pautas académicas y respetando las normas internacionales.

d) El trabajo de investigación cumplió con el análisis del sistema TURNITIN, el cual tiene el 20% de similitud.



e) Declaramos conocer las consecuencias legales y/o administrativas que puedan derivar si se verifica la falsedad total o parcial de la presente declaración, de acuerdo con lo previsto en el artículo 411 del código penal y el numeral 34.3 del artículo 34 del Texto Único Ordenado de la Ley del Procedimiento Administrativo General, aprobado por Decreto Supremo 004-2019-JUS.

Fecha: 29, junio, 2025

Firmas de los autores

Nombres	Apellidos	Dni	Firma	Huella
Alexander Stuart	Carretero Linares	47585107		
Fabian Fabricio	Napan Quiroz	72307304		
Jorge Belisario	Negrillo Cuba	72221132		
Victor Manuel	Olivo Alvan	77052662		

Firma del asesor

Nombres	Apellidos	Dni	Firma	Huella
Roxana Alexandra	Albarracín Aparicio	41981490		

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a Dios que siempre nos ha ayudado. A nuestras familias, por su amor incondicional, su paciencia y su apoyo constante a lo largo de este camino académico. A nuestros padres, quienes nos enseñaron el valor del esfuerzo y la perseverancia. A nuestros amigos, por su compañía y palabras de aliento en los momentos más exigentes.

También dedicamos este proyecto a todas las personas con discapacidad que inspiran con su fuerza y resiliencia. Su realidad nos motivó a desarrollar una propuesta que promueva la inclusión, el respeto y la empatía.

AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestro más profundo agradecimiento a Dios, nuestros padres y familias, cuyo apoyo incondicional, paciencia y guía nos han acompañado en cada paso de este camino académico. Su amor y confianza en nosotros han sido el motor que nos impulsó a seguir adelante.

A nuestros amigos, por su compañía, palabras de aliento y por estar a nuestro lado en los momentos más exigentes, su apoyo ha sido invaluable en cada desafío que enfrentamos.

A nuestra alma mater, Escuela ISIL, por brindarnos las herramientas y el espacio para crecer profesional y personalmente, permitiéndonos avanzar en nuestro desarrollo académico.

De manera especial, agradecemos a nuestra asesora, Roxana Alexandra Albarracín Aparicio, por su dedicación, orientación y compromiso a lo largo de este proyecto, su asesoría constante fue importante para lograr este trabajo con la rigurosidad y profundidad necesarias.

Finalmente, a todas las personas que, de una u otra manera, han sido parte de este proceso, dejando una huella en nuestro aprendizaje y crecimiento.

ÍNDICE

DEDICATORIA	6
AGRADECIMIENTOS	7
CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL	19
1.1 Título del Proyecto.....	19
1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario	19
1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la investigación	20
1.4 Alcance de la solución.....	20
CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA	21
2.1.2 Formulación del problema.....	23
2.1.2.1 Problema general	23
2.1.2.2 Problemas específicos.....	24
2.1.3 Objetivos de investigación	24
2.1.3.1 Objetivo general.....	24
2.1.3.2 Objetivos específicos.....	24
2.1.4 Justificación de la investigación	25
2.1.4.1 Justificación teórica	25
2.1.4.2 Justificación metodológica.....	26
2.1.4.3 Justificación práctica.....	26
CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL	27
3.1. Antecedentes de la investigación	27
3.1.1. Antecedentes nacionales	27
3.1.2. Antecedentes internacionales	29
3.2. Marco teórico.....	33
3.2.1. Ilustración como herramienta de inclusión.....	33
3.2.2. Personas discapacitadas.....	39
3.3. Definición de términos básicos	45
CAPÍTULO IV: SUPUESTOS Y CATEGORÍAS	46
4.1. Formulación de supuestos	46
4.1.1. Supuestos generales	46
4.1.2. Supuestos específicos.....	47
4.2. Operacionalización de supuestos	47
CAPÍTULO V: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	51
5.1. Diseño metodológico	
5.1.1. Enfoque de investigación	
5.1.2. Tipo de investigación	
5.1.3. Diseño de investigación	
5.1.4. Niveles de investigación	52
5.2. Escenario y participantes	52
5.2.1. Población.....	52
5.2.2. Muestreo y Muestra	53
5.3. Técnica e instrumentos de recolección de datos	53
5.3.1. Técnicas de recolección de datos	53

5.3.2. Instrumentos de recolección de datos	53
5.4. Técnica de procesamiento y análisis de datos	54
5.4.1. Contexto en el que se realizó el estudio, datos de control	54
CAPÍTULO VI: PROPUESTA DE INNOVACIÓN	92
6.1. Alcance esperado.....	92
6.2. Descripción del mercado objetivo del producto o servicio	92
6.2.1. Fuentes de ingreso	92
6.2.2. Alianzas estratégicas.....	93
6.2.3. Benchmarking	95
6.3. Desarrollo del proyecto de innovación.....	96
6.4. Presupuesto	110
CONCLUSIONES	111
RECOMENDACIONES	113
9. REFERENCIAS	115
ANEXOS	123

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 0. Matriz de Operacionalización de Categorías	44
Tabla 1. Asociación de las ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas.....	50
Tabla 2. Identificación de acciones representadas en las ilustraciones.....	51
Tabla 3. Tiempo de atención dedicado a observar las ilustraciones y comprenderlas.	53
Tabla 4. Nivel de aceptación de los residentes.....	56
Tabla 5. Evaluación de la simplicidad de los trazos y detalles en las ilustraciones	57
Tabla 6. Emociones positivas o negativas	57
Tabla 7. Facilidad de uso de las ilustraciones con distintas necesidades adaptadas. .	58
Tabla 8. Frecuencia de actividades	59
Tabla 9. Número de residentes que participan en actividades con ilustraciones	60
Tabla 10. Percepción de la integración en las actividades grupales	61
Tabla 11. Percepción sobre accesibilidad y facilidad de comunicación cotidiana.....	62
Tabla 12. Percepciones sobre las limitaciones físicas y las actividades diarias	62
Tabla 13. Curiosidad y/o preguntas entre los usuarios.....	63
Tabla 14. Comprensión de conceptos y/o mensajes	63
Tabla 15. Inclusión de elementos que no generen confusión y/o sobrecarga cognitiva.	64
Tabla 16. Percepciones sobre la influencia de las ilustraciones sobre las emociones.....	65
Tabla 17. Vínculo con las ilustraciones que se adecuan con los deseos para la interacción.	65
Tabla 18. Disfrute de las ilustraciones como apoyo en su comunicación diaria.	66
Tabla 19. Percepción sobre el impacto de la comunicación cotidiana en el autoestima y confianza.....	66
Tabla 20. Contribución a su autopercepción.....	67
Tabla 21. Diseño del proyecto: Etapa 1	98

Tabla 22. Diseño del proyecto: Etapa 2	100
Tabla 23. Diseño del proyecto: Etapa 3	103
Tabla 24. Presupuesto	105

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Subcategoría: Comprensión de la ilustración</i>	72
Figura 2. <i>Subcategoría: Evaluación de la ilustración</i>	74
Figura 3. <i>Subcategoría: Uso de la ilustración</i>	76
Figura 4. <i>Subcategoría: Factor físico</i>	79
Figura 5. <i>Subcategoría: Factor intelectual</i>	81
Figura 6. <i>Subcategoría: Factor Emocional</i>	83
Figura 7. <i>Subcategoría: Factor Psicológico</i>	85
Figura 8. <i>Categoría 1: Ilustración como herramienta de inclusión</i>	87
Figura 9. <i>Categoría 2: Personas con discapacidad</i>	89

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. *Población adulta mayor con alguna discapacidad*.....20

RESUMEN

El presente estudio explora a la ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad física y mental en la Casa de Reposo San Lucas, Lima – Perú, durante el año 2024. El objetivo principal fue conocer las percepciones de los residentes sobre el uso, la comprensión y la evaluación de ilustraciones adaptadas, como estrategia para mejorar su interacción social y comunicación. Se empleó un enfoque cualitativo con diseño experimental de corte transversal descriptivo, utilizando entrevistas como técnica de recolección de datos a una muestra por conveniencia de cinco adultos mayores residentes con diversas discapacidades. Los resultados revelaron que las ilustraciones fueron interpretadas positivamente por los participantes, facilitando la asociación con experiencias cotidianas, la expresión emocional y la comprensión pictográfica. Además, se evidenció que estos recursos visuales promueven un entorno más accesible y participativo, contribuyendo al bienestar emocional y social de los usuarios, la investigación propone la implementación de materiales visuales personalizados como una alternativa viable y replicable en otros centros de cuidado, destacando el valor del diseño gráfico, especialmente la ilustración, en la promoción de la inclusión.

Palabras clave: Ilustración, Usos de la ilustración, Herramientas de inclusión, Discapacidad física, Discapacidad mental, Inclusión social, Casa de reposo.

ABSTRACT

This study explores the use of illustration as an inclusion tool for people with physical and mental disabilities at the San Lucas Nursing Home in Lima, Peru, during the year 2024. The main objective was to understand residents' perceptions of the use, understanding, and evaluation of adapted illustrations as a strategy to improve their social interaction and communication. A qualitative approach with a non-experimental cross-sectional design was used, using interviews as a data collection technique with a convenience sample of five older adult residents with various disabilities.

The results revealed that the illustrations were interpreted positively by participants, facilitating association with everyday experiences, emotional expression, and pictographic understanding. Furthermore, it was evident that these visual resources promote a more accessible and participatory environment, contributing to the emotional and social well-being of users. The research proposes the implementation of personalized visual materials as a viable and replicable alternative in other care centers, highlighting the value of graphic design, especially illustration, in promoting inclusion.

Keywords: Illustration, Uses of illustration, Inclusion tools, Physical disability, Mental disability, Social inclusion, Nursing home.

INTRODUCCIÓN

Este estudio plantea el uso de la ilustración como una herramienta de inclusión para personas con discapacidad física y mental en la Casa de Reposo San Lucas, con el propósito de mejorar su comunicación, participación social y bienestar emocional. Se parte del reconocimiento de las limitaciones que enfrentan estas personas en su vida diaria, especialmente en contextos institucionales, y se busca, a través de la ilustración, aportar soluciones accesibles y adaptadas. La investigación utiliza una metodología cualitativa con entrevistas dirigidas a los residentes, permitiendo explorar sus percepciones sobre la comprensión, el uso y la evaluación de ilustraciones adaptadas. Se espera que los hallazgos contribuyan a la creación de entornos más inclusivos y que esta propuesta pueda replicarse en otras instituciones similares.

Capítulo I: Información general

En este capítulo se presenta el título del proyecto, el área estratégica de desarrollo prioritaria, la actividad económica en la que se aplica la investigación, y el alcance esperado de la solución. Se contextualiza la problemática desde el ámbito social y de salud, remarcando la necesidad de propuestas inclusivas para adultos mayores con discapacidad.

Capítulo II: Descripción de la investigación aplicada

Aquí se detalla la realidad problemática, la formulación del problema general y específico, así como los objetivos de investigación. Además, se desarrolla la justificación teórica, metodológica y práctica del estudio, sustentando la pertinencia de la ilustración como medio inclusivo.

Capítulo III: Marco referencial

Este capítulo reúne los antecedentes nacionales e internacionales relacionados con el uso de la ilustración en contextos educativos y sociales, así como el marco teórico que respalda la relación entre ilustración, inclusión y discapacidad. También se definen los términos básicos utilizados en la investigación.

Capítulo IV: Supuestos y categorías

Se presentan los supuestos generales y específicos que guían el estudio, así como la operacionalización de las categorías principales: la ilustración como herramienta de inclusión y las características de las personas con discapacidad.

Capítulo V: Metodología de la investigación

Este capítulo describe el enfoque cualitativo del estudio, el tipo y diseño de investigación, los criterios de selección de la muestra, la técnica e instrumento de recolección de datos, y el análisis aplicado para interpretar la información obtenida de los residentes de la Casa de Reposo San Lucas.

Capítulo VI: Propuesta de innovación

Finalmente, se presenta la propuesta de solución a través del diseño y aplicación de materiales ilustrativos adaptados. Se detalla el desarrollo del prototipo, el plan de implementación, su validación con los usuarios, y las estrategias para su sostenibilidad y posible replicabilidad en otros contextos similares.

CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Título del Proyecto

La ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad en la casa de reposo San Lucas, 2024.

1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario

Para la presente investigación, se emplea la línea de Comunicación, Sociedad y Cultura. Este proyecto buscará fomentar la integración de personas con discapacidad mediante el uso de la ilustración como herramienta de expresión y comunicación en la Casa de Reposo San Lucas.

Se pretende mejorar la interacción social, fortalecer el sentido de pertenencia y generar un entorno accesible que permita a los participantes expresarse y conectar con los demás de manera significativa. La inclusión se enfocará en eliminar barreras físicas, además se va a centrar en potenciar la participación activa y el desarrollo personal de cada individuo.

1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la investigación

La investigación se aplicaría en el sector de salud y bienestar social, específicamente en el ámbito de los servicios de atención enfocadas en mejorar la calidad de vida de los residentes de la Casa de Reposo San Lucas que presentan alguna discapacidad.

En el Perú, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2019), el 10.3% de la población tiene algún tipo de discapacidad, lo que representa aproximadamente 3 millones de personas. De este total, el 53.1% tiene discapacidad severa, lo que refleja la importancia de contar con iniciativas que promuevan su inclusión

y bienestar en espacios de atención y cuidado. Además, la demanda por servicios en casas de reposo y cuidados de largo plazo va en aumento debido al envejecimiento de la población.

El proyecto tiene como propósito mejorar el entorno de estas instituciones con el uso de la ilustración para contribuir en el desarrollo del sector y promover un enfoque inclusivo para este tipo de población.

1.4 Alcance de la solución

Esta solución busca usar la ilustración como herramienta de inclusión en la casa de reposo San Lucas, considerando talleres para los trabajadores y rutinas que serán adaptadas a personas discapacitadas. Los objetivos establecidos son fomentar la expresión personal, optimizar la interacción social y construir materiales accesibles. Así se puede generar un ambiente más participativo que pueda mejorar el bienestar y estado de salud de los residentes.

CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA

2.1. Descripción de la realidad problemática

Considerando el problema en un contexto global, la inclusión de personas con discapacidad en distintos entornos institucionales, como las casas de reposo, se encuentran enfrentando varios retos. Según con lo que indica el Informe Mundial sobre la Discapacidad (2011) publicado por la Organización Mundial de la Salud (OMS) y el Banco Mundial, existe un 15% de la población mundial que vive con un tipo de discapacidad. Los esfuerzos por generar mayor accesibilidad e igualdad de oportunidades para ellos no son los suficientes para poder enfrentar estas barreras.

Mientras que, en el panorama de América Latina, existen ciertos desafíos para la inclusión que involucran una falta de recursos y se toma en cuenta sobre el nivel de discriminación persistente a las personas con discapacidad, siendo barreras significativas para su integración en la sociedad y en su vida cotidiana. Según con lo que indica la ausencia de políticas inclusivas y programas de apoyo adecuados resaltan más sobre esta situación, dejando a muchas personas con discapacidad en desventaja y limitando su desarrollo personal y social. Por lo cual, es importante abordar estas barreras estructurales y promover la completa inclusión para estas personas de la población en todos los ámbitos de la vida y así garantizar la igualdad de oportunidades y el pleno ejercicio de sus derechos en América Latina. (Cornejo. et al, 2024).

Según los datos disponibles, entre los adultos mayores con discapacidad en Perú, el 32,0% enfrenta dificultades para usar brazos y piernas, el 14,0% tiene problemas para oír, el 13,3% para ver, el 5,6% para entender o aprender, el 1,2% para relacionarse con los demás y el 0,7% para hablar o comunicarse. Además, el

33,3% de los adultos mayores con alguna discapacidad presenta dos o más discapacidades simultáneamente. (Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) 2019).

Gráfico 1

Población adulta mayor con alguna discapacidad



Nota: Estos datos muestran la falta de actividades adaptadas que puedan atender de manera efectiva estas diversas necesidades. Tomado de: “Perú: Caracterización de las condiciones de vida de la población con discapacidad, INEI (2019)”.

Por ese motivo se muestra una necesidad de innovar en la forma en cómo se diseñan y se implementan las actividades para estas personas explorando con el uso de herramientas visuales y artísticas para mejorar la inclusión. En ese contexto la investigación se centra en la casa de reposo San Lucas, en Lima Perú. Cuenta con un servicio de cuidado para adultos mayores, teniendo en cuenta sobre sus necesidades básicas y de salud.

Como se demuestra en el análisis las personas con discapacidad están enfrentando retos como las deficiencias en la comunicación y limitaciones en hacer actividades disponibles, perjudicando su capacidad para disfrutar de una calidad

de vida apropiada. Al presentar esta investigación, se espera contribuir con el desarrollo de metodologías para beneficiar a este sector de la población y enriquecerlos con una adecuada experiencia cotidiana.

El uso de ilustraciones adaptadas para personas discapacitadas servirá para favorecer la comunicación y comprensión de información, incluyendo para algunos residentes con dificultad sensorial. Todo esto en base al diagnóstico señalado. Los recursos visuales permitirán traspasar cada una de estas dificultades mejorando la expresión de necesidades y emociones.

El desarrollo de estrategias centradas en el uso de la ilustración servirá para manejar la problemática, por ello se considerarán hacer entrevistas en base a las necesidades de los residentes para proponer materiales ilustrativos específicos. Además, los materiales necesarios serán integrados en el entorno de la casa de reposo junto a una enfocada atención a la capacitación del personal en su uso.

Adicionalmente a ello, se busca mostrar un prototipo para ver la funcionalidad de los materiales y luego considerar añadir ajustes necesarios. En esta etapa se supervisa de forma continua para observar el impacto positivo a través de entrevistas con los residentes y el mismo personal. Finalmente, se adecua un plan de sostenibilidad para actualizar los materiales con posibilidad de hacer una réplica del proyecto en otras instituciones.

2.1.2 Formulación del problema

2.1.2.1 Problema general

¿Cuáles son las percepciones sobre la ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024?

2.1.2.2 Problemas específicos

¿Cuáles son las percepciones sobre la comprensión de la ilustración para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024?

¿Cuáles son las percepciones sobre el uso de la ilustración para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024?

¿Cuáles son las percepciones sobre la evaluación de la ilustración para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024?

2.1.3 Objetivos de investigación

2.1.3.1 Objetivo general

Conocer las percepciones sobre la ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024.

2.1.3.2 Objetivos específicos

Conocer las percepciones sobre la comprensión de la ilustración para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024.

Conocer las percepciones sobre el uso de la ilustración para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024.

Conocer las percepciones sobre la evaluación de la ilustración para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024.

2.1.4 Justificación de la investigación

2.1.4.1 Justificación teórica

La presente investigación sustenta cómo la ilustración puede ser usada como una herramienta de inclusión, para optimizar la calidad de vida de las personas discapacitadas en la casa de reposo San Lucas. Se espera como resultado obtener un entorno social comprensivo que beneficie su bienestar emocional. Los fundamentos se basan en enfoques que justifican la comunicación visual e inclusión social.

Para Galvis & Palomino (2021), es fundamental resaltar algunos de los mayores obstáculos que enfrenta un niño con discapacidad visual, ya sea por ceguera o visión baja. Muchos de estos pueden desarrollar conductas introvertidas e independencia. Por tal motivo, es esencial ayudarlos incondicionalmente, sobre todo ofrecerles un espacio seguro y estable que no genere inseguridad. Todo con el propósito de fortalecer sus habilidades socio – emocionales.

Delgado-Ramirez (2021), menciona que la inclusión en el ámbito educativo conlleva actitudes de profundo respeto por las diferencias y una responsabilidad para convertir esas diferencias en oportunidades para el desarrollo, la participación y el aprendizaje. El acceso a la educación debe priorizar la igualdad de condiciones y oportunidades de aprendizaje, además del compromiso del docente en facilitar los recursos o estrategias que permitan una enseñanza de calidad e inclusiva para los estudiantes de necesidades especiales. Dicho factor y compromiso debe ser asumido por los gobiernos e instituciones educativas, sean estas públicas como privadas para garantizar que el proceso de inclusión con claridad y acorde a las necesidades específicas del alumnado con los requerimientos especiales.

En el caso de Bernaschina (2022), los productos gráficos no siempre respetan con los principales fundamentos de diseño a favor del beneficio de personas con discapacidad. De este modo, genera obstáculos en vez de adaptar los espacios públicos y materiales gráficos para la inclusión social a través del diseño.

2.1.4.2 Justificación metodológica

La metodología aplicable a esta investigación es de enfoque cualitativo, por lo que permitirá reconocer las distintas experiencias y sensaciones de los participantes. Involucrando a aplicar técnicas como las entrevistas y observaciones para adquirir mayor cantidad de datos necesarios.

2.1.4.3 Justificación práctica

Los hallazgos en la investigación podrían ser efectivos en la casa de reposo San Lucas y en otras instituciones similares. Las actividades serán aplicadas para fomentar la participación activa de cada residente en la vida comunitaria. Con la probabilidad de concientizar a otros usuarios sobre la importancia de la inclusión a personas discapacitadas.

2.1.4.4 Justificación social

El desarrollo de esta investigación responde a una necesidad social, la falta de herramientas comunicativas adaptadas para personas con discapacidad en espacios de cuidado, visibiliza una realidad frecuentemente ignorada, promoviendo el respeto, la empatía y la integración de adultos mayores con discapacidad.

CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL

3.1. Antecedentes de la investigación

3.1.1. Antecedentes nacionales

Bravo (2020) con su investigación titulada: “Diseño de libros ilustrados sobre la lengua de señas peruana para la adaptación escolar de personas con discapacidad auditiva”. Tuvo como objetivo impulsar el interés de aprendizaje del lenguaje de señas peruana y la comunicación distinta con otros niños. En cuanto a su aplicación de metodología se basó bajo un enfoque cualitativo dirigido a una población conformada por los niños oyentes, quienes representaron un pilar importante en la educación inclusiva. Fueron a ellos a los que tuvieron que incentivar para que aprendieran la lengua de señas y, además, enseñar sobre la cultura sorda para que haya una sociedad más inclusiva y tolerante en el futuro. De esta manera los niños con problemas de audición podrían encontrar un ambiente en donde se fomente una mayor interacción social y comprensión, pero por sobre todo con quienes se podían comunicar. Mientras que en las herramientas de recolección de datos se consideraron realizar una lluvia de palabras clave que pudieran estar vinculados con el problema y al público objetivo señalado. Un análisis detallado de campo en escuelas especiales y asociaciones creadas para personas discapacitadas auditivas. Además de crear un *moodboard* en el que se ilustró y demostró el problema antes encontrado y se desarrolló una trilogía de libros, donde se incluyó la ilustración como un método didáctico de aprendizaje más eficiente, tanto de la cultura como del alfabeto dactilológico. En los resultados se indicó que se puede decir que la elaboración de este proyecto ha logrado unir a las comunidades oyentes como sordas, facilitando la comprensión mutua entre ambos. Los niños oyentes aprendieron sobre la cultura sorda, promoviendo su convivencia en el futuro. Además, el libro del alfabeto es

útil no solo para oyentes, sino también para niños sordos que apenas están aprendiendo a comunicarse. Este proyecto tiene el potencial de expandirse, optimizando la enseñanza y una mayor inclusión.

Ruiz (2020) realizó una investigación con el título: “La ilustración en la narrativa basada en la mitología incaica del periodo Inca Pachacutec para enriquecer el imaginario en el campo de la industria del entretenimiento peruano, 2020”. Cuyo objetivo principal fue: “Demostrar la narrativa creativa precaria, en la industria del entretenimiento en Lima Metropolitana, debido al desconocimiento de referentes locales como la mitología Inca período Pachacútec, 2020”. En esta investigación se consideró aplicar una metodología bajo un enfoque cualitativo, lo que permitió adquirir información relevante sobre el problema formulado. Contando con una población compuesta por personas a quienes les gustan los juegos de mesa en ludotecas locales y tiendas de juegos, así como por dueños y miembros de asociaciones como los creadores de juegos de mesa peruanos. Para recolectar información se tuvo en cuenta realizar observación de campo hacia estas personas del público señalado. Además de presentar un juego de mesa usando ilustraciones como un recurso principal para transmitir conocimiento y que encaje con el estilo de las demás piezas para hacer que el contenido sea más llamativo para los usuarios. Como resultado se demuestra que el conocimiento de la mitología de la cultura Inca potencia la imaginación. Además, se menciona que el proyecto ha sido un éxito y se plantearon algunos resultados con mejoras. Como por ejemplo en la coherencia del tablero para contar la narrativa y generar un ambiente adecuado. También con usar el texto que vincula la imagen con el imaginario colectivo de cada personaje. A parte de ello, se notó que la ilustración es adecuada para realizar proyectos más cautivadores. El diseño gráfico debe tener una alineación con la propuesta y ajustarse a otras tendencias relacionadas con el propósito del proyecto como el público al que va dirigido.

Gamboa (2020) Elaboró una investigación con el título: “Aspectos visuales que intervienen en el consumo del cuento infantil ilustrado “Historias Mágicas, Leyendas del Perú adaptadas para niños y niñas, 2020”. El objetivo fue evaluar sobre el uso de aspectos visuales utilizados dentro del rubro del diseño editorial en el libro “Historias Mágicas, Leyendas del Perú adaptadas para niños y niñas”, 2020. Por el cual consistió en analizar la eficiencia comunicativa de las ilustraciones contenidas en el cuento infantil. Incluyendo aportes visuales y narrativos que aporten a la educación de los estudiantes del nivel inicial. Para ello se consideró aplicar una metodología de carácter cualitativo. El alcance de esta investigación era de tipo exploratorio, ya que se trataba de identificar información pertinente que aporte a la investigación. Junto a información relevante sobre el proceso de publicación y estudio de mercado del cuento infantil. Se usó como herramienta de recolección de datos, empleando la técnica de recopilación de información en fuentes académicas a través de entrevistas por vía virtual mediante video llamadas. Seleccionando a una población conformada por expertos en ilustración, diseñadores gráficos, editores editoriales, docentes de la universidad peruana de Ciencias Aplicadas como lo fueron Christian Ayuni Chea y Natalí Sejuro Aliaga. Incluyendo al director editorial de la empresa SM Rubén Silva, demostrando su experiencia laboral con el Grupo Norma y la empresa Santillana las cuales se encargan de elaborar documentos impresos dirigidos al público escolar. En los resultados se confirmó que el cuento infantil ha venido progresando su consumo con el paso de los años dentro del país, y su producción ha venido en aumento en el mercado abierto al público durante los últimos ocho años.

3.1.2. Antecedentes internacionales

Nino (2023) realizó una investigación titulada: “Narrar el acceso digital, el trauma y la discapacidad a través de cómics y descripción de imágenes en Dinamarca”. El propósito de este estudio fue explorar cómo el uso de recursos visuales, como los cómics y las descripciones de imágenes, puede ser una herramienta efectiva para narrar experiencias relacionadas con el acceso digital, el trauma y la discapacidad. La investigación adoptó un enfoque cualitativo dentro de un marco antropológico, con el fin de comprender de manera profunda las vivencias de los participantes, en especial aquellos con discapacidades visuales. Para la recopilación de datos, se implementó una estrategia inductiva que buscó entender las experiencias narradas de una manera accesible e inclusiva, con un énfasis en las técnicas visuales desarrolladas por personas con discapacidad visual. Esta metodología se basó en los principios de Hernández, Fernández y Baptista (2003), quienes destacan la importancia de ajustar las herramientas de investigación a las características y necesidades del grupo estudiado para obtener información significativa. El grupo de estudio estuvo formado por personas con diversas discapacidades, especialmente aquellas relacionadas con la visión, junto con artistas gráficos, diseñadores accesibles, y expertos en narrativas visuales. En el proceso, se realizaron entrevistas abiertas, análisis de las creaciones gráficas y sesiones colaborativas de creación de cómics, lo que permitió a los participantes compartir sus experiencias personales y los retos que enfrentan en el entorno digital. Un elemento clave en esta investigación fue el uso de la descripción de imágenes, una técnica adaptada por personas con discapacidad visual para hacer que las imágenes sean comprensibles. Este enfoque no solo promovió la inclusión, sino que también resaltó la necesidad de modificar los medios visuales para garantizar una comunicación equitativa y justa. El estudio subraya la relevancia de emplear medios visuales accesibles, como los cómics y las descripciones de

imágenes, para facilitar la inclusión y permitir que las personas con discapacidad puedan expresar sus experiencias de manera auténtica. Los resultados demuestran que la integración de técnicas visuales inclusivas en la investigación y la comunicación es esencial para garantizar el acceso y la representación de todas las personas, especialmente de aquellas cuyas voces han permanecido fuera de los discursos principales.

Ortega (2023) desarrolló una investigación con el título: “Ilustraciencia, un ecosistema para la ilustración científica - España, 2021.” cual objetivo general fue: “Realizar una revisión bibliográfica del ámbito de la ilustración científica para encontrar aspectos que son comunes a este tipo de creaciones - España, 2021.” En esta tesis se menciona sobre cómo la ilustración científica aporta como método de comunicación de información compleja en cada disciplina científica y académica. El cual sirve como una herramienta efectiva para generar mayor comunicación científica efectiva (Nature Microbiology 2022) y se debe interpretar a partir de una perspectiva multidisciplinaria, utilizando aspectos culturales, estéticos, técnicos y emocionales (Köppen 2010). En referencia a lo que menciona el autor, al transformar cada hipótesis, investigación o evidencia empírica en otras obras representadas visualmente y comprensibles para un público objetivo, compartiendo información científica en medio de la creación de recursos educativos y didácticos. Su metodología aplicada fue bajo un enfoque cualitativo. Su población se compone de ilustradores de nacionalidades distintas, seleccionados en cada edición. Para recolectar datos se requirió hacer un análisis sobre las ilustraciones presentadas a concurso dentro de las nueve ediciones de ilustraciencia entre 2009 y 2022. También al realizar entrevistas y consultas sobre la página web de Ilustraciencia y sobre algunas galerías con las ilustraciones de las ediciones mostradas hasta la fecha en que se realiza esta investigación. Como resultado se pudo resaltar sobre el aporte fundamental que tiene la ilustración y su

versatilidad para poder representar temas en relación con la ciencia. Se observó una mayor participación de ilustradores internacionales destacando la formación académica en esta disciplina.

Landázuri (2019) en su investigación con el título de “Elaboración de un cuento ilustrado sobre la diversidad de capacidades especiales para informar a niños de ocho años a doce años – Ecuador, 2019” cuyo objetivo era hacer un cuento con ilustraciones que informe de las habilidades especiales para los niños ecuatorianos de ocho a doce años – Ecuador, 2019. Con el fin de demostrar su aceptación a cada diversidad e interactuar con estos niños de manera social correctamente. Además de buscar ofrecer un mayor entendimiento de los desafíos y complejidades que las personas discapacitadas están enfrentando y sobre el rol que ocupan en la sociedad. Determinando la efectividad del uso del cuento ilustrado para aumentar la empatía y comprensión de varias discapacidades. La metodología que se consideró fue de carácter cualitativo. Como herramientas de obtención de datos, se analizó el contenido que proviene de diversas fuentes como relatos, cuentos y textos en general. Se usaron datos descriptivos que no mostraban interpretaciones exactas, sino un análisis basado en la información de varias fuentes, resaltando los aspectos más interesantes. Con la ayuda de encuestas que fueron presentadas a una población conformada por los niños ecuatorianos de cualquier género, pertenecientes a un nivel socio-económico de los quintiles tres al cinco. Aquellos con acceso a niveles educativos y sin tener ninguna discapacidad. Sin embargo, la aplicación de las encuestas se realizó luego de que estos hubieran visualizado la obra audiovisual y la presentación del proyecto. Los resultados definieron que el uso de ilustraciones en los libros infantiles permitió llegar a una mejor comprensión de términos y conceptos nuevos. Esto incluso ayudó a que los niños recordarán visualmente la historia y entendieran la información con facilidad. Además, en base a los resultados del grupo focal, se

pudo determinar que existe una percepción de los niños ecuatorianos en relación con las capacidades especiales que forman parte de un carácter de ignorancia debido a la falta de información. Sin embargo, con ayuda de proyectos inclusivos, es posible generar un cambio en la mentalidad de los niños.

3.2. Marco teórico

3.2.1. Ilustración como herramienta de inclusión

La Ilustración en la Educación Intercultural.

La comunicación visual desde tiempos inmemorables y en la actualidad es uno de los medios más empleados a la hora de informar. La simpleza de comunicar algo por medio de una imagen ha plasmado varios hechos y detalles característicos de la cultura de un determinado lugar, los cuales han sabido perdurar a través del tiempo. Desde hace varias décadas, la sociología, la semiótica, la antropología, entre otros, han apoyado los estudios culturales al darse cuenta de la importancia de la imagen, considerándola un objeto de investigación y un indicador para el análisis de fenómenos culturales.

La ilustración destinada a la infancia, según señala Erazo (2019), representa un recurso fundamental tanto en el ámbito formativo como en el artístico, ya que permite atraer la atención de los niños, fomentar su imaginación y hacer más comprensibles los contenidos difíciles mediante imágenes claras y accesibles. Cuando las representaciones visuales se crean con el objetivo de instruir, orientar o conmover al público infantil, dejan de ser únicamente arte para convertirse en una herramienta de comunicación educativa. Ilustrar para niños implica una propuesta visual

que combine lo estético con lo práctico, utilizando elementos gráficos que transmiten cercanía y que permitan entender el mensaje con facilidad.

A lo largo del tiempo, la ilustración para niños ha cumplido un rol clave en el desarrollo del pensamiento crítico, la adquisición de valores y el fortalecimiento de habilidades cognitivas, consolidándose como un recurso esencial en el proceso educativo, ya que en muchas ocasiones basta con una imagen bien elaborada para entender y recordar una idea central.

La ilustración, como señala Ortega (2016), es el objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración (p.10). Ambos tienen una relación que los complementa perfectamente; aunque la ilustración tenga un objetivo más comercial, está basada en técnicas artísticas tradicionales y siempre busca expresar un mensaje de una manera estética y funcional, transmitiendo ideas de forma clara. A lo largo de la historia, la ilustración ha servido como un complemento importante para entender un mensaje correctamente, convirtiéndose en un medio ideal para comunicar al espectador, ya que solo hace falta verlo para captar la idea.

Además, como señala Byron (2022), indica que en relación a Psicología del Arte y la Percepción en relación a la IC identifica dos enfoques sobre la interpretación de las imágenes. Visto de una manera estándar, una imagen se define en términos estructurales como cualquier representación bidimensional verídica de un objeto. También, las imágenes son el resultado del desarrollo de más habilidades generales cognitivas, lingüísticas y psicomotoras. Estas definiciones aportan a la

capacidad de la IC y su destreza de crear y leer imágenes como la posibilidad de hacer juicios sobre la "fidelidad imperfecta" de un objeto representado y conflictividad sobre la naturaleza de las imágenes mismas.

Cada persona puede percibir e interpretar una imagen de forma diferente, algunas podrán hacerlo basándose en las representaciones iguales de lo que se ve a simple vista, mientras que para otras las imágenes no siempre muestran una realidad de forma perfecta, por ese motivo pueden percibir las imágenes según sus capacidades para procesar información, pensar, resolver problemas, etc.

Por otro lado, según en la investigación de Gómez (2019), las ilustraciones suponen un impulso estimulante que traslada a los lectores a un mundo donde los colores, el formato, diseño, percepciones, los pequeños detalles y las sensaciones que nos transmite, son los protagonistas y se convierte en una forma de expresión y comunicación. Se argumenta que los elementos clave que conforman las ilustraciones como una adecuada jerarquía de colores, el mensaje y otros aspectos, pueden facilitar la interpretación de parte del lector.

La ilustración es una herramienta muy útil e importante como un medio de comunicación, las ilustraciones hacen que el material didáctico que se tiene sea más atractivo, permite que también sea como un puente que conecta a los estudiantes con diversas realidades y modos de vida, donde los profesores pueden facilitar un aprendizaje inclusivo y enriquecedor, que promueve el respeto y la apreciación por las diferencias culturales.

Efectividad de la ilustración para el desarrollo cognitivo y aprendizaje en los usuarios.

La ilustración demuestra su efectividad para optimizar en el desarrollo cognitivo y en el factor de aprendizaje de los usuarios, actualmente estas gráficas visuales se representan como una interpretación existente de elementos que conforman nuestra realidad. Esto se relaciona principalmente con cómo estas representaciones visuales facilitan la comprensión, memorización y usabilidad de conceptos.

De acuerdo con Martel (2020), las imágenes visuales influyen significativamente en el desarrollo de la lectoescritura, especialmente en etapas tempranas. En lugar de depender de códigos alfabéticos complejos, las imágenes permiten a los usuarios reconocer estímulos visuales e interpretarlos a partir de sus propias experiencias, lo que facilita la comprensión de los mensajes. Esta cualidad es especialmente valiosa para personas con dificultades en el lenguaje verbal, ya que las ilustraciones estimulan la creatividad e imaginación, ayudando a expresar emociones y necesidades que de otro modo serían difíciles de comunicar.

Además, se comprueba que el uso de imágenes logró mejoras significativas en los niveles de comprensión y producción escrita en niños, pasando de un 80% en nivel bajo a un 60% en nivel regular y un 30% en nivel alto después de la intervención. Estos hallazgos refuerzan el potencial de la imagen como herramienta inclusiva y educativa en entornos donde se requiere una comunicación accesible y sensible a las capacidades individuales.

Como lo indica Aguado y Villalba (2020). Actualmente se observa como las ilustraciones se emplean como recursos educativos en las escuelas y como metodología de enseñanza, cumpliendo con los requerimientos para la formación de niños.

La ilustración se puede ver como un tipo de lenguaje, que tiene un aporte como herramienta educativa. Sus propiedades, significado y habilidad para convencer y transmitir un mensaje se definen como una herencia que ha permanecido durante un largo tiempo. La enseñanza se puede reflejar con la ilustración al poner a prueba el conocimiento visual de un individuo y su forma de apreciar las cosas. Si permaneció durante la cultura por años, puede ser incluida para educar.

Las imágenes e ilustraciones ayudan a transmitir mensajes muchas veces dando soporte a contenidos que sirven como herramientas de apoyo al área educativa para poder transferir conocimientos.

Mientras que en base al enfoque de Aguado & Villalba (2020) se indica que como herramienta de ayuda para el proceso de aprendizaje de los niños de diferentes edades al ser utilizado para complementar a los textos. También por contribuir a la interpretación de contenidos y al desarrollo de la capacidad de lectura visual.

Hay veces en que una palabra no tiene nada semejante con una interpretación basada en su realidad. Pero la imagen se puede representar en varios aspectos. En ella, la conexión entre lo que algo significa y cómo se dice es más clara, por lo que puede resultar más interesante.

Si bien, la imagen ilustrada es diferente de la palabra escrita también en la manera en que la persona recibe ambos mensajes: el texto requiere que se imagine algo internamente (desarrolla más la imaginación y creatividad) mientras que la imagen ofrece una representación externa del objeto-noción (deja menos margen a recrear subjetivamente). Cuando se combinan con efectividad, ambas facetas interactúan y se completan

La ilustración y la palabra escrita ambas a pesar de ser diferentes cumplen con el objetivo de comunicar un mensaje, los dos cuando se juntan y se complementan se enriquecen mutuamente.

Un texto nos puede dar detalles que una imagen no nos puede dar y una imagen puede darnos una representación visual de forma más directa y concreta.

Las ilustraciones personalizadas, que se adaptan a las necesidades y actividades rutinarias de los usuarios, son clave para mejorar la simplicidad, la estructura y la comprensión visual. Estas pueden basarse en planos y aspectos realistas o simbólicos, facilitando así el aprendizaje.

La Ilustración como estrategia para el aprendizaje significativo

Hubo veces en que la ilustración cumple su función como una estrategia para el aprendizaje significativo, esto da su origen en base a las representaciones visuales con el conocimiento verbal y conceptual. Se ha estado manifestando durante las últimas décadas, incluyendo en el incremento del uso de recursos visuales en la educación.

En la investigación de Toapanta (2023) se indica que en un mundo globalizado y de información, la imagen dice más que mil palabras y los estudiantes que se mueven en el mundo de la imagen se encuentran con docentes que aún manejan un proceso de enseñanza y aprendizaje ineficaz, automatizado y repetitivo. Esto según bajo el enfoque de Giornelli (2016) como respuesta a este proceso los y las estudiantes se esfuerzan poco; la formación de valores, el logro de estándares de conducta y estilos de aprendizaje pueden verse afectados negativamente, evidenciándose en el poco desarrollo del pensamiento visual, y el poco progreso de la inteligencia naturalista.

Actualmente la información y los mensajes circulan a través de imágenes visuales donde los estudiantes necesitan estar inmersos en este mundo digital, pero muchas veces enfrentan sistemas educativos tradicionales que no responden a las necesidades de los estudiantes quienes requieren tener un aprendizaje más dinámico y son los quienes requieren un aprendizaje conectado con la realidad visual.

Por otro lado, en base a Resnick (1999) la enseñanza está totalmente mediatizada por la actividad mental constructiva del alumno, la enseñanza debe construir el proceso de construcción de los alumnos con el fin de que dé lugar a un nuevo conocimiento y potencialmente verdadero en el sentido de describir correctamente el mundo o de descubrirlo correctamente, de acuerdo con las teorías de una disciplina y debe ser potente en el sentido de ser duradero y de poderlo utilizar en situaciones diversas.

La ilustración está vinculada con el proceso de enseñar a captar nuestro entorno bajo diversas perspectivas de una misma realidad, aunque

dependiendo de la construcción mental progresiva que tiene una persona para identificarla y expresarla. Estos conceptos encajan con disciplinas que buscan instruir a los demás a que capten una idea de cómo emerge el mundo de manera que lo comprendan sin añadir más que simples palabras.

Según Hernández (2020), la imagen ya no se limita a ilustrar contenidos, sino que participa activamente en la construcción de sentido, al funcionar como lenguaje simbólico que activa emociones, representa identidades y moldea percepciones sociales y culturales.

Se considera realizar las ilustraciones como recursos visuales adecuadas para facilitar la comprensión de conceptos de manera lógica, además de favorecer la enseñanza y hacerlo más significativo y relevante para los usuarios.

3.2.2. Personas con discapacidad

Sensibilización sobre la discapacidad

La sensibilización sobre la discapacidad se considera un proceso gradual que ha estado conllevando una constante evolución a lo largo de los años, siendo impulsado por cambios políticos sociales, progresos en la investigación sobre los derechos humanos e inclusión social. Estos principales factores son la respuesta hacia actos de exclusión social y discriminación en la comunidad con el propósito de contribuir a formar una mejor sociedad para personas discapacitadas.

La política inclusiva se refiere a una perspectiva, que tiene como fin garantizar el acceso y participación igualitaria de todas las personas.

Pérez (2023) menciona que la política de educación inclusiva indica el camino para adecuar procesos pedagógicos, técnicos y administrativos del sistema educativo, en beneficio de la población con necesidades educativas especiales. Como vemos tener una política inclusiva requiere investigar sobre las barreras que impiden la participación educativa para posteriormente realizar cambios con un enfoque inclusivo.

Según este enfoque, la educación inclusiva puede guiar a estas personas a adaptarse a su entorno de forma eficiente, al apartar los obstáculos que les dificulta relacionarse socialmente con los demás.

Como menciona Booth, T. y Ainscow, M. (2015), las culturas inclusivas fomentan la aceptación de que existe una variedad de formas de vida e identidades que pueden coexistir, pues la comunicación entre ellas es enriquecedora y requiere que se dejen de lado las diferencias de poder.

Se puede presentar una oportunidad para integrar a nuevos grupos de la población, permitiendo que se sientan cómodos en un entorno donde predominan interacciones sociales y puedan adaptarse sin obstáculos que dificultan su avance.

Por otro lado, Osorio (2020) señalan que la minusvalía es una situación desventajosa para un individuo determinado, consecuencia de una deficiencia o una discapacidad, que limita o impide el desempeño de un rol que es normal en su caso. Fomentar la interacción y el contacto entre personas con y sin discapacidad para el beneficio mutuo es lo que se debe hacer. Necesitamos crear herramientas, estrategias que permitan ayudar a cambiar esas percepciones como por ejemplo sería crear programas educativos, entornos que valoren la diversidad y promuevan

la inclusión y favoreciendo la aceptación nos haría una sociedad más justa y sensible. Implementar apoyos en las diferentes áreas, adaptando entornos educativos laborales, etc. Que necesiten según sus necesidades mejorarían el acceso y beneficio a una comunidad.

Una cultura inclusiva requiere que las personas comprendan y acepten las diferencias como algo positivo y enriquecedor.

La sensibilización por personas vulnerables es más que aceptar sus diferencias y de tener conocimiento de sus discapacidades, debemos crear una conciencia, actitudes, percepciones para que nuestra convivencia sea en base a valores de respeto mutuo siendo empáticos y respetando los derechos de todos.

Ser inclusivos nos da la oportunidad de descubrir las capacidades y potencial que tienen las personas en diferentes áreas.

Debemos fomentar una comprensión profunda de que la discapacidad es solo una característica más dentro de la rica diversidad humana. Las personas con discapacidad no solo deben ser aceptadas, sino también valoradas por sus aportaciones a la sociedad, al igual que cualquier otra persona.

Una cultura inclusiva se basa en la educación que se debe recibir desde niños para poder derribar las barreras de discriminación que tanto daño hace a una sociedad.

Inclusión Social a través del Arte y la Creatividad

Actualmente, la inclusión social de las personas con discapacidad se considera un avance que busca valorar las oportunidades que comparten con el resto de la comunidad, con el objetivo de crear una sociedad más justa y fortalecer el reconocimiento de la diversidad. Una forma de romper las barreras que dificultan su participación e interacción efectiva es la implementación de herramientas didácticas, como el arte, que favorecen su desarrollo creativo y cognitivo. Con la aplicación de este enfoque, se espera promover una mayor integración y fluidez en un entorno cómodo y accesible para este grupo.

Hernández, Jamba & Sepúlveda (2021) Sostienen que la implementación del paradigma de apoyos permite comprender la discapacidad desde una perspectiva holística y contextual, en la que el individuo con discapacidad debe verse como alguien que requiere ciertos apoyos específicos, no ser visto desde la carencia.

Esta perspectiva plantea que, mediante una adecuada planificación y aplicación de apoyos personalizados, se puede reducir la brecha entre las capacidades individuales y las exigencias del entorno sociocultural. Causando que el individuo con discapacidad se convierta en protagonista activo de su propio desarrollo, fortaleciendo su participación social, su autonomía y bienestar.

También actúa como un vínculo entre el individuo con discapacidad intelectual y los principales espacios de socialización, como la escuela y la familia, promoviendo su inclusión y mejorando su calidad de vida, se

resalta que la identificación de apoyos adecuados debe integrarse al proceso de evaluación y diagnóstico de la discapacidad intelectual.

El arte según Lowenfeld (1961) señala que para nuestros niños puede ser la válvula reguladora entre su intelecto y sus emociones. Puede convertirse en el amigo al cual se torna naturalmente cada vez que algo le molesta (aun inconscientemente), el amigo al que se dirigirán cuando las palabras resultan inadecuadas. (p. 4). Básicamente, se demuestra cómo las ilustraciones pueden ser utilizadas para comunicar emociones o necesidades. En el caso de las personas con discapacidad se puede aplicar el mismo enfoque, siempre que se adapten a lo que desea transmitir y revelar. Especialmente si es algo que se puede reconocer de inmediato.

Vargas & Fernández (2023) conciben la educación artística como una práctica intencional que es orientada a la formación en el arte, es comprendida como un proceso que va más allá del dominio técnico y el uso de materiales. Siguiendo las ideas de Gutiérrez (2002) y Ruíz (2000), se busca principalmente fomentar una “educación de los sentidos” y no necesariamente desarrollar y mejorar únicamente destrezas técnicas.

Implica estimular el sentido estético junto a la capacidad de establecer una relación armónica con su entorno, porque los sentidos constituyen la base de la conciencia, la inteligencia y el juicio individual, causando que la educación artística se entienda como un camino hacia la expresión personal mediante numerosas manifestaciones como la danza, la poesía, el dibujo, el teatro, la pintura o la música, permitiendo plasmar subjetivamente una interpretación personal del mundo.

Se comprende que la ilustración es utilizada para ofrecer conocimiento y aprendizaje a personas con discapacidad ya que es un material que ha sido empleado a lo largo de nuestra cultura. Y si ese es el caso, puede ajustarse para cada tipo de persona, en especial para este grupo de este sector.

Brindar a las personas con discapacidad la oportunidad de participar en actividades artísticas se les reconoce como miembros valiosos de la comunidad, se ve la importancia de integrar las artes en el proceso educativo como medio para fomentar la inclusión y el reconocimiento de la diversidad.

Es fundamental que las iniciativas artísticas sean accesibles para todos, garantizando que las voces de las personas con discapacidad sean escuchadas y valoradas.

Comunicación Inclusiva para Personas con Discapacidad

La comunicación es un derecho fundamental de todas las personas, que les permite expresarse y compartir sus pensamientos. Para afrontar cada barrera que evita la comunicación efectiva en este tipo de personas se consideran estrategias y metodologías que son aplicables para facilitar el acceso a mensajes comprensibles.

Damiano y Martínez (2013) expresan que en este punto radica la importancia de la creación de buenos materiales comunicacionales sobre discapacidad. El poder de penetración de los medios es tan avanzado hoy en día, que todos estamos influenciados por ellos y de alguna

manera seguimos sus buenos o malos ejemplos. Para gestionar la comunicación con personas con discapacidad se están desarrollando más opciones de recursos y materiales para usar metodologías más eficaces y fáciles de aplicar, pero depende de otras personas saber la forma en qué aprendemos de ello.

Alonso (2017) dice que el comunicarnos es la capacidad que todo ser humano posee para relacionarse mediante el intercambio de mensajes. Siendo el arte una forma de conocimiento de la realidad a través de los sentidos, ampliará desde el lenguaje verbal, la manera más inclusiva para hablar de arte. Porque hay imágenes que también pueden ser percibidas por otros canales, por ejemplo, por el tacto para conocer una escultura sin dejar de ser una imagen visual.

Existen diferentes formas de promover la comunicación y el intercambio de mensajes mediante otros sentidos, además del lenguaje verbal y visual, que ayudan a identificar un fragmento de un significado más preciso.

La comunicación inclusiva, según Calle & Ricardo (2019) de cuando el emisor del mensaje atiende a las necesidades individuales de cada uno de los receptores (niños, adultos mayores, personas con discapacidad, personas extranjeras no nativas de la lengua). Que tienen limitaciones sensoriales en diversos entornos sociales. Esto implica la utilización de recursos accesibles como el braille, la interpretación en lengua de señas, la tecnología de asistencia y la adecuación de entornos físicos y digitales, asegurando así que estas personas puedan recibir y compartir información de manera efectiva. La promoción de una comunicación

inclusiva entre individuos con discapacidad visual y auditiva es esencial para asegurar su plena participación en la sociedad de manera equitativa.

Es importante fomentar la comunicación inclusiva a través de ilustraciones, recursos y estrategias que permitan trabajar en la autoestima de las personas con discapacidad para promover el respeto que puedan sentirse valoradas y contribuir de esta forma a una transformación social que nos ayude a crecer como sociedad inclusiva y justa con valores.

3.3. Definición de términos básicos

Comunidad: Es conformada por un conjunto de individuos en donde se comparten diversos elementos en común como en la religión, valores, territorio, roles, etc. Entorno es conformado por personas de manera voluntaria a menudo por un objetivo en específico.

Creatividad: Se define como una habilidad que permite generar conceptos únicos, diferentes y originales frente a otras. Una de las capacidades mentales que tiene el ser humano para revelar ideas fuera de lo común y que puedan romper cada patrón o esquema.

Desarrollo cognitivo: El incremento de la capacidad de un individuo menor en medio de una etapa de crecimiento en estado pensativo y racional. Un conjunto de habilidades que permite al usuario realizar una cantidad de acciones determinadas como parte de nuestro progreso de maduración biológica.

Discapacidad: Se trata de un impedimento de la capacidad de una persona para realizar acciones coherentes a lo que hace habitualmente una persona normal. Se usa este término para señalar a unas personas que poseen deficiencias físicas,

mentales, sensoriales e intelectuales.

Diversidad: La intervención de aquellas personas que poseen distintas características sociales, culturales, personales y físicas dentro de un grupo, asociación y organización.

Ilustración: Se define como un movimiento cultural e intelectual establecido desde los siglos XVII y XVIII en Europa. Un recurso que permite definir y reflejar la percepción de las cosas en la realidad a través del pensamiento de una persona.

Inclusión: Significa que un individuo o persona pueda ser o formar parte de algo como en una comunidad, grupo, etc. Se aplica este término para generar un ambiente que promueva el sentido de pertenencia de una persona, grupo o asociación de forma en que se puedan aportar los mismos valores.

Lenguaje visual: Se considera como un método que permite transmitir una idea o contexto de forma a través de imágenes, fotos, dibujos, collages, entre otros. En que los usuarios lo puedan comprender.

Manifestar: Sinónimo de declarar, saber o dar a conocer sobre algo o un tema.

Recursos didácticos: Un conjunto de elementos que optimizan el aprendizaje y en el factor educativo. Esto beneficia a que las personas y estudiantes consigan un mayor dominio del conocimiento.

CAPÍTULO IV: SUPUESTOS Y CATEGORÍAS

4.1. Formulación de supuestos

4.1.1. Supuestos generales

Las personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas perciben positivamente la ilustración como una herramienta que facilita la inclusión social y la comunicación de sus necesidades.

4.1.2. Supuestos específicos

Supuesto específico 1: Las personas con discapacidad comprenden las ilustraciones utilizadas, asociándose con elementos de su vida cotidiana, lo que facilita la interpretación de mensajes.

Supuesto específico 2: Las personas con discapacidad perciben las ilustraciones como recursos fáciles de usar, adaptables a sus capacidades físicas, intelectuales, emocionales o psicológicas.

Supuesto específico 3: Las personas con discapacidad valoran positivamente las ilustraciones en cuanto a simplicidad, claridad y utilidad, considerándose adecuadas para mejorar su interacción social y su bienestar emocional.

4.2. Operacionalización de supuestos

Categoría 1: La Ilustración como herramienta de inclusión

Es considerado una herramienta de comunicación visual que interpreta de manera gráfica cada elemento que se ubica en la realidad. Un método de interacción aplicable a una estrategia de inclusión para distintos grupos sociales con

cualidades distintas. Operacionalmente, se considera que la implementación de habilidades de inclusión abarca tres subcategorías:

Subcategoría 1: La comprensión de la ilustración

Subcategoría 2: La evaluación de la ilustración

Subcategoría 3: El uso de la ilustración

Categoría 2: Personas con discapacidad

La discapacidad se considera un impedimento para las habilidades de un individuo al realizar actividades que son comunes en la sociedad. Define a una persona que presenta una limitación psicológica, física, emocional e intelectual.

Operacionalmente se entiende que la discapacidad abarca cuatro subcategorías:

Subcategoría 1: Factor Físico

Subcategoría 2: Factor Intelectual

Subcategoría 3: Factor emocional

Subcategoría 4: Factor Psicológico

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE CATEGORÍAS

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN							
CATEGORÍAS	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	SUBCATEGORÍAS	MICRO CATEGORÍAS	Preguntas Entrevista	ITEMS	INST
C1: La Ilustración como herramienta de inclusión	Es considerado una herramienta de comunicación visual que interpreta de manera gráfica cada elemento que se ubica en la realidad. Un método de interacción aplicable a una estrategia de inclusión para distintos grupos sociales con cualidades distintas.	En términos básicos, se considera que la implementación de habilidades de inclusión abarca tres dimensiones: la comprensión, la evaluación y el uso de la ilustración.	Comprensión a la ilustración	Asociación de las ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas.	¿Estos dibujos te recuerdan a algo?	1	GUÍA DE ENTREVISTA
				Identificación de acciones representadas en las ilustraciones.	¿Qué hacen las personas en los dibujos?	2	
				Tiempo de atención dedicado a observar las ilustraciones y comprenderlas.	¿Qué ves primero en un dibujo?	3	
			Evaluación de la ilustración	Nivel de aceptación de los residentes.	¿Te gustaría usar dibujos? ¿Cómo te sentirías?	4	
				Evaluación de la simplicidad de los trazos y detalles en las ilustraciones	¿Los dibujos te parecen fáciles de entender?	5	
				Emociones positivas o negativas	¿Qué sientes al ver estos dibujos?	6	
				Facilidad de uso de las ilustraciones con distintas necesidades adaptadas.	¿Cuándo usarías los dibujos?	7	
			Uso de la ilustración	Frecuencia de actividades	¿Te gustaría ver más dibujos en tus actividades diarias?	8	

				Número de residentes que participan en actividades con ilustraciones	¿Crees que a los demás les gusten estos dibujos?	9	
				Percepción de la integración en las actividades grupales	¿Es fácil usar dibujos para comunicarte?	10	
C2: Personas con discapacidad	La discapacidad se considera un impedimento para las habilidades de un individuo al realizar actividades que son comunes en la sociedad. Define a una persona que presenta una limitación psicológica, física, emocional e intelectual.	Prácticamente se entiende que la discapacidad abarca cuatro categorías.	Factor Físico.	Percepción sobre accesibilidad y facilidad de comunicación cotidiana	¿Te sentirías cómodo con los dibujos? ¿Qué cambiarías?	11	GUÍA DE ENTREVISTA
				Percepciones sobre las limitaciones físicas y las actividades diarias	¿Qué te llama la atención de los dibujos?	12	
				Curiosidad y/o preguntas entre los usuarios.	¿Los dibujos te ayudan a entenderte o comunicarte?	13	
			Factor Intelectual.	Comprensión de conceptos y/o mensajes	¿Te confunden los dibujos?	14	
				Inclusión de elementos que no generen confusión y/o sobrecarga cognitiva.	¿Los dibujos te harían sentir incluido?	15	
			Factor emocional.	Percepciones sobre la influencia de las ilustraciones sobre las emociones.	¿Los dibujos cambian cómo te sientes?	16	
				Vínculo con las ilustraciones que se adecuan con los deseos para la interacción.	¿Los dibujos te ayudan a comunicarte?	17	
				Disfrute de las ilustraciones como apoyo en su	¿Te gustaría usar dibujos para expresarte?	18	

				comunicación diaria.			
			Factor Psicológico	Percepción sobre el impacto de la comunicación cotidiana en el autoestima y confianza	¿Los dibujos te harían sentir mejor?	19	
				Contribución a su autopercepción.	¿Los dibujos te hacen pensar en ti o en otros?	20	

CAPÍTULO V: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. Diseño metodológico

La metodología aplicable a esta investigación es de enfoque **cualitativo**, por lo que permitirá reconocer las distintas experiencias y sensaciones de los participantes. Involucrando a aplicar técnicas como las entrevistas y observaciones para adquirir mayor cantidad de datos necesarios.

5.1.1. Enfoque de investigación

El enfoque de esta investigación es Cualitativo, ya que según Ñaupas et al. (2023) sostienen que se busca comprender las percepciones sobre el uso de la ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad.

5.1.2. Tipo de investigación

La investigación es de tipo **aplicada**, ya que según Ñaupas et al. (2023) sostienen que modifica la realidad, debido a que busca luego de comprender y conocer una realidad en particular, emplear a la ilustración como herramienta de inclusión en personas con discapacidad en la casa de reposo San Lucas, 2025.

5.1.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es **no experimental** de corte **transversal**, porque no se busca manipular las categorías en estudio y los datos son recolectados en un solo período de estudio (Hernández & Mendoza, 2018), específicamente en el año 2025.

5.1.4. Niveles de investigación

El nivel de estudio es **Exploratorio** dado que se realizó una búsqueda de información inicial para la formulación del problema, objetivo y supuestos de estudio (Ñaupas et al., 2023).

5.2. Escenario y participantes

5.2.1. Población

La población es el conjunto de todos los individuos que concuerdan con una serie de características (Rodríguez-Sosa & Burneo, 2017). Por lo tanto, la población está compuesta por 10 personas de mayor edad como residentes provenientes de la Casa de reposo, San Lucas, 2025.

5.2.2. Muestreo y Muestra

Esta investigación emplea un muestreo por conveniencia, seleccionando a los participantes según su disponibilidad y acceso. La muestra estará conformada por una parte de los residentes de mayor edad de la Casa de Reposo San Lucas en 2025, considerando aquellos que puedan y deseen participar en el estudio.

5.3. Técnica e instrumentos de recolección de datos

5.3.1. Técnicas de recolección de datos

Para el presente proyecto la técnica que se utilizará es la entrevista, está se aplicará de manera presencial y virtual, la cual nos permitirá identificar la problemática de los **10 residentes** de la casa de reposo San Lucas, 2025.

5.3.2. Instrumentos de recolección de datos

En cuánto el instrumento utilizado para el presente proyecto es la guía de entrevista, para aplicar esta herramienta realizamos las preguntas correspondientes de acuerdo a las categorías y las subcategorías. Este instrumento tiene preguntas abiertas. Dirigido a los residentes de la casa de reposo San Lucas, 2025. Posteriormente, llevamos a cabo un proceso de agrupación y análisis de las preguntas por subcategorías y de manera individual, con el fin de obtener una comprensión más profunda de los datos recopilados.

5.4. Técnica de procesamiento y análisis de datos

5.4.1. Contexto en el que se realizó el estudio, datos de control

Se aplicó la validez por juicio de expertos, es decir se recurrió a la opinión de un especialista en metodología de la investigación para evaluar la guía de entrevista con base en criterios como claridad, subjetividad, actualidad, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia, metodología y pertinencia (Anexo 03). Los resultados del juicio de expertos han sido comparados con los valores y niveles de la validez.

La clasificación de los niveles de validez en función del porcentaje obtenido en la evaluación de un instrumento, esta escala cualitativa permite interpretar los resultados derivados del juicio de expertos, categorizando los valores en cinco niveles: excelente (81-100%), muy bueno (61-80%), bueno (41-60%), regular (21-40%) y deficiente (0-20%). Esta clasificación facilita una valoración clara y comprensible sobre la calidad del instrumento evaluado.

Finalmente, el instrumento para medir y colocar las categorías en estudio tiene un nivel de validez bueno, dado que el valor obtenido es de 51% (ver Anexo 03).

Análisis de datos de cualitativos

Pregunta 1: ¿Estos dibujos te recuerdan a algo? Dibujos 1 y 2

Tabla 1

Asociación de las ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Identificación de acciones en las imágenes	Una cama y dos almohadas tendidas; y una imagen de una ducha... Está cayendo agua de una ducha. (GMGEG58-1).
Asociación de ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas	Una cama y dos almohadas tendidas (GMGEG58-1). Imagen de una ducha (GMGEG58-1). Me recuerda a irme a acostar, cansado, en la cama. (JCVG86-1). La ducha con agua calentita (JCVG86-1). en el uno es una cama (EVRP80-1). una ducha (EVRP80-2). Número 1, la cama de mi dormitorio (RPB86-1). La ducha de mi casa, en el baño (RPB86-2). Me recuerda a una cama. (MMDV72-1). Una ducha. (MMDV72-5).
Facultad de conteo	Una cama y dos almohadas tendidas (GMGEG58-1).
Emociones positivas	Limpio, limpiecito. La ducha con agua calentita, bien rica (JCVG86-1). Con agua un poco... un poco calentita. (MMDV72-6).
Expresión de emociones	Limpio, limpiecito. La ducha con agua calentita, bien rica (JCVG86-1). Con agua un poco... un poco calentita. (MMDV72-6).
Comprensión de conceptos	Me recuerda a irme a acostar, cansado, en la cama. (JCVG86-1). La ducha con agua calentita (JCVG86-1). en el uno es una cama (EVRP80-1).

	<p>una ducha (EVRP80-2).</p> <p>Número 1, la cama de mi dormitorio (RPB86-1).</p> <p>La ducha de mi casa, en el baño (RPB86-2).</p> <p>Me recuerda a una cama. (MMDV72-1).</p> <p>Una ducha. (MMDV72-5).</p>
Comprensión Pictográfica	<p>Me recuerda a irme a acostar, cansado, en la cama. (JCVG86-1).</p> <p>La ducha con agua calentita (JCVG86-1).</p> <p>en el uno es una cama (EVRP80-1).</p> <p>una ducha (EVRP80-2).</p> <p>Número 1, la cama de mi dormitorio (RPB86-1).</p> <p>La ducha de mi casa, en el baño (RPB86-2).</p> <p>Me recuerda a una cama. (MMDV72-1).</p> <p>Una ducha. (MMDV72-5).</p>
Proyección personal en la ilustración	<p>Lo que no le gusta, las pastillas (JCVG86-9).</p> <p>Número 1, la cama de mi dormitorio (RPB86-1).</p> <p>La ducha de mi casa, en el baño (RPB86-2).</p>
Confusión	<p>a mi cama (EVRP80-4).</p> <p>Solamente tiene colchón, aparentemente. (MMDV72-3).</p> <p>No tiene sábanas... y está con su... Esperando a que la arreglen. (MMDV72-4).</p>
Incertidumbre	<p>No tiene sábanas... y está con su... Esperando a que la arreglen. (MMDV72-4).</p>
Reflexión de usuario	<p>Con agua un poco... un poco calentita. (MMDV72-6).</p>

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 2: ¿Qué hacen las personas en los dibujos? Dibujos 3, 4, 5 y 6

Tabla 2

Identificación de acciones representadas en las ilustraciones.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Asociación de ilustraciones con objetos o	<p>Una niña tomando agua de un vaso (GMGEG58-2).</p> <p>Un niño tomando agua de un vaso (GMGEG58-2).</p>

experiencias cotidianas

Una pareja de niños abrazándose (GMGEG58-2).
un niño... tocándose del lado derecho porque siente dolor. (GMGEG58-2).

Está tomando agua (JCVG86-2).

un niño tomando agua de un vaso (GMGEG58-2).

Está tomando alguna bebida, Está tomando alguna bebida. (MMDV72-7).

Están queriendo a su papá (JCVG86-3).

Le duele el hombro (JCVG86-4).

está bebiendo agua (EVRP80-6).

se están abrazando (EVRP80-8).

tiene dolor en el brazo (EVRP80-9).

Está con un vaso (RPB86-4).

Está tomando agua de un vaso (RPB86-5).

La niña se abraza con el joven (RPB86-6).

Que tiene un dolor en el brazo (RPB86-8).

Está tomando también alguna bebida. (MMDV72-10).

Parece que alguien lo pegó en el hombro, en el brazo, pero... no se sabe exactamente cómo ha sido... por ira o por... (MMDV72-12).

Un niño... tocándose del lado derecho porque siente dolor. (GMGEG58-2).

Está tomando agua (JCVG86-2).

Están queriendo a su papá (JCVG86-3).

Le duele el hombro (JCVG86-4).

una niña (EVRP80-5).

un niño (EVRP80-7).

se están abrazando (EVRP80-8).

tiene dolor en el brazo (EVRP80-9).

Está con un vaso (RPB86-4).

Está tomando agua de un vaso (RPB86-5).

La niña se abraza con el joven (RPB86-6).

Que tiene un dolor en el brazo (RPB86-8).

Este parece un muchacho joven. (MMDV72-9).

Una chica con un joven (MMDV72-11).

se están abrazando. (MMDV72-11).

Comprensión pictográfica

	Parece que alguien lo pegó en el hombro, en el brazo, pero... no se sabe exactamente cómo ha sido... por ira o por... (MMDV72-12).
Reflexión del usuario	Un niño... tocándose del lado derecho porque siente dolor. (GMGEG58-2).
	Una chica con un joven, se han encontrado (MMDV72-11).
	Parece que alguien lo pegó en el hombro, en el brazo, pero... no se sabe exactamente cómo ha sido... por ira o por... (MMDV72-12).
Identificación de acciones en las imágenes	Una niña tomando agua de un vaso (GMGEG58-2).
	Un niño tomando agua de un vaso (GMGEG58-2).
	Una pareja de niños abrazándose (GMGEG58-2).
	Un niño... tocándose del lado derecho (GMGEG58-2).
	Está tomando agua (JCVG86-2).
	Están queriendo a su papá (JCVG86-3).
	está bebiendo agua (EVRP80-6).
	se están abrazando (EVRP80-8).
	Está tomando agua de un vaso (RPB86-5).
	La niña se abraza con el joven (RPB86-6).
Comprensión de conceptos	Está tomando también alguna bebida. (MMDV72-10).
	Una chica con un joven, se han encontrado (MMDV72-11).
	se están abrazando. (MMDV72-11).
	Está tomando agua (JCVG86-2).
	Le duele el hombro (JCVG86-4).
	se están abrazando (EVRP80-8).
	tiene dolor en el brazo (EVRP80-9).
Está tomando agua de un vaso (RPB86-5).	
La niña se abraza con el joven (RPB86-6).	
Que tiene un dolor en el brazo (RPB86-8).	
Una chica con un joven, se han encontrado (MMDV72-11).	
Parece que alguien lo pegó en el hombro, en el brazo, pero... no se sabe exactamente cómo ha sido... por ira o por... (MMDV72-12).	
Asociación Familiar	Están queriendo a su papá (JCVG86-3).
Limitación visual	Está comiendo una galleta (RPB86-3).
Confusión	Está comiendo una galleta (RPB86-3).

	Está comiendo una galleta (RPB86-3).
Incertidumbre	Mujer parece. (MMDV72-8). no se sabe exactamente cómo ha sido... por ira o por... (MMDV72-12).
Profundidad de conceptos	Parece que alguien lo pegó en el hombro, en el brazo, pero... no se sabe exactamente cómo ha sido... por ira o por... (MMDV72-12).
Expresión de ideas	Parece que alguien lo pegó en el hombro, en el brazo, pero... no se sabe exactamente cómo ha sido... por ira o por... (MMDV72-12).
Emociones negativas	no se sabe exactamente cómo ha sido... por ira o por... (MMDV72-12).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 3: ¿Qué ves primero en un dibujo? Dibujos 7, 8, 9 y 10

Tabla 3

Tiempo de atención dedicado a observar las ilustraciones y comprenderlas.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
	Un niño tocándose la cintura o las caderas (GMGEG58-3). eh la cintura exactamente porque siente dolor (GMGEG58-3). Un niño que está agarrando unos cubiertos... unos cubiertos, tenedores y cuchillos...Y está viendo a un plato (GMGEG58-3). ha terminado de comer o va a comer (GMGEG58-5). Una plantilla de pastillas de diez... unas pastillas más dos juntas. (GMGEG58-6).
Asociación de ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas	Se está agarrando los riñones (JCVG86-5). Que le duele mucho la cabeza (JCVG86-7). Lo que no le gusta, las pastillas (JCVG86-9). que una persona tiene dolor a la espalda (EVRP80-10). que otra persona tiene dolor a la cabeza (EVRP80-11). un blíster más dos pastillas (EVRP80-16). Tiene un dolor en la cintura (RPB86-9). Este joven, le duele la cabeza (RPB86-10). Es un señor que está esperando su comida, porque tiene el plato vacío (RPB86-11).

	<p>Un envase con 10 pastillas y 2 afuera (RPB86-12).</p> <p>Que el muchacho tiene dolores en la espalda baja. (MMDV72-14).</p> <p> Hmm... dolor de cabeza... (MMDV72-16).</p> <p> está esperando a que le traigan la comida. (MMDV72-18).</p>
Comprensión Pictográfica	<p>Un niño tocándose la cabeza porque siente dolor (GMGEG58-3).</p> <p> la cintura exactamente porque siente dolor. (GMGEG58-3).</p> <p> ha terminado de comer o va a comer (GMGEG58-5).</p> <p> Una plantilla de pastillas de diez (GMGEG58-6).</p> <p> Se está agarrando los riñones (JCVG86-5).</p> <p> Que le duele mucho la cabeza (JCVG86-7).</p> <p> Lo que no le gusta, las pastillas (JCVG86-9).</p> <p> que una persona tiene dolor a la espalda (EVRP80-10).</p> <p> que otra persona tiene dolor a la cabeza (EVRP80-11).</p> <p> un blíster más dos pastillas (EVRP80-16).</p> <p> Tiene un dolor en la cintura (RPB86-9).</p> <p> Este joven, le duele la cabeza (RPB86-10).</p> <p> Es un señor que está esperando su comida, porque tiene el plato vacío (RPB86-11).</p> <p> Un envase con 10 pastillas y 2 afuera (RPB86-12).</p> <p> Que el muchacho tiene dolores en la espalda baja. (MMDV72-14).</p> <p> Hmm... dolor de cabeza... (MMDV72-16).</p> <p> es un señor que es joven nomás (MMDV72-18).</p> <p> está esperando a que le traigan la comida. (MMDV72-18).</p> <p> Parece que son... pastillas... (MMDV72-19).</p>
Identificación de acciones en las imágenes	<p>Un niño que está agarrando unos cubiertos... unos cubiertos, tenedores y cuchillos...Y está viendo a un plato (GMGEG58-3).</p> <p> Una plantilla de pastillas de diez (GMGEG58-6).</p> <p> unas pastillas más dos juntas. (GMGEG58-6).</p> <p> Se está agarrando los riñones (JCVG86-5).</p> <p> Que le duele mucho la cabeza (JCVG86-7).</p> <p> Tiene un dolor en la cintura (RPB86-9).</p> <p> Este joven, le duele la cabeza (RPB86-10).</p>

	<p>Es un señor que está esperando su comida, porque tiene el plato vacío (RPB86-11).</p> <p>Que el muchacho tiene dolores en la espalda baja. (MMDV72-14).</p>
<p>Comprensión de conceptos</p>	<p>Una plantilla de pastillas de diez... unas pastillas más dos juntas. (GMGEG58-6).</p> <p>Que le duele mucho la cabeza (JCVG86-7).</p> <p>que una persona tiene dolor a la espalda (EVRP80-10).</p> <p>que otra persona tiene dolor a la cabeza (EVRP80-11).</p> <p>un blíster más dos pastillas (EVRP80-16).</p> <p>Tiene un dolor en la cintura (RPB86-9).</p> <p>Este joven, le duele la cabeza (RPB86-10).</p> <p>Es un señor que está esperando su comida, porque tiene el plato vacío (RPB86-11).</p> <p>Dolor de la cintura, pueden ser para el estómago (RPB86-13).</p> <p>Hmm... dolor de cabeza... (MMDV72-16).</p> <p>es un señor que es joven nomás (MMDV72-18).</p>
<p>Reflexión del usuario</p>	<p>Un niño tocándose la cabeza porque siente dolor. (GMGEG58-4).</p> <p>la cintura exactamente porque siente dolor. (GMGEG58-3).</p> <p>ha terminado de comer o va a comer (GMGEG58-5).</p> <p>Si, se ha golpeado (JCVG86-6).</p> <p>Es un señor que está esperando su comida, porque tiene el plato vacío (RPB86-11).</p> <p>Dolor de la cintura, pueden ser para el estómago (RPB86-13).</p> <p>una caída. (MMDV72-15).</p> <p>Hmm... dolor de cabeza... (MMDV72-16).</p> <p>Hmm... el número nueve (MMDV72-18).</p> <p>Parece que son... pastillas... (MMDV72-19).</p>
<p>Incertidumbre</p>	<p>no sé. (GMGEG58-5).</p> <p>¿Algún qué? (MMDV72-15).</p> <p>Parece que son... pastillas... (MMDV72-19).</p>
<p>Facultad de conteo</p>	<p>Una plantilla de pastillas de diez... unas pastillas más dos juntas. (GMGEG58-6).</p> <p>10 (JCVG86-10).</p> <p>12 (JCVG86-11).</p> <p>un blíster más dos pastillas (EVRP80-16).</p>

	Un envase con 10 pastillas y 2 afuera (RPB86-12). diez pastillas. (MMDV72-20). doce. (MMDV72-21).
Profundidad de conceptos	Se está agarrando los riñones (JCVG86-5). Que el muchacho tiene dolores en la espalda baja. (MMDV72-14).
Disgusto	Lo que no le gusta, las pastillas (JCVG86-9).
Expresión de emociones	Lo que no le gusta, las pastillas (JCVG86-9).
Proyección personal en la ilustración	Lo que no le gusta, las pastillas (JCVG86-9).
Limitación visual	no veo bien (EVRP80-12).
Confusión	que hay una persona está empezando a comer (EVRP80-13). ¿Algún qué? (MMDV72-15).
Resignación	está esperando su comida (EVRP80-15).
Expresión de ideas	Dolor de la cintura, pueden ser para el estómago (RPB86-13). una caída. (MMDV72-15). si estresado... (MMDV72-17).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 4: ¿Te gustaría usar dibujos? ¿Cómo te sentirías?

Tabla 4

Nivel de aceptación de los residentes.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Aceptación positiva	Este (Señala el dibujo 10 donde se muestra una persona comiendo) (Hace un gesto con la mano derecha y simula estar comiendo) (GMGEG58-7). Feliz (EVRP80-19). ah ya, este (RPB86-16).
Emociones positivas	(Hace un gesto con la mano derecha y simula estar comiendo) (GMGEG58-7). Feliz (EVRP80-19).
Asociación de ilustraciones con experiencias cotidianas	gesto con la mano derecha y simula estar comiendo (GMGEG58-7).

Comprensión de conceptos	gesto con la mano derecha y simula estar comiendo (GMGEG58-7).
Comprensión pictográfica	gesto con la mano derecha y simula estar comiendo (GMGEG58-7).
Identificación de acciones en las imágenes	gesto con la mano derecha y simula estar comiendo (GMGEG58-7).
Expresión de emociones	Feliz (EVRP80-19).
Empatía	de personas (EVRP80-20).
Expresión de ideas	de personas (EVRP80-20). Tomando agua... (MMDV72-23)
Confusión	¿para qué?, o sea para qué? (RPB86-15). ¿Si los puedo usar? (MMDV72-22).
Incertidumbre	¿para qué?, o sea para qué? (RPB86-15). ¿Si los puedo usar? (MMDV72-22).
Selección de preferencias	ah ya, este (RPB86-16).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 5: ¿Los dibujos te parecen fáciles de entender?

Tabla 5

Evaluación de la simplicidad de los trazos y detalles en las ilustraciones

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Comprensión de conceptos	SI (Acentúa con la cabeza) (GMGEG58-8).
	Si (JCVG86-12).
	si es fácil (EVRP80-21).
Comprensión Pictográfica	Si. (MMDV72-25).
	SI (Acentúa con la cabeza) (GMGEG58-8).
	Si (JCVG86-12).
Identificación de acciones en las imágenes	si es fácil (EVRP80-21).
	Si. (MMDV72-25).
	No, así no están. (GMGEG58-9).
	Si. (MMDV72-25).
	si es fácil (EVRP80-21).

	No, así no están. (GMGEG58-9).
Reflexión del usuario	si es fácil (EVRP80-21). Si. (MMDV72-25).
	Si (JCVG86-12).
Aceptación positiva	si es fácil (EVRP80-21). Si. (MMDV72-25).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 6: ¿Qué sientes al ver estos dibujos?

Tabla 6

Emociones positivas o negativas

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
	Así es. (GMGEG58-12).
Comprensión Pictográfica	Porque acá hay un joven, le duele la cintura y el otro le duele la cabeza, en los otros dibujos, uno está por tomar una medicina y el otro está por tomar un vaso de agua (RPB86-19).
Emociones positivas	También siento sentimientos... (GMGEG58-13).
	Emoción. (GMGEG58-10).
Empatía	Porque las emociones están... los sentimientos... (GMGEG58-11). También siento sentimientos... (GMGEG58-13).
	Una pequeña tristeza (RPB86-18).
	Porque las emociones están... los sentimientos... (GMGEG58-11).
	Así es. (GMGEG58-12).
Reflexión del usuario	Una pequeña tristeza (RPB86-18). Porque acá hay un joven, le duele la cintura y el otro le duele la cabeza, en los otros dibujos, uno está por tomar una medicina y el otro está por tomar un vaso de agua (RPB86-19). Que estamos en alguna situación. (MMDV72-26).
	Siento que me duele el hombro. (JCVG86-13).
Emociones negativas	Una pequeña tristeza (RPB86-18). Porque acá hay un joven, le duele la cintura y el otro le duele la cabeza, en los otros dibujos, uno está por tomar una medicina y el otro está por tomar un vaso de agua (RPB86-19).

Proyección personal en la ilustración	Siento que me duele el hombro. (JCVG86-13).
Expresión de emociones	Una pequeña tristeza (RPB86-18).
Asociación de ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas	Una pequeña tristeza (RPB86-18). Porque acá hay un joven, le duele la cintura y el otro le duele la cabeza, en los otros dibujos, uno está por tomar una medicina y el otro está por tomar un vaso de agua (RPB86-19).
Compresión de conceptos	Porque acá hay un joven, le duele la cintura y el otro le duele la cabeza, en los otros dibujos, uno está por tomar una medicina y el otro está por tomar un vaso de agua (RPB86-19). Que estamos en alguna situación. (MMDV72-26).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 7: ¿Cuándo usarías los dibujos?

Tabla 7

Facilidad de uso de las ilustraciones con distintas necesidades adaptadas.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Aceptación positiva	Cuando tenga algún problema. (GMGEG58-14). A unas personas, compañeros (RPB86-20).
Asociación de ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas	Cuando tenga algún problema. (GMGEG58-14). bebiendo un vaso de agua, una mujercita y un hombre (EVRP80-24).
Reflexión del usuario	Cuando tenga algún problema. (GMGEG58-14). A unas personas, compañeros (RPB86-20).
Emociones positivas	Les mostraría a mis compañeros de trabajo. (JCVG86-15).
Compañerismo	Les mostraría a mis compañeros de trabajo. (JCVG86-15). A unas personas, compañeros (RPB86-20).
Asociación de ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas	cuando me duele la espalda (EVRP80-22). cuando me duele la cabeza (EVRP80-23).
Comprensión de conceptos	cuando me duele la espalda (EVRP80-22). cuando me duele la cabeza (EVRP80-23).

	bebiendo un vaso de agua, una mujercita y un hombre (EVRP80-24). Para preguntarle a un niño, estoy queriendo saber... cómo comprende algo o no. (MMDV72-28).
Emociones negativas	cuando me duele la espalda (EVRP80-22). cuando me duele la cabeza (EVRP80-23).
Comprensión pictográfica	bebiendo un vaso de agua, una mujercita y un hombre (EVRP80-24).
Incertidumbre	¿Los dibujos? (MMDV72-28).
Reflexión del usuario	¿Los dibujos? (MMDV72-28).
Expresión de ideas	Para preguntarle a un niño, estoy queriendo saber... cómo comprende algo o no. (MMDV72-28). Qué le pasa a este niño... como este de acá (Señala con la mano la imagen 8). (MMDV72-29).
Profundidad de conceptos	Para preguntarle a un niño, estoy queriendo saber... cómo comprende algo o no. (MMDV72-28). Qué le pasa a este niño... como este de acá (Señala con la mano la imagen 8). (MMDV72-29).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 8: ¿Crees que a los demás les gusten estos dibujos?

Tabla 8

Frecuencia de actividades

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Aceptación positiva	Bueno si es futbol si... (GMGEG58-15). Si, me gustaria (JCVG86-16). si, jugando juegos (EVRP80-27). Podría ser, realizando un deporte (RPB86-22). Bingo (RPB86-23).
Emociones positivas	Bueno si es futbol si... (GMGEG58-15). Si, me gustaria (JCVG86-16). si, jugando juegos (EVRP80-27). Podría ser, realizando un deporte (RPB86-22).
Compañerismo	si, jugando juegos (EVRP80-27).

Profundidad de conceptos	si, jugando juegos (EVRP80-27).
Expresión de ideas	si, jugando juegos (EVRP80-27). Podría ser, realizando un deporte (RPB86-22). Bingo (RPB86-23).
Reflexión del usuario	Podría ser, realizando un deporte (RPB86-22).
Selección de preferencia	Bingo (RPB86-23).
Aceptación intermedia	Ya, pero no... no tanto. (MMDV72-30).
Disgusto	Ya, pero no... no tanto. (MMDV72-30).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 9: ¿Crees que a los demás les gusten estos dibujos?

Tabla 9

Número de residentes que participan en actividades con ilustraciones

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Incertidumbre	No lo sé... (Responde en voz baja) (GMGEG58-16).
Reflexión del Usuario	No lo sé... (Responde en voz baja) (GMGEG58-16). si, es probable que si (EVRP80-28).
Aceptación Positiva	yo creo que si (JCVG86-17). si, es probable que si (EVRP80-28). (Afirma con la cabeza) (MMDV72-31).
Emociones Positivas	yo creo que si (JCVG86-17). si, es probable que si (EVRP80-28). (Afirma con la cabeza) (MMDV72-31).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 10: ¿Es fácil usar dibujos para comunicarte?

Tabla 10

Percepción de la integración en las actividades grupales

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Aceptación positiva	Si, digo que sí porque hace falta. (GMGEG58-17). si (EVRP80-29).
Comprensión de conceptos	Dolor. (GMGEG58-18). tocándome el brazo, dando un abrazo a la persona que quiero (EVRP80-30). Estoy manifestando un dolor de cabeza. (MMDV72-34).
Comprensión Pictográfica	Dolor. (GMGEG58-18). tocándome el brazo, dando un abrazo a la persona que quiero (EVRP80-30). Estoy manifestando un dolor de cabeza. (MMDV72-34).
Emociones negativas	Dolor. (GMGEG58-18). Que me está molestando. (MMDV72-35).
Empatía	Dolor. (GMGEG58-18).
Reflexión del usuario	Si, digo que sí porque hace falta. (GMGEG58-17).
Emociones positivas	tocándome el brazo, dando un abrazo a la persona que quiero (EVRP80-30).
Asociación familiar	tocándome el brazo, dando un abrazo a la persona que quiero (EVRP80-30).
Proyección personal en la ilustración	tocándome el brazo, dando un abrazo a la persona que quiero (EVRP80-30).
Resignación	Ya, sí. (MMDV72-32).
Aceptación intermedia	Ya, sí. (MMDV72-32).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 11: ¿Te sentirías cómodo con los dibujos? ¿Qué cambiarías?

Tabla 11

Percepción sobre accesibilidad y facilidad de comunicación cotidiana

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Aceptación positiva	no (cambiaría), ese dibujo como está presentado... eso es lo que yo sé. (GMGEG58-20).
	Si, me sentiría cómodo (JCVG86-19).
	no, está bien, está cómodo (EVRP80-32).
	No, porque ya me lo he memorizado (RPB86-24).
	si, nada(MMDV72-36).
Comprensión de conceptos	no (cambiaría), ese dibujo como está presentado... eso es lo que yo sé. (GMGEG58-20).
	no, está bien, está cómodo (EVRP80-32).
Comprensión Pictográfica	no (<i>cambiaría</i>), ese dibujo como está presentado... eso es lo que yo sé. (GMGEG58-20).
Identificación de acciones en las imágenes	no (<i>cambiaría</i>), ese dibujo como está presentado... eso es lo que yo sé. (GMGEG58-20).
Incertidumbre	¿De todos los dibujos? (GMGEG58-19).
Reflexión del usuario	no (cambiaría), ese dibujo como está presentado... eso es lo que yo sé. (GMGEG58-20).
	Ah, bueno pero es ilógico. (GMGEG58-21).
	No, porque ya me lo he memorizado (RPB86-24).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 12: ¿Qué te llama la atención de los dibujos?

Tabla 12

Percepciones sobre las limitaciones físicas y las actividades diarias

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Reflexión del usuario	Las pastillas. (GMGEG58-22).
Comprensión de Conceptos	Porque son pastillas. (GMGEG58-23).
	nada, todo esta normal (EVRP80-33).

Comprensión Pictográfica	Porque son pastillas. (GMGEG58-23). nada, todo esta normal (EVRP80-33).
Disgusto	(Muestra negación con la cabeza) (GMGEG58-24).
Emociones negativas	(Muestra negación con la cabeza) (GMGEG58-24). nada, todo esta normal (EVRP80-33).
Expresión de ideas	Sus colores. (MMDV72-38).
Selección de preferencias	Sus colores. (MMDV72-38).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 13: ¿Los dibujos te ayudan a entenderte o comunicarte?

Tabla 13

Curiosidad y/o preguntas entre los usuarios.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Aceptación positiva	Si (GMGEG58-25). Porque revelan situaciones... (GMGEG58-26). si (RPB86-25). Si, cuando quiero agua. (MMDV72-39).
Comprensión de conceptos	Si (GMGEG58-25). Porque revelan situaciones... (GMGEG58-26). si (RPB86-25).
Comprensión Pictográfica	Si (GMGEG58-25). si (RPB86-25).
Expresión de ideas	Porque revelan situaciones... (GMGEG58-26). Si, cuando quiero agua. (MMDV72-39).
Reflexión del usuario	Porque revelan situaciones... (GMGEG58-26). Si, cuando quiero agua. (MMDV72-39).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 14: ¿Te confunden los dibujos?

Tabla 14

Comprensión de conceptos y/o mensajes

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Asociación de ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas	No (GMGEG58-27). No. (MMDV72-40). no, todo lo entiendo (EVRP80-34).
Comprensión de conceptos	No (GMGEG58-27). no, todo lo entiendo (EVRP80-34). No. (MMDV72-40).
Comprensión Pictográfica	No (GMGEG58-27). no, todo lo entiendo (EVRP80-34). No. (MMDV72-40).
Identificación de acciones en las imágenes	No (GMGEG58-27).
Aceptación positiva	No, no tengo problemas (JCVG86-20). no, todo lo entiendo (EVRP80-34). No. (MMDV72-40).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 15: ¿Los dibujos te harían sentir mejor?

Tabla 15

Inclusión de elementos que no generen confusión y/o sobrecarga cognitiva.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Aceptación positiva	Para conocer... sí. (GMGEG58-28). Si. (JCVG86-21). Hmm, si (EVRP80-35). Claro, cuando son... más alegres (se ríe). (MMDV72-41).
Expresión de	Para conocer... sí. (GMGEG58-28).

emociones	Si. (JCVG86-21). Claro, cuando son... más alegres (se ríe). (MMDV72-41).
Reflexión de usuario	Para conocer... sí. (GMGEG58-28). Si. (JCVG86-21). Hmm, si (EVRP80-35). Claro, cuando son... más alegres (se ríe). (MMDV72-41).
Emociones positivas	Claro, cuando son... más alegres (se ríe). (MMDV72-41).
Selección de preferencias	Claro, cuando son... más alegres (se ríe). (MMDV72-41).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 16: ¿Los dibujos cambian cómo te sientes?

Tabla 16

Percepciones sobre la influencia de las ilustraciones sobre las emociones.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Resiliencia emocional	No. (GMGEG58-29).
Aceptación positiva	Si, me gusta. (MMDV72-42).
Expresión de emociones	Si, me gusta. (MMDV72-42).
Emociones positivas	Si, me gusta. (MMDV72-42).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 17: ¿Los dibujos te ayudan a comunicarte?

Tabla 17

Vínculo con las ilustraciones que se adecuan con los deseos para la interacción.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Aceptación positiva	Si. (GMGEG58-30). Si, porque hay muchas personas que no, no saben hablar (RPB86-26). Si, cuando tengo hambre (se ríe). (MMDV72-43).

	Si. Porque tienen una enseñanza. (GMGEG58-30).
Comprensión de conceptos	Mostrándole el dibujo, ¿qué te duele? Muestra que le duele la cabeza (RPB86-26). Si, cuando tengo hambre (se ríe). (MMDV72-43).
	Si. (GMGEG58-30). Porque tienen una enseñanza. (GMGEG58-30). agarrándome la cabeza (EVRP80-38).
Expresión de ideas	Si, porque hay muchas personas que no, no saben hablar (RPB86-26). Mostrándole el dibujo, ¿qué te duele? Muestra que le duele la cabeza (RPB86-26). Si, cuando tengo hambre (se ríe). (MMDV72-43).
Reflexión del usuario	Si. Porque tienen una enseñanza. (GMGEG58-30). Si, porque hay muchas personas que no, no saben hablar (RPB86-26).
Desaprobación del instrumento	no hay (EVRP80-37). agarrándome la cabeza (EVRP80-38).
Profundidad de conceptos	Mostrándole el dibujo, ¿qué te duele? Muestra que le duele la cabeza (RPB86-26)..
Empatía	Mostrándole el dibujo, ¿qué te duele? Muestra que le duele la cabeza (RPB86-26).
Emociones positivas	Si, cuando tengo hambre (se ríe). (MMDV72-43).
Expresión de emociones	Si, cuando tengo hambre (se ríe). (MMDV72-43).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 18: ¿Te gustaría usar dibujos para expresarte?

Tabla 18

Disfrute de las ilustraciones como apoyo en su comunicación diaria.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
	Bueno, eso sí. (GMGEG58-31).
Aceptación positiva	Usaría el de un abrazo (EVRP80-39). Si, cuando me duele la espalda. (MMDV72-44).
Expresión de	Bueno, eso sí. (GMGEG58-31).

emociones	Usaría el de un abrazo (EVRP80-39). Si, cuando me duele la espalda. (MMDV72-44).
Emociones positivas	Usaría el de un abrazo (EVRP80-39).
Selección de preferencias	Si, cuando me duele la espalda. (MMDV72-44).
Comprensión de conceptos	Si, cuando me duele la espalda. (MMDV72-44).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 19: ¿Los dibujos te harían sentir mejor?

Tabla 19

Percepción sobre el impacto de la comunicación cotidiana en el autoestima y confianza

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Aceptación positiva	Si. (GMGEG58-32). Si, me harían sentir mejor (EVRP80-40). Si, (Afirma con la cabeza) (MMDV72-45).
Expresión de emociones	Si. (GMGEG58-32) . Si, me harían sentir mejor (EVRP80-40). Si, (Afirma con la cabeza) (MMDV72-45).
Emociones positivas	Si, me harían sentir mejor (EVRP80-40). Si, (Afirma con la cabeza) (MMDV72-45).

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta 20: ¿Los dibujos te hacen pensar en ti o en otros?

Tabla 20

Contribución a su autopercepción.

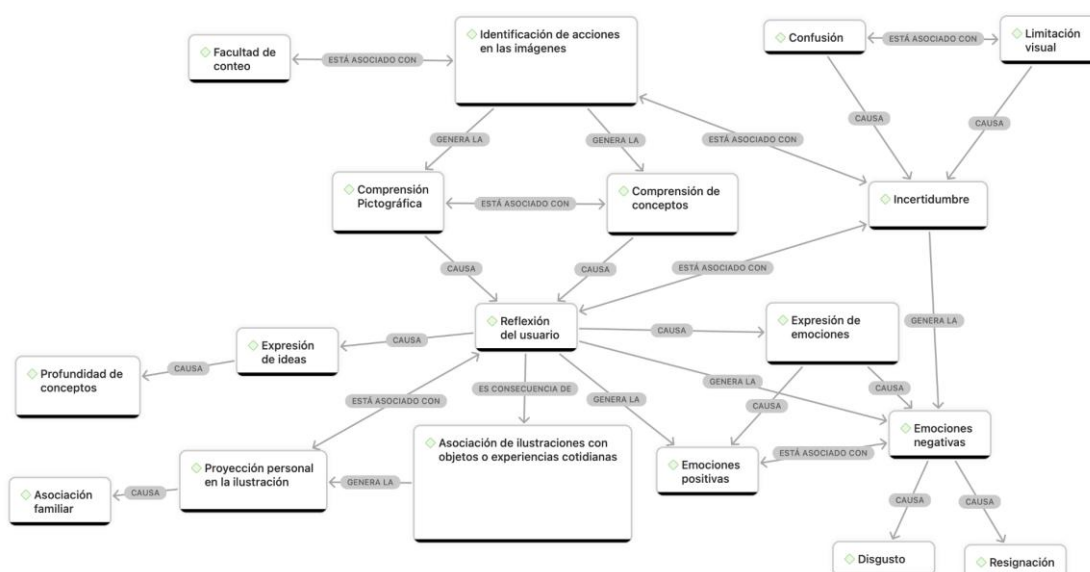
Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Expresión de ideas	Eso no lo he puesto a pensar. (GMGEG58-33). Si, podría ser (EVRP80-41).
Incertidumbre	Eso no lo he puesto a pensar. (GMGEG58-33).

	Si, podría ser (EVRP80-41).
Reflexión de usuario	Eso no lo he puesto a pensar. (GMGEG58-33). Si, podría ser (EVRP80-41).
Aceptación positiva	Si, podría ser (EVRP80-41).

Fuente: Elaboración propia.

Figura 1

Subcategoría: Comprensión a la ilustración



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Como se observa en las Tablas 1, 2 y 3, así como en la Figura 1, los residentes perciben y procesan las ilustraciones, destacando distintos niveles de interpretación visual y conceptual.

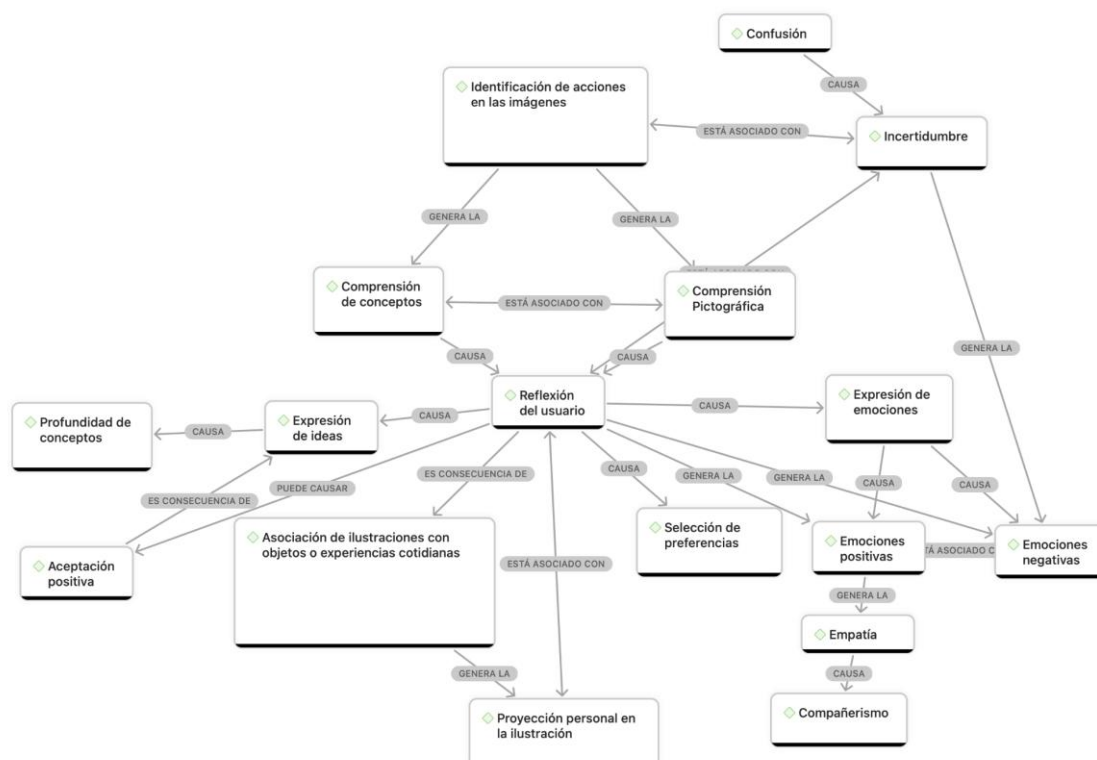
La **asociación de ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas** es un punto central para la comprensión de las imágenes. Este código está vinculado con la **Comprensión de conceptos**, lo que sugiere que los residentes interpretan las ilustraciones con base en su conocimiento previo y en la familiaridad con los elementos

representados. Asimismo, la **identificación de acciones en las imágenes** está directamente relacionada con la comprensión general de los dibujos. Los residentes logran reconocer lo que ocurre en las ilustraciones cuando estas muestran acciones claras y familiares, esto también evalúa la **Facultad de conteo** que puedan poseer. La **Comprensión pictográfica** se encuentra conectada tanto con la **Comprensión de conceptos** como con la **Identificación de acciones en las imágenes**, lo que indica que la interpretación de los dibujos depende del contenido representado y de la claridad del trazo y la facilidad de identificación visual. Cuando las ilustraciones presentan una estructura clara y comprensible, los residentes pueden interpretar mejor su significado sin necesidad de explicaciones adicionales, caso contrario puede dar de resultado la **Incertidumbre**, adicionalmente este punto puede ser consecuencia la **Posible limitación visual**, siendo ambas variables relacionadas a la **confusión**.

La **Reflexión del usuario** se emparenta en la manera en que los residentes interactúan con las ilustraciones, este código se conecta con la **Expresión de ideas**, lo que sugiere que algunos residentes analizan las imágenes desde una perspectiva individual causando una **Profundidad de conceptos** en sus explicaciones. La reflexión también desemboca en una **proyección personal en la ilustración**, vinculándose con su propia experiencia o buscando interpretaciones más subjetivas, naciendo la **Asociación familiar**. La **expresión de emociones** nos da las posibilidades de que los residentes puedan dar a conocer tanto sus **Emociones positivas** como las **Emociones negativas** que son causadas por ver las ilustraciones, siendo que el **Disgusto** y la **Resignación** son puntos repetitivos cuando una emoción negativa es identificada.

Figura 2

Subcategoría: Evaluación de la ilustración



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Como se observa en las Tablas 4, 5, 6 y 7 así como en la Figura 2, los residentes valoran las ilustraciones y los factores que influyen en su percepción. La **Reflexión del usuario** causa **Expresión de emociones**, lo que indica que las ilustraciones generan respuestas emocionales que pueden influir en la forma en que son percibidas, esta conexión sugiere que los residentes que experimentan **Emociones positivas** al ver las ilustraciones, tienden a aceptarlas más fácilmente, lo que puede generar la **Empatía** y sentir **Compañerismo**, al afirmar que las ilustraciones pueden ser usadas por todos, incluyendo para comunicar dolencias. Sin embargo, no todos los residentes comparten esta percepción, los que no se sienten cómodos y no logran entender las imágenes, terminan manifestando **Emociones negativas**.

La **Reflexión del usuario** causa la **Expresión de ideas** en los residentes, analizando sus respuestas se determina que algunos pueden ahondar más en su respuesta, llegando a crear la **Profundidad de conceptos**, comunicando comentarios poco habituales, al pasar por todos estos procesos existe una probabilidad de que los residentes tengan una **aceptación positiva** hacia las ilustraciones. Sin embargo, **la selección de preferencias** es determinada en base a las vivencias, por lo que es probable que afecte o condicione en las respuestas.

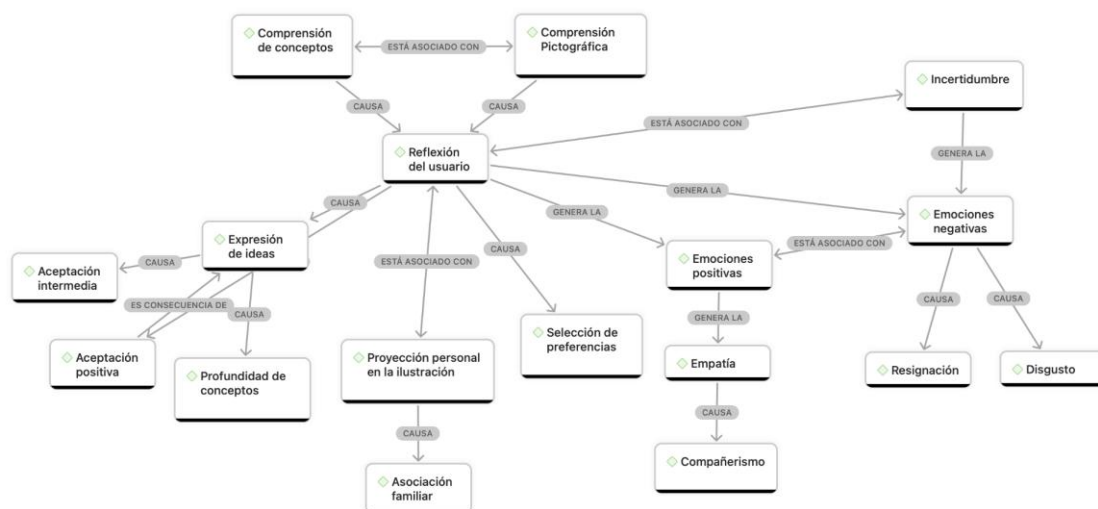
La asociación de ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas, producto de reflexiones, genera la **Proyección personal en la ilustración**, ya que los usuarios pueden sentirse identificados con las ilustraciones, llegando a mencionar pertenencias, conocidos, actividades.

La identificación de acciones en las imágenes causa que los residentes pongan a prueba su **Comprensión de conceptos**, que está asociada con la **Comprensión pictográfica** y ambas son útiles porque permiten que todos puedan analizar su entorno, por consecuencia tener la **Reflexión del usuario**.

Adicionalmente podemos destacar que la **Confusión** causa la **Incertidumbre** porque está asociada con **La identificación de acciones en las imágenes** y **Reflexión del usuario**, al no poder detectar lo que está pasando o lo que representa la ilustración, ocasiona que los residentes no puedan contestar rápidamente, lo que termina provocando **Emociones negativas**.

Figura 3

Subcategoría: Uso de la ilustración



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Como se observa en las Tablas 8, 9, 10 y en la Figura 3, los residentes perciben el uso de las ilustraciones y cómo estas influyen en su comunicación y en la interacción social dentro del hogar de reposo.

El uso de ilustraciones está vinculado directamente con la **aceptación positiva**, lo que indica que algunos residentes consideran que estas imágenes son útiles y favorables en su vida diaria. Esta aceptación se conecta con la **Expresión de ideas**, lo que sugiere que quienes valoran las ilustraciones también las ven como una herramienta útil para comunicar pensamientos o situaciones cotidianas.

Sin embargo, la **Aceptación intermedia** también está presente, mostrando que algunos residentes tienen una percepción neutra y no terminan de definir si las ilustraciones son realmente útiles para ellos. Esta aceptación intermedia se conecta con la **Reflexión del usuario**, lo que indica que los residentes necesitan tiempo para evaluar su experiencia con las ilustraciones antes de generar una opinión clara.

Por otro lado, la **Reflexión del usuario** genera las **Emociones negativas** que se conectan con el **Disgusto** y **Resignación**, evidenciando que algunos residentes, tras reflexionar sobre su uso, desarrollan una postura negativa hacia las ilustraciones, ya sea porque no las encuentran útiles, porque no logran identificarse con ellas o porque no pueden entenderlas, siendo un punto causante de la **incertidumbre**.

El código **Compañerismo** aparece como un punto importante, ya que está conectado con la **Empatía**, esto sugiere que los residentes que perciben que las ilustraciones ayudan en la interacción con los demás también desarrollan una mayor identificación con sus compañeros.

A su vez, la **Empatía** se vincula con **Emociones positivas**, lo que indica que la conexión emocional entre los residentes puede generar respuestas favorables hacia el uso de ilustraciones. En otras palabras, cuando las ilustraciones facilitan la identificación con los demás, los residentes tienden a asociarlas con experiencias emocionales agradables.

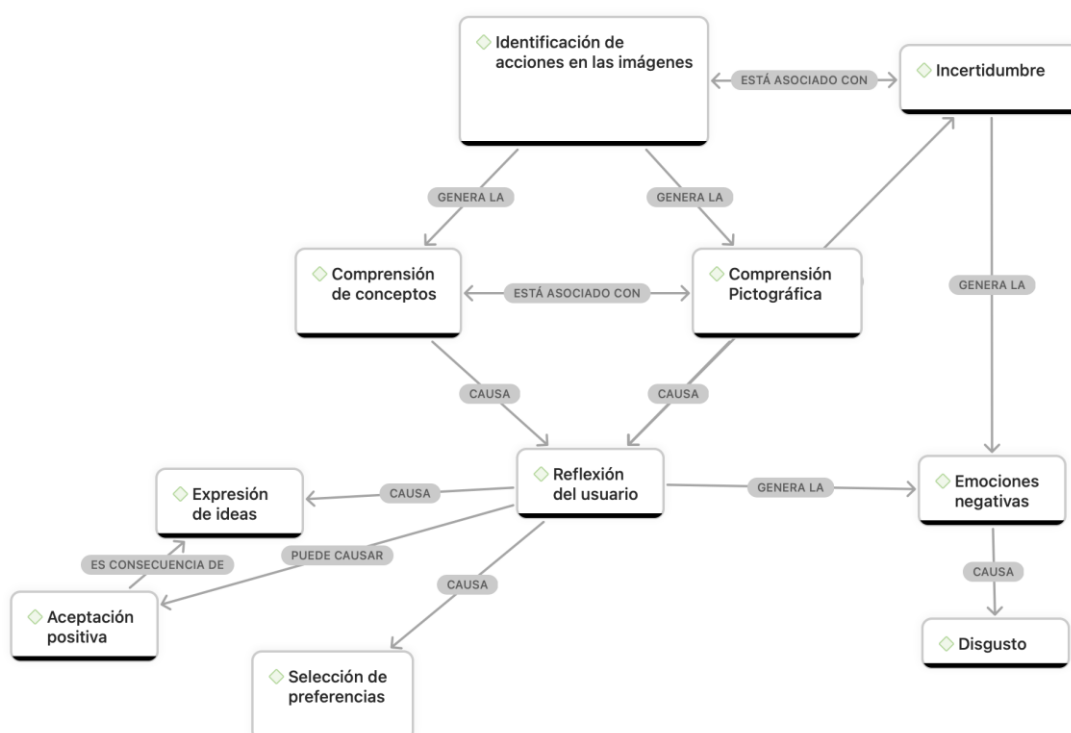
Gracias a la **Reflexión del usuario** obtenemos la **Selección de preferencias**, este punto indica que los residentes responden en base a sus vivencias, lo que condiciona su respuesta a un punto bastante personal. Sumado a esto, la **Proyección personal en la ilustración** nos permite conocer más sobre cómo se identifican, finalmente dio como resultado la **Asociación familiar**, con esto determinamos si asocian las ilustraciones con su entorno familiar y los miembros de su familia, siendo generalmente los hijos.

Por otro lado, la **Comprensión de conceptos** está asociada a la **Comprensión pictográfica**, ambas determinan el resultado que pueden obtener los residentes luego de reflexionar sobre las ilustraciones, dando respuestas múltiples, permitiendo saber si están en lo correcto o descubrir la razón de su error.

En última instancia la **Profundidad de conceptos** nacida de la **Expresión de ideas**, sugiere que los conceptos que cada usuario tiene sobre las ilustraciones pueden verse diferenciado por una profunda explicación de lo que ven y entienden.

Figura 4

Subcategoría: Factor físico



Fuente: Elaboración propia.

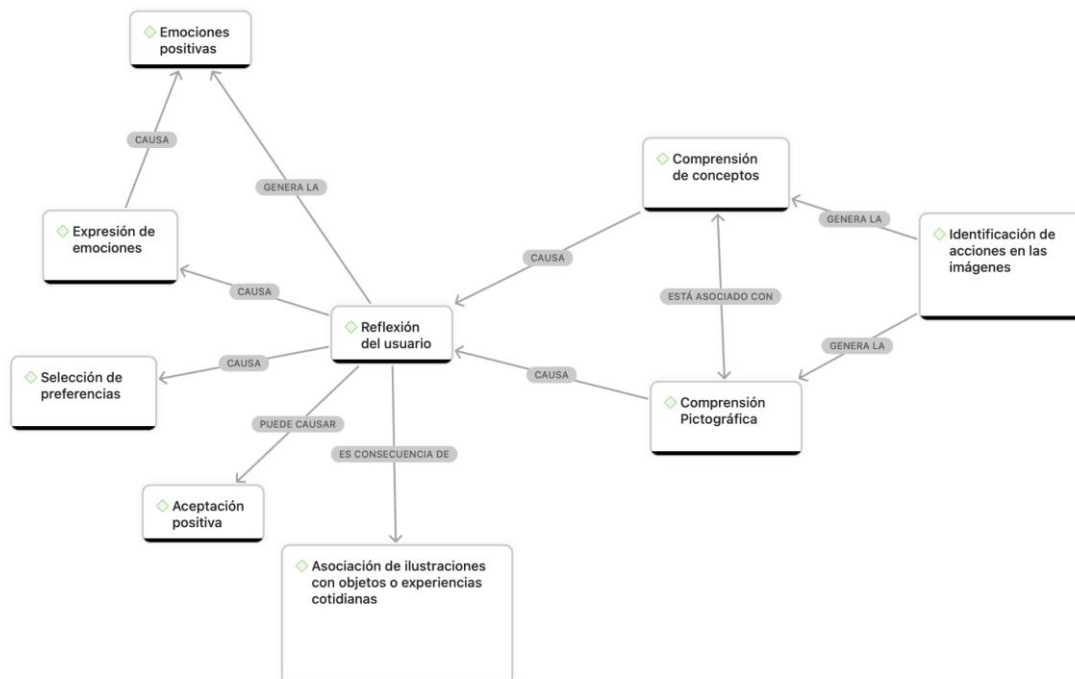
Interpretación: Como se observa en las Tablas 11, 12, 13, y en la Figura 4, el Factor físico afecta la percepción y uso de las ilustraciones por parte de los residentes. En particular, la **Identificación de acciones en las imágenes** está asociada a la **incertidumbre**, lo que puede dificultar la comprensión del contenido visual y generar respuestas variadas en los usuarios, lo que podría desencadenar en las **Emociones negativas**, por ende, causando un **Disgusto** hacia las imágenes.

También, La **Comprensión pictográfica** y la **Comprensión de conceptos** se encuentran rigurosamente asociadas, esto se debe a que ambas contribuyen a la **Reflexión del usuario** sobre el mensaje transmitido en las ilustraciones, este proceso reflexivo puede facilitar la **expresión de ideas**, permitiendo que los residentes articulen sus pensamientos con base en las imágenes observadas.

Además, la **selección de preferencias** surge como consecuencia del proceso reflexivo, lo que influye en la **aceptación positiva** de ciertos elementos visuales o en el rechazo de otros, en algunos casos, esta reflexión genera **emociones negativas**, lo que puede derivar en **disgusto** y afectar la percepción del mensaje.

Figura 5

Subcategoría: Factor intelectual



Fuente: Elaboración propia.

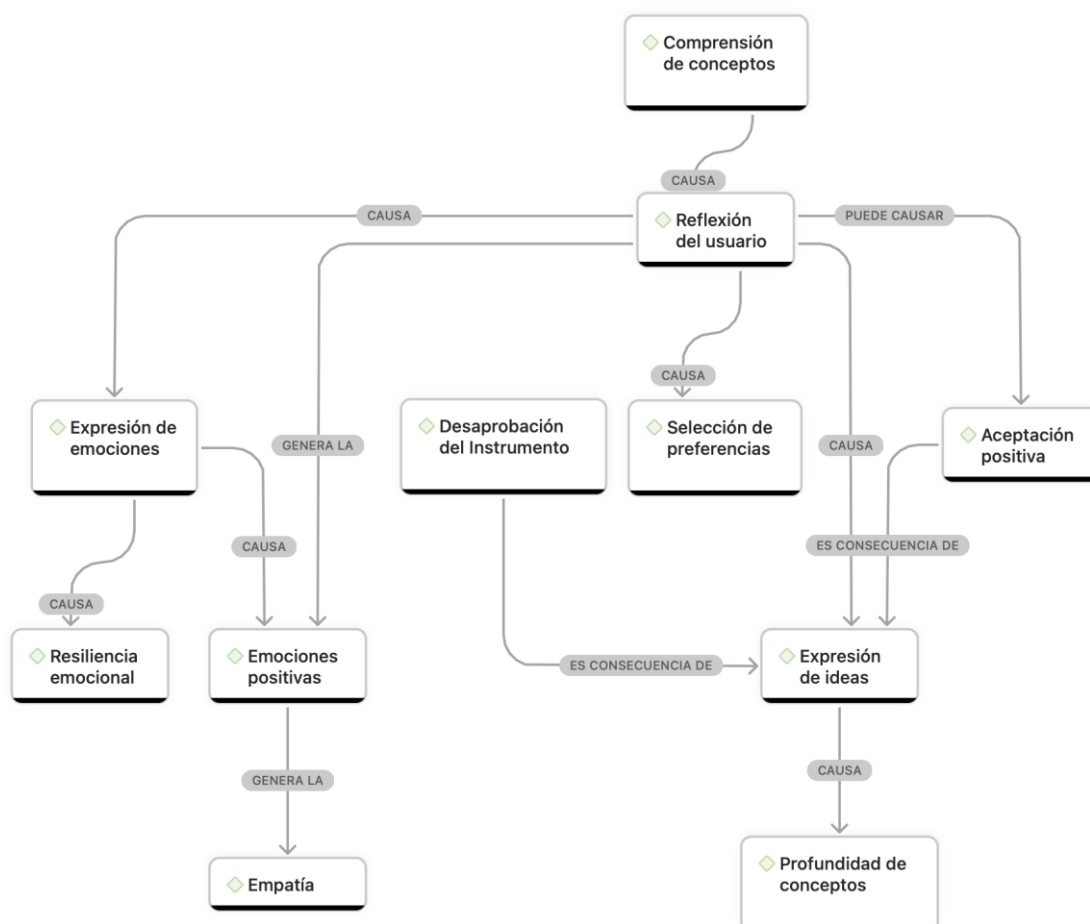
Interpretación: Como se observa en las Tablas 14, 15 y en la Figura 5, se toma en cuenta sobre la usabilidad y simplicidad de las ilustraciones al aplicarlas en actividades diarias según en el factor Intelectual. **La identificación de acciones en las imágenes** se refleja en la observación de los residentes. Lo cual genera **La comprensión de conceptos** que es interpretar temas a través de componentes visuales. Es decir que los usuarios puedan entender ideas que favorecen la memoria y el bienestar con la conexión emocional. **La comprensión pictográfica** está asociada con este punto, ya que facilita la captación de información y mensajes de manera clara, ayudando a mejorar la memoria y las habilidades cognitivas.

La reflexión del usuario hace que el residente relacione los elementos visuales ubicados en las ilustraciones con experiencias previas de la vida diaria. Simplificando un mensaje complejo al ofrecer una representación más clara. Este punto es consecuencia de **la asociación de ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas**. Las imágenes ayudan a conectar, asemejando las ilustraciones que se observan con experiencias de vida u otros elementos físicos. La Expresión de emociones es generada por la forma en cómo el residente percibe al analizar la imagen basándose en sus experiencias. En muchos casos, se notan emociones positivas que causan satisfacción al residente. **La selección de preferencias** guía la capacidad de elegir imágenes que evoquen sus vivencias, lo que facilita una conexión emocional y una **aceptación positiva** de las ilustraciones que observa.

Finalmente, la **Reflexión del usuario** causa la **Expresión de emociones** que permite conocer y poder analizar cómo se siente el usuario, dentro de la expresión encontramos **Emociones positivas**, las cuales sirven como indicador de un buen uso de las ilustraciones.

Figura 6

Subcategoría: Factor Emocional



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Como se observa en las Tablas 16, 17 y 18 en la Figura 6, las ilustraciones influyen en la dimensión emocional de los residentes, enfatizando su aceptación junto a las respuestas afectivas que generan. La **Aceptación positiva** está vinculada con la **Expresión de emociones**, lo que sugiere que los residentes que valoran el uso de ilustraciones, también las asocian con experiencias afectivas. Esta conexión se refuerza a través de **emociones positivas**, dando a entender que las ilustraciones pueden evocar sensaciones agradables y generar bienestar en algunos

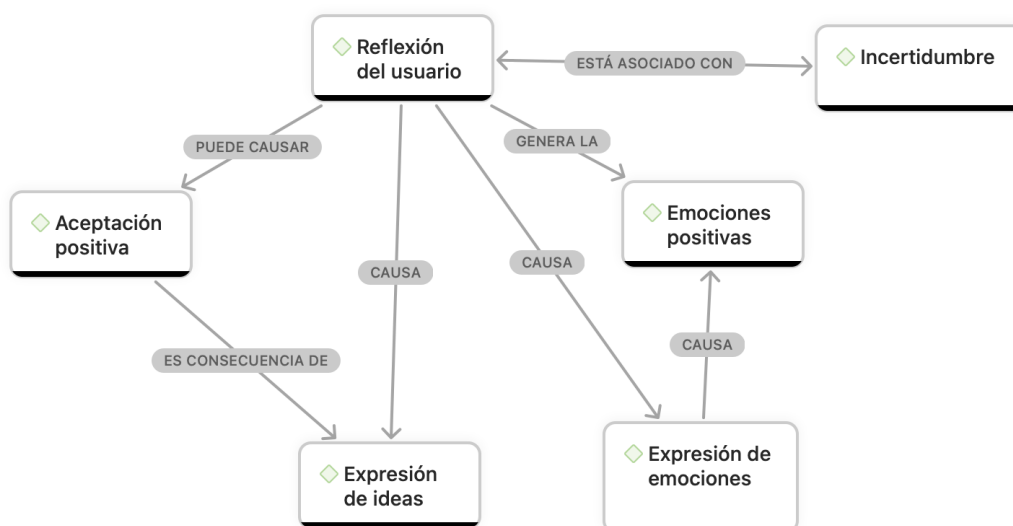
residentes. Sin embargo, la **Selección de preferencias** ayuda en la forma en que se perciben las ilustraciones, indicando que no todos los residentes reaccionan de la misma manera ante ellas, esta diversidad en las respuestas emocionales se vincula con la **Comprensión de conceptos**, lo que muestra que la facilidad con la que se interpretan las ilustraciones puede repercutir en su impacto emocional, cuando los dibujos son claros y comprensibles, los residentes tienden a aceptarlos y a responder con mayor entusiasmo, mientras que una interpretación más compleja puede generar respuestas menos favorables.

La **Expresión de ideas** y la **Reflexión del usuario** están interconectadas, lo que indica que algunos residentes analizan las ilustraciones como una herramienta para comunicar pensamientos y experiencias, permitiendo que se expresen, causando **Profundidad de concepto** en sus respuestas o análisis. Sin embargo, esta reflexión no siempre conduce a una aceptación plena, ya que la **Desaprobación del instrumento** es una posible consecuencia de ello, sugiriendo que algunos residentes no encuentran en las ilustraciones un recurso útil o significativo para su comunicación.

Por otro lado, la **Empatía** y la **Resiliencia emocional**, demuestran que las ilustraciones pueden afectar el desarrollo de conexiones emocionales y la capacidad de los residentes para reflexionar sobre sus experiencias. La presencia de la **Resiliencia emocional** indica que las ilustraciones pueden ser una herramienta que se emparenta a la gestión de emociones difíciles.

Figura 7

Subcategoría: Factor Psicológico



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Como se observa en las Tablas 19 y 20 en la Figura 7, las ilustraciones repercuten en la percepción psicológica de los residentes, notablemente en la forma en que experimentan y expresan emociones. La **Aceptación positiva** está vinculada a la **Expresión de ideas**, lo que sugiere que los residentes que valoran y aceptan las ilustraciones también las asocian con el pensamiento, experiencias, creencias, indicando que el uso de ilustraciones puede generar respuestas afectivas que refuerzan su aceptación dentro del hogar de reposo.

Las **emociones positivas** están relacionadas con la **Expresión de emociones**, lo que evidencia que las ilustraciones evocan sentimientos, además de facilitar la manifestación de estados emocionales agradables. Sin embargo, esta relación no es homogénea para todos los residentes, ya que la **incertidumbre** aparece como un factor

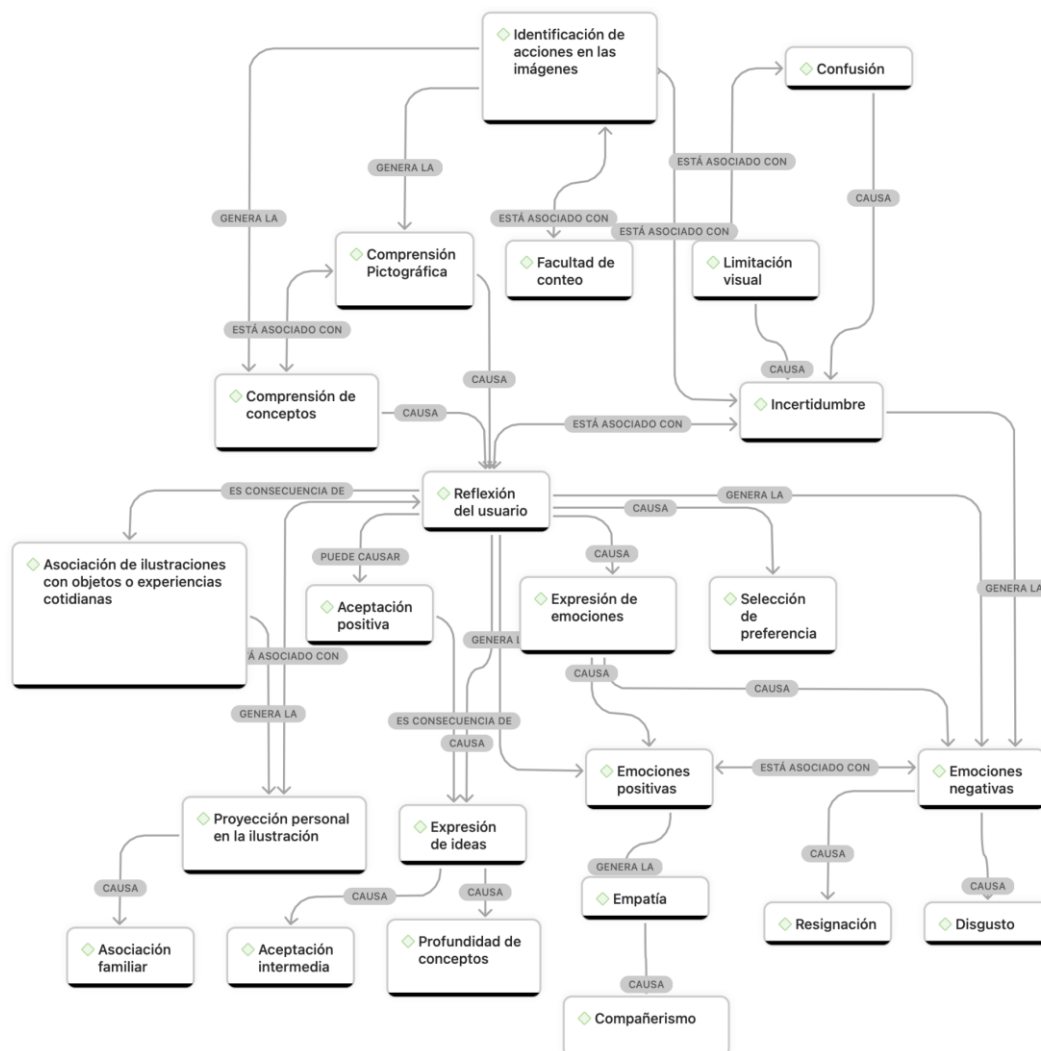
vital, mostrando que algunos residentes no tienen claridad sobre cómo las ilustraciones influyen en su bienestar psicológico.

La **Reflexión del usuario** causa la **Expresión de ideas** lo que indica que algunos residentes analizan las ilustraciones como una herramienta para comunicar pensamientos o experiencias. Esta reflexión, no siempre se traduce en una percepción positiva, ya que la presencia de **Incertidumbre** plantea que algunos residentes aún no han definido una postura clara sobre el impacto de las ilustraciones en su vida cotidiana.

La Figura 7 evidencia que las ilustraciones pueden afectar en la expresión y percepción psicológica de los residentes, aunque su impacto varía según el nivel de claridad que tengan sobre su utilidad.

Figura 8

Categoría 1: Ilustración como herramienta de inclusión



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Como se observa en las Tablas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y en la Figura 8, el análisis de la ilustración como herramienta de inclusión parte de la **Identificación de acciones en las imágenes**, un proceso importante para la creación de la **Comprensión pictográfica** y la **Facultad de conteo**, estos reconocimientos visuales están asociado con la **Comprensión de conceptos**, lo que permite al usuario interpretar

los elementos representados en las ilustraciones y nos muestra el entendimiento que poseen los residentes sobre las ilustraciones. Sin embargo, cuando hay **Limitación visual**, esto puede generar **Incertidumbre y Confusión**, afectando la interpretación de las imágenes.

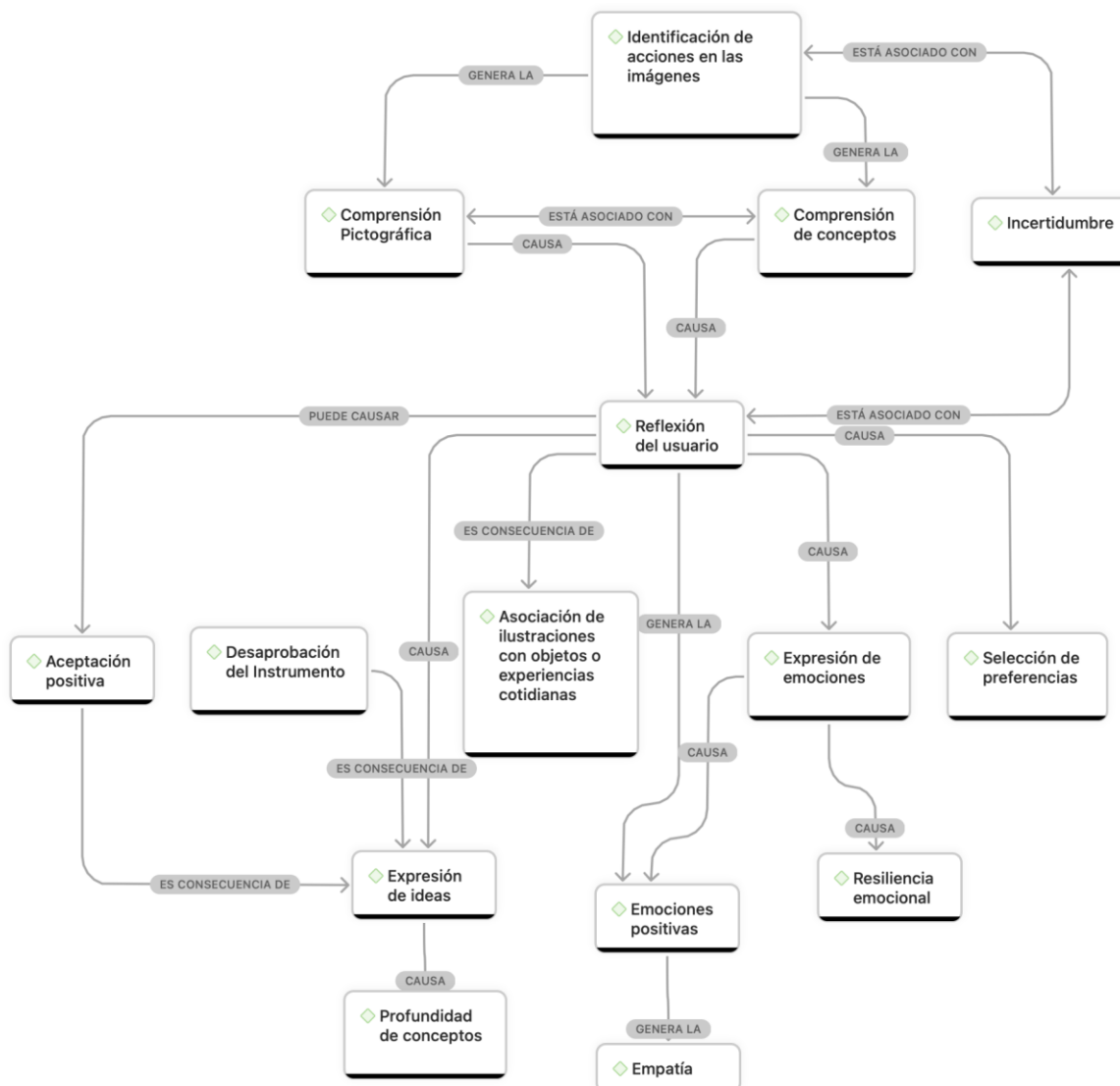
Un aspecto central en este proceso es la **Reflexión del usuario**, que surge como consecuencia de la **Asociación de ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas**, esta reflexión puede generar distintos efectos, como la **Aceptación positiva**, la **Expresión de emociones** y la **Selección de preferencias** a las ilustraciones o planteamientos. En algunos casos, la reflexión puede conducir a la **proyección personal en la ilustración**, lo que está relacionado con la **Asociación familiar**, dando a entender que se identifica con las ilustraciones, tomando de ejemplo aspectos de su vida, junto a factores que refuerzan la conexión emocional con las imágenes.

Asimismo, la **Expresión de ideas** derivada de la **Reflexión del usuario** favorece la **Profundidad de conceptos**, porque permite conocer la postura y descubrir distintos puntos de vista que tienen los residentes, uno de esos puntos es la **Aceptación intermedia** de las ilustraciones.

En términos emocionales, se pueden generar tanto **Emociones positivas** como **Emociones negativas**. En el primer caso, estas emociones pueden fomentar la **empatía** y el sentido de comunidad o **Compañerismo** al explorar las emociones más a fondo. Sin embargo, cuando la identificación con las ilustraciones es ambigua o genera rechazo, pueden surgir emociones negativas como la **resignación y el Disgusto**, afectando la experiencia del usuario.

Figura 9

Categoría 2: Personas con discapacidad



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Como se observa en las Tablas 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 y en la Figura 9, desde **la identificación de las acciones en las imágenes** se genera **la comprensión pictográfica**, proporcionando información sobre lo que representa cada ilustración. Este proceso está asociado con **la comprensión conceptual**, permitiendo captar la idea o el mensaje que se busca transmitir. Ambos aspectos favorecen **la reflexión del usuario**, quien analiza cada idea que conforma la imagen, como

consecuencia de **la asociación de las ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas**. Sin embargo, al intentar reflexionar sobre el concepto de una imagen puede relacionarse a la **incertidumbre**, pero dependiendo de los elementos que componen la ilustración. La comprensión de los conceptos presentados se expresa como resultado de la reflexión, que lleva a realizar un análisis e interpretación de la información visual. A través de la **expresión de ideas**, las ilustraciones pueden ser analizadas desde distintos puntos de vista, lo que genera una mayor **profundidad de conceptos** al tratar de describir su mensaje y cómo puede ser comprendido.

Sin embargo, en otros casos, algunas de estas ilustraciones no son entendidas, lo que puede generar **desaprobación del instrumento**, especialmente cuando las imágenes no logran generar mayor comprensión. Pero de ser el caso contrario, se refleja una **aceptación positiva** al poder reconocer el entendimiento que tienen los usuarios al hacer la interacción.

La expresión de emociones surge al reflexionar sobre las ilustraciones, incluyendo elementos visuales combinados que evocan experiencias satisfactorias y despiertan **emociones positivas** en el usuario, como la empatía, lo que favorece su **resiliencia emocional**.

A través de la **selección de preferencias**, los usuarios tienen diferentes perspectivas sobre cómo perciben las ilustraciones al reflexionar sobre ellas.

CAPÍTULO VI: PROPUESTA DE INNOVACIÓN

6.1. Alcance esperado

El proyecto tiene como finalidad analizar el impacto de la ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad en la casa de reposo San Lucas.

Desde este planteamiento, los resultados que se esperan obtener son: Determinar si la herramienta propuesta puede optimizar la comunicación entre las personas con discapacidad de la casa de reposo San Lucas, promoviendo así un mayor sentido de inclusión.

6.2. Descripción del mercado objetivo del producto o servicio

La presente investigación aborda la ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad, su alcance inicial es a nivel local, esto puede beneficiar a distintas casas de reposo. Este plan se caracteriza por estar diseñado para ayudar a las personas discapacitadas en ámbitos que faciliten su modo de vida, el enfoque está basado en objetivos específicos.

En caso de surgir efectividad, el proyecto podría escalar a un nivel regional y nacional, beneficiando a diversas casas de reposo con condiciones similares. A largo plazo, los materiales podrían ser ajustados para casas de reposo a nivel internacional que enfrenten este tipo de problemáticas, considerando las particularidades de cada país.

6.2.1. Fuentes de ingreso

Para asegurar la viabilidad y sostenibilidad del proyecto, se han identificado distintas fuentes de ingreso que permitirán financiar la producción de los materiales ilustrativos, la ejecución de talleres y la capacitación del personal en la Casa de Reposo San Lucas. Estas fuentes buscan articular recursos de entidades públicas, privadas y comunitarias que comparten el interés por promover la inclusión de personas con discapacidad. A continuación, se describen las principales opciones de financiamiento que respaldan la implementación del proyecto.

6.2.1.1. Subvenciones y financiamiento por proyectos sociales

Obtener fondos o subvenciones de entidades públicas como el Consejo Nacional para la Integración de la Persona con Discapacidad (CONADIS), Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP), el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (MIDIS) o entidades privadas (fundaciones, ONG) que apoyen proyectos de inclusión y discapacidad.

6.2.1.2. Alianza estratégica con casa de reposo San Lucas

Requerir una subvención a través de un convenio con la casa de reposo San Lucas, para financiar la implementación del proyecto como parte de su oferta de servicios diferenciados.

6.2.1.3. Contribución con la Municipalidad de Lurigancho - Chosica como entidad de apoyo social.

El municipio cuenta con un presupuesto suficiente para manifestar un plan de trabajo de proyección social dirigido a la comunidad específicamente a los adultos mayores. Por el cual se fomentaría su contribución para la ejecución del proyecto de inclusión en la casa de reposo.

6.2.2. Alianzas estratégicas

Municipalidad de Lurigancho - Chosica: Contar con su apoyo sería importante pues ayudaría a que podamos trabajar directamente con la Casa de Reposo San Lucas, con la difusión de nuestras actividades. Además, su participación como municipalidad ayudaría a una mejor coordinación con las familias de los residentes, por la confianza de una entidad reguladora. Esta alianza podría dejar bases para que el proyecto sea replicado en centros similares.

Centro Peruano de Audición, Lenguaje y Aprendizaje (CPAL): Es reconocido por su trabajo en terapia de lenguaje, audición y psicología, incluyendo evaluación y tratamiento de personas con discapacidad sensorial y cognitiva. Su equipo podría aportar criterios para asegurar que las ilustraciones sean accesibles para personas con diferentes condiciones (por ejemplo, discapacidad auditiva o dificultades cognitivas).

Centro Ann Sullivan del Perú: Se especializan en la atención de personas con discapacidad intelectual y del desarrollo. Tienen experiencia en programas de comunicación alternativa y estrategias

visuales, lo que podría complementar la creación de materiales ilustrativos.

CONADIS (Consejo Nacional para la Integración de la Persona con Discapacidad): Su participación aseguraría que el proyecto cumpla con los lineamientos nacionales de accesibilidad y derechos de las personas con discapacidad. También incrementa la credibilidad y alcance de nuestro proyecto a futuro, para que sea implementado en otras casas de reposo e instituciones a nivel nacional, en su integración colaborativa, se podría facilitar el acceso a redes, recursos y lineamientos técnicos, garantizando que las ilustraciones y materiales desarrollados respondan a estándares de accesibilidad y pertinencia cultural, generando un impacto real y sostenible en la calidad de vida de las personas con discapacidad.

MIDIS (Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social): Esta institución trabaja directamente con la inclusión social y apoyo a personas que necesitan más atención, como lo es el adulto mayor. Podría orientarnos sobre cómo hacer que los residentes reciban apoyo adecuado a sus necesidades. Su respaldo nos daría solidez e incluso abriría la posibilidad de ampliarlo a otras casas de reposo o incluso conectar a programas ya existentes, como el programa **Pensión 65**, que promueve también actividades complementarias, como talleres, campañas de salud y actividades comunitarias.

MIMP (Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables): Cuenta con experiencia en intervenciones sociales y de bienestar para poblaciones vulnerables como es el caso de personas adultas mayores y con discapacidad. Este ministerio podría apoyarnos con los materiales,

contactos con especialistas y orientación para asegurarnos que el proyecto desarrollado vaya acorde de las necesidades de los residentes.

6.2.3. Benchmarking

Según la investigación realizada por Salvia (2023) El Taller para Alumnos con Dificultades de Aprendizaje, desarrollado en el Vivero Municipal Rosario desde 1994, representa un caso de éxito en materia de inclusión social y laboral, el proyecto surgió de la colaboración entre la Dirección de Inclusión para Personas con Discapacidad y la Dirección de Parques y Paseos, con el propósito de dar formación laboral a jóvenes varones de entre 15 y 25 años con discapacidades mentales leves, sensoriales y sociales, quienes, tras egresar de instituciones educativas especiales, requerían herramientas para facilitar su inserción en el mundo del trabajo.

El taller adaptó los contenidos y la modalidad de asistencia a las necesidades específicas de los participantes, sin exigir acreditaciones formales de discapacidad, lo que permitió una experiencia inclusiva más flexible, entre los resultados alcanzados, se destaca el impacto positivo en la autoestima de los jóvenes, se sintieron valorados por su entorno al poder aportar mediante tareas de jardinería y servicios comunitarios, fortaleciendo así su sentido de propósito, en adición, el taller promovió su autonomía económica al permitirles generar ingresos, aunque se identificó la necesidad de reforzar mecanismos de administración financiera.

Además, el programa contribuyó a visibilizar a las personas con discapacidad como sujetos de derechos, superando miradas asistencialistas, y generó aprendizajes indirectos a través del contacto con la naturaleza, el análisis del caso subraya que para garantizar el

ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad se necesita continuar fortaleciendo la articulación institucional, la asignación de recursos y las políticas públicas destinadas a la inclusión.

Según la investigación realizada por Atehortúa y León (2023), su estudio describe la experiencia de un estudiante con discapacidad visual al cursar una carrera de Ingeniería en Marketing y una Maestría en Administración de Empresas en dos instituciones de educación superior de la ciudad de Quito. El análisis se enfoca en las condiciones de accesibilidad de los cursos, materiales de estudio, plataformas virtuales y recursos educativos digitales, evidenciando barreras aún presentes en el sistema educativo.

A partir de una metodología introspectiva, se recabaron experiencias que permitieron identificar los principales desafíos y el papel de la tecnología en el proceso de formación, especialmente el uso de lectores de pantalla. Se evaluaron aspectos técnicos como instalación, comandos, sintetizadores de voz y compatibilidad con distintos sistemas operativos y plataformas, revelando tanto fortalezas como limitaciones.

Entre los resultados se destaca la carencia de estrategias pedagógicas inclusivas y la urgente necesidad de diseñar materiales digitales accesibles. JAWS fue identificado como el lector de pantalla más efectivo en entorno Windows, seguido por NVDA y VoiceOver en iOS.

6.3. Desarrollo del proyecto de innovación

Se busca analizar el entorno con el objetivo de obtener datos relevantes sobre casos de impacto positivo que confirmen el éxito de estrategias similares a la propuesta de esta investigación. Esto permitirá evaluar la viabilidad de implementar la ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad a través de la creación de talleres. Asimismo, se tomarán en cuenta recursos y experiencias de referencia que contribuyan al diseño y desarrollo de la propuesta.

6.3.1. Investigación del entorno

La Comunicación Aumentativa y Alternativa (CAA) es una estrategia diseñada para facilitar la interacción de personas con dificultades en el habla, ya sea complementando o reemplazando el lenguaje oral, nace como una necesidad dentro de los contextos sociales y educativos para garantizar el derecho básico a la comunicación, principalmente en personas con discapacidades físicas, del habla o del desarrollo, la guía, elaborada por el CEAPAT (Centro de Referencia Estatal de Autonomía Personal y Ayudas Técnicas) en España, presenta un conjunto de recursos, dispositivos y sistemas que permiten a los usuarios expresar sus ideas, emociones y decisiones, favoreciendo así su autonomía y calidad de vida. Entre los principales recursos se encuentran los tableros y cuadernos de comunicación, que contienen pictogramas, letras o símbolos; los comunicadores portátiles, que permiten reproducir mensajes mediante voz grabada o sintetizada; y los programas

informáticos accesibles desde computadoras, tablets o móviles (Abril et al., 2009).

En adición el "Cuaderno de apoyo a la comunicación con personas mayores en el hogar", elaborado por el CEAPAT-IMSERSO dentro del proyecto "Yo te cuento, cuenta conmigo", es una herramienta diseñada para facilitar la comunicación entre personas mayores y sus interlocutores en contextos domésticos, está orientado a adultos mayores que, aunque mantengan su capacidad cognitiva, enfrentan dificultades de comunicación por razones como problemas auditivos, pérdida de volumen en la voz, barreras idiomáticas con sus cuidadores, o situaciones temporales como tratamientos médicos que impiden hablar con normalidad. (ARASAAC et al., 2013).

Molina Azurín (2019) investigó el uso de sistemas de Comunicación Aumentativa y Alternativa (CAA) en el Centro de Rehabilitación Integral de Huacho, aplicados a personas con discapacidad y limitaciones en la comunicación. Se usó pictogramas, tableros y materiales impresos adaptados para transmitir mensajes básicos como hambre, dolor o estados emocionales. Estos recursos mejoraron la comprensión entre usuarios y cuidadores, redujeron la frustración al comunicarse y fomentaron mayor autonomía en las actividades cotidianas.

En otra investigación, Iparraguirre (2024) analizó el uso de CAA en pacientes de unidades de cuidados intensivos (UCI). Se utilizaron gestos, lápiz y papel, tableros con pictogramas, alfabetos impresos, válvulas de habla (para pacientes con traqueostomías), tablets y dispositivos

generadores de voz. Los tableros y tablas alfabéticas destacaron por su bajo costo y facilidad de uso. Su aplicación facilitó la expresión de necesidades básicas, redujo la ansiedad y mejoró la comunicación con el personal de salud.

Otra propuesta desarrollada por Armas (2024) se fundamenta en una perspectiva interdisciplinaria que combina elementos del diseño inclusivo, la psicología cognitiva, la ludoterapia y la teoría del color, el objetivo es crear materiales visuales accesibles, comprensibles y atractivos para adultos mayores que presenten distintos niveles de deterioro cognitivo, desde leve hasta moderado. A través de actividades como juegos de memoria, bingo visual, ejercicios de reconocimiento de objetos y dinámicas de asociación, se busca estimular la mente de los usuarios sin generar frustración ni sobrecarga.

En otra investigación, la propuesta de López (2019) se centra en el diseño y la implementación de un cuaderno de comunicación aumentativa/alternativa específicamente para pacientes intubados conscientes en una Unidad de Cuidados Intensivos. El cuaderno se elaboró con base en las 14 necesidades de Virginia Henderson e incluye 64 pictogramas distribuidos por categorías como higiene, alimentación, descanso, emociones, entre otras. Cada pictograma va acompañado de un texto y permite al paciente señalar con la mano, un gesto o mediante asistencia, lo que desea expresar, la herramienta fue elaborada en formato Din A4, plastificada, de fácil limpieza y manipulación, y diseñada para ser comprensible y accesible.

Por otro lado, las tarjetas "Do, Be & Feel" de Uniting AgeWell (2023) están transformando la manera en que se relacionan con los adultos mayores en sus centros de atención.

Estas 42 tarjetas, divididas en tres categorías, permiten explorar intereses, rasgos personales y sentimientos, facilitando conversaciones entre residentes y el equipo del personal, su uso progresivo, abordando las emociones al final, permite una mayor sensibilidad y profunda comprensión del estado emocional de las personas mayores.

Desarrolladas en colaboración con la Universidad de Swinburne, las tarjetas fueron creadas por estudiantes de Maestría en Diseño tras trabajar en conjunto con residentes.

El objetivo de este proyecto es crear recursos que fomenten el diálogo sobre intereses y metas personales, el personal de Uniting AgeWell las describe como una forma amable y efectiva de iniciar conversaciones, especialmente con nuevos residentes, personas con demencia, o quienes tienen barreras lingüísticas o cognitivas. La implementación ha sido positiva. En varios centros, se utilizan en sesiones grupales e individuales, e incluso en actividades intergeneracionales con estudiantes. Los resultados van desde descubrir pasiones ocultas, como la jardinería, hasta revivir memorias valiosas, como historias de vida en Papúa Nueva Guinea.

Mientras que en otro proyecto titulado "El arte de la conversación", desarrollado en 2019 por Ronda Held, directora ejecutiva de COTA Victoria, mostró la importancia de incorporar el arte de la conversación como parte del bienestar y la calidad de vida de las personas mayores

en Australia. Se demuestra que, tanto en la comunidad en general como en el ámbito del cuidado de ancianos, facilitar espacios de diálogo puede resultar beneficioso en la salud emocional y mental de los adultos mayores.

Las tarjetas, que incluyen una fotografía en el anverso y mensajes especiales en el reverso, están pensadas para motivar diálogos significativos sobre la vida de cada persona. Temas como el trabajo, el matrimonio, los hijos, las amistades y momentos especiales se convierten en el motivo principal de estas conversaciones, apoyan el recuerdo y la reflexión en un área de apoyo, permite capturar la identidad y legado de padres, abuelos y bisabuelos, generando un registro familiar que puede ser transmitido a las futuras generaciones, este proceso también ofrece una experiencia emocionalmente enriquecedora para las personas mayores, al sentir que sus historias de vida son reconocidas por sus seres queridos.

6.3.2. Diseño del proyecto

Se va a tomar en cuenta el modelo del “Cuaderno de apoyo a la comunicación con personas mayores en el hogar”. Elaborado por el CEAPAT-IMSERSO dentro del proyecto “Yo te cuento, cuenta conmigo”, se basa en el uso de pictogramas agrupados por temas cotidianos como alimentación, higiene, salud, sentimientos, entre otros, las personas pueden señalar directamente el pictograma que represente lo que desean comunicar, en caso de que no puedan hacerlo, el interlocutor puede ir señalando cada uno mientras los enuncia, esperando una respuesta afirmativa o negativa mediante un gesto previamente acordado

(como mover los ojos o levantar un dedo). También se incluye un tablero alfabético para que la persona mayor pueda deletrear palabras si no existe un pictograma correspondiente, junto a unas tarjetas con ilustraciones puntuales para llamar la atención de los cuidadores y puedan acudir a atender sus necesidades.

En adición, el cuaderno es personalizable, se pueden añadir datos importantes como gustos, rutinas, fotografías de personas cercanas y contactos de emergencia. Esta herramienta también puede utilizarse como un medio de comunicación común entre personas que no hablan el mismo idioma, al compartir los mismos símbolos.

Basándonos en el caso de la Casa de Reposo San Lucas, y analizando las entrevistas realizadas a los residentes y sus respectivos diagnósticos (Anexo 06), se puede evidenciar que los residentes presentan una variedad de condiciones que impactan directamente en su capacidad de comunicación. Entre los diagnósticos más frecuentes se encuentran Alzheimer y demencia senil, los cuales generan dificultades tanto en la expresión como en la comprensión de mensajes verbales, además de limitaciones cognitivas y motrices que varían según el grado de avance de cada caso.

Se identificaron casos de personas portadoras de Tubo Orotraqueal (TOT), una condición que dificulta o imposibilita la emisión de voz de manera temporal o permanente. Esta diversidad requiere que los recursos de comunicación propuestos sean accesibles, claros, flexibles y adaptables a distintos niveles de deterioro cognitivo y físico. Se observó

además que los residentes conservan, en mayor o menor medida, rutinas y actividades cotidianas que forman parte importante de su bienestar emocional y su interacción diaria con el entorno, aspectos que deben ser considerados en el diseño de las cartillas.

Teniendo en cuenta este contexto, se elaboraría un nuevo material, basado en el Cuaderno de elaborado por CEAPAT-IMSERSO, por su estructura clara y dirección en actividades básicas. Sin embargo, serán necesarias modificaciones para adecuarse a la realidad de la Casa de Reposo San Lucas.

Se plantea simplificar las cartillas, reduciendo la cantidad de pictogramas por página para facilitar su uso por personas con deterioro cognitivo, consistirá en adaptar las ilustraciones y vocabulario a actividades, alimentos, objetos junto a documentos propios del contexto peruano para que los usuarios puedan sentirse identificados. Incrementar el tamaño de los pictogramas, además de ampliar las categorías relacionadas con emociones, bienestar y relaciones sociales.

Se incorporarán elementos propios del residente como fotografías, nombres de familiares, cuidadores y personal médico, estas adaptaciones garantizarán que las cartillas sean comprensibles, accesibles y significativas para los residentes, ayudando a mejorar su calidad de vida, facilitando la interacción con el personal de cuidado, los cuales recibirán asesoría en un taller sobre el uso de las herramientas con los usuarios para que este sistema pueda ser introducido progresivamente en la casa de reposo.

6.3.3. Etapa 1: Información a las familias y personal del establecimiento

Tabla 21

Plan de acción	Actividad del plan de acción	Indicador de logro	Meta	Medio de verificación (evidencia)	Recursos
1. Información y sensibilización a partes interesadas directas	1.1. Reuniones informativas con el personal de la Casa de Reposo San Lucas sobre el proyecto y el nuevo diseño propuesto.	% de personal clave de la Casa de Reposo informado y participando en la reunión.	100% del personal clave (dirección, cuidadores principales) participa.	Listas de asistencia, actas de reunión, registro fotográfico.	Material de presentación, proyector, sala de reuniones, refrigerios (opcional).
	1.2. Sesiones informativas con familiares de los residentes de la Casa de Reposo San Lucas sobre el proyecto y sus beneficios.	% de familiares contactados que asisten a las sesiones o reciben la información.	Alcanzar al menos al 70% de los familiares (o sus representantes) con la información del proyecto.	Listas de asistencia, encuestas de recepción de información, correos de confirmación.	Folleto informativo, material de presentación, espacio para reunión.
2. Diseño preliminar del cuaderno de comunicación adaptado	2.1. Análisis del "Cuaderno de apoyo a la comunicación con personas mayores en el hogar" (CEPAT-IMSERO) y de los diagnósticos de residentes.	Documento de análisis de necesidades y adaptación del modelo base completado.	1 documento de análisis y lineamientos de adaptación.	Documento de análisis, informe de revisión de diagnósticos.	"Cuaderno de apoyo" (CEPAT-IMSERO), diagnósticos, acceso a investigaciones.
	2.2. Elaboración del primer borrador del diseño del cuaderno adaptado (pictogramas, categorías, personalización).	Borrador del cuaderno adaptado desarrollado.	1 borrador del cuaderno con estructura, categorías principales y ejemplos de pictogramas definidos.	Documento digital e impreso del borrador del cuaderno.	Software de diseño, material de referencia (imágenes, vocabulario peruano), impresiones.


3. Establecimiento de contacto y comunicación con expertos y entidades de apoyo	3.1. Contacto inicial y presentación del proyecto a la Municipalidad de Lurigancho - Chosica.	N° de reuniones realizadas y respuesta inicial de la Municipalidad.	1 reunión de presentación realizada y manifestación de interés por parte de la Municipalidad.	Minutas de reunión, correos electrónicos de seguimiento.	Propuesta de proyecto, material de presentación, contactos institucionales.
	3.2. Identificación, contacto, selección y confirmación de colaboración con CPAL y Centro Ann Sullivan del Perú (especificando su origen institucional y experiencia relevante) para asesoría en diseño y accesibilidad, asegurando ajuste de su horario y confirmación formal.	N° de entidades expertas contactadas, seleccionadas y con colaboración confirmada (con agenda preliminar acordada).	Al menos 1 entidad experta confirma colaboración y disponibilidad preliminar, proveniente de institución reconocida (CPAL, Ann Sullivan).	Correos electrónicos, cartas de presentación, registro de llamadas.	Propuesta de proyecto, borrador de diseño, preguntas específicas para expertos, criterios de selección de expertos, cartas de invitación o colaboración formal.
	3.3. Contacto inicial y presentación del proyecto a CONADIS, MIDIS y MIMP para alineación con políticas y posible apoyo futuro.	N° de entidades gubernamentales contactadas y con retroalimentación inicial.	Al menos 2 entidades gubernamentales contactadas con acuse de recibo o reunión preliminar agendada.	Correos electrónicos, cartas de presentación, registro de llamadas.	Propuesta de proyecto, resumen ejecutivo, información sobre la población objetivo.
4. Formalización de la colaboración con la Casa de Reposo San Lucas	4.1. Presentación formal de la propuesta de proyecto adaptado y discusión de términos de colaboración con la Casa de Reposo San Lucas.	Acuerdo de colaboración establecido con la Casa de Reposo.	1 convenio o carta de acuerdo de colaboración firmado o en proceso de firma.	Documento de convenio/carta de acuerdo, actas de reunión.	Propuesta de proyecto finalizada (para esta etapa), borrador del cuaderno.

Nota: La duración aproximada de realización de la etapa 1 es de dos meses. Elaboración propia.

6.3.4. Etapa 2: Diseño y aplicación del taller

Tabla 22

Plan de acción	Actividad del plan de acción	Indicador de logro	Meta	Medio de verificación (evidencia)	Recursos
1. Diseño del contenido y estructura del taller para el personal	1.1. Definición de objetivos de aprendizaje específicos del taller para el personal (qué deben saber y poder hacer al finalizar).	Documento con objetivos de aprendizaje del taller definidos.	1 documento con al menos 3-5 objetivos claros y medibles.	Documento impreso/digital de los objetivos del taller.	Resultados de Etapa 1 (diseño del cuaderno, análisis de necesidades), bibliografía sobre capacitación y comunicación aumentativa.
	1.2. Desarrollo del temario del taller: Uso de las cartillas, adaptación a diferentes diagnósticos y niveles de deterioro, fomento de la interacción.	Plan detallado del taller con temario, contenidos y duración de cada módulo.	1 plan de taller completo.	Documento del plan del taller (digital/impreso).	Diseño del cuaderno adaptado, información de expertos (CPAL, Ann Sullivan), casos prácticos.
	1.3. Diseño de metodologías y actividades prácticas para el taller (ej.: rol playing, estudios de caso, demostraciones con las cartillas).	Descripción de metodologías y actividades prácticas integradas en el plan del taller.	Al menos 3 tipos de actividades prácticas incluidas en el plan.	Sección de metodologías en el documento del plan del taller.	Materiales de ejemplo (cartillas), guías para dinámicas.
2. Elaboración de materiales de apoyo para el taller	2.1. Creación de la presentación visual (diapositivas) para el taller.	Presentación del taller finalizado.	1 juego de diapositivas completo y revisado.	Archivo digital de la presentación, copia impresa.	Software de presentación (PowerPoint, Google Slides, etc.), contenido del taller.

<p>2.2. Elaboración de un manual o guía resumida para los participantes del taller (personal de la Casa de Reposo) con los puntos clave, ejemplos de uso de las herramientas y material de referencia.</p>	<p>Manual del participante del taller elaborado.</p>	<p>1 manual del participante (borrador final).</p>	<p>Documento digital/impreso del manual.</p>	<p>Contenido del taller, ejemplos de pictogramas y frases clave, diseño final de las cartillas.</p>
<p>2.3. Preparación de herramientas de comunicación adaptadas como material de ejemplo y para dinámicas prácticas durante el taller para los trabajadores.</p>	<p>Juegos de cartillas de ejemplo y para prácticas para el taller disponibles.</p>	<p>Al menos 5 juegos de cartillas de ejemplo (o según necesidad del taller).</p>	<p>Muestras físicas de las cartillas preparadas.</p>	<p>Diseño final del cuaderno, materiales de impresión, guías para las dinámicas del taller.</p>
<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center; margin: 10px;"> <p>Lavarse los dientes</p>  </div> <div style="text-align: center; margin: 10px;"> <p>Comer</p>  </div> <div style="text-align: center; margin: 10px;"> <p>Dar un paseo</p>  </div> <div style="text-align: center; margin: 10px;"> <p>Lavar manos</p>  </div> <div style="text-align: center; margin: 10px;"> <p>Papel Higiénico</p>  </div> <div style="text-align: center; margin: 10px;"> <p>Dormir</p>  </div> </div>				

3. Planificación y desarrollo del cronograma de aplicación del taller	3.1. Coordinación con la dirección de la Casa de Reposo San Lucas para definir disponibilidad de espacios y horarios del personal.	Acuerdo sobre fechas tentativas, horarios y logística para el taller.	Confirmación escrita (email, acta) de la disponibilidad y acuerdo con la Casa de Reposo.	Correos electrónicos, minutas de reunión.	Contacto con la Casa de Reposo, calendario.
	3.2. Definición del número de sesiones del taller, duración de cada una, y agrupación del personal (si es necesario).	Estructura del taller definida (N° sesiones, duración, grupos).	1 documento con la estructura detallada de la impartición del taller.	Documento de planificación del taller.	Plan del taller, listado de personal de la Casa de Reposo.
	3.3. Elaboración del cronograma detallado para la impartición del taller (fechas, horas, lugar, facilitadores asignados por sesión).	Cronograma final de aplicación del taller.	1 cronograma detallado y aprobado.	Documento del cronograma (digital/impreso).	Información de disponibilidad, estructura del taller.
	3.4. Comunicación oficial del cronograma del taller al personal de la Casa de Reposo y a la dirección.	Confirmación de recepción del cronograma por parte de los involucrados.	100% del personal a capacitar y la dirección han sido informados.	Correos de confirmación de lectura, acuses de recibo, lista de distribución.	Cronograma finalizado, canales de comunicación de la Casa de Reposo.

Nota: La duración aproximada de realización de la etapa 2 es de tres meses. Elaboración propia.

6.3.5. Etapa 3: Implementación y Evaluación Inicial del Taller

Tabla 23

Plan de acción	Actividad del plan de acción	Indicador de logro	Meta	Medio de verificación (evidencia)	Recursos
1. Preparación final y ajustes pre-implementación del taller	1.1. Revisión final de todos los materiales del taller (presentación, manuales, cartillas de ejemplo, tarjetas) y logística (espacio, equipos, coffee break si aplica).	Checklist de preparación final completado.	100% de los ítems del checklist verificados y listos.	Checklist firmado, confirmación de reserva de espacio/equipos.	Materiales del taller (versión final), checklist de logística, cronograma del taller.
	1.2. Realización de una sesión piloto o ensayo general del taller con un grupo reducido (opcional, si no se hizo antes, o para ajustes finos).	Feedback de la sesión piloto recopilado y analizado.	1 sesión piloto realizada (si aplica) y principales puntos de ajuste identificados.	Informe breve de la sesión piloto, notas de observación.	Grupo reducido de participantes piloto, materiales del taller, espacio.
	1.3. Incorporación de ajustes finales al contenido o metodología del taller basados en el ensayo o revisión final.	Documento de ajustes finales implementados.	Versión final de los materiales del taller actualizada y lista para la implementación.	Registro de cambios en los materiales del taller, versión definitiva de la presentación/manual.	Feedback del piloto, materiales del taller.
	1.4. Entrega oficial a la Casa de Reposo San Lucas de los juegos completos de cartillas de comunicación (versión física y digital) y los manuales de uso para su implementación institucional	Acta de entrega de materiales (cartillas y manuales) firmada por la Casa de Reposo.	100% de los juegos de cartillas finales y manuales de uso entregados en formato físico y digital.	Acta de entrega firmada, confirmación de recepción de archivos digitales.	materiales impresos, archivos digitales de cartillas y manuales, manuales de uso impresos.
2. Ejecución de las sesiones del taller	2.1. Impartición de las sesiones del taller al personal de la Casa de Reposo San Lucas según el cronograma establecido.	% de sesiones del taller programadas y ejecutadas.	100% de las sesiones del taller impartidas.	Listas de asistencia firmadas por sesión, registro fotográfico (con consentimiento).	Cronograma del taller, materiales (presentación, manuales, cartillas), facilitadores, espacio y equipos.

	2.2. Facilitación de actividades prácticas, demostraciones y resolución de dudas durante las sesiones.	Nivel de participación y compromiso observado en los asistentes.	Alto nivel de participación activa y preguntas relevantes por parte de los asistentes.	Notas de observación del facilitador, registro de preguntas y respuestas clave.	Guías de actividades, cartillas de comunicación, casos prácticos.
3. Medición y evaluación de la implementación del taller	3.1. Aplicación de encuestas de satisfacción/reacción al finalizar el taller (o cada sesión principal).	% de participantes que completaron la encuesta de satisfacción.	Al menos 80% de los asistentes completaron la encuesta.	Encuestas de satisfacción completadas (físicas o digitales).	Formularios de encuesta (diseñados en Etapa 2), método de recolección.
	3.2. Evaluación formativa breve del aprendizaje al final del taller (ej. preguntas clave, demostración simple de uso de cartillas).	% de participantes que demuestran comprensión básica de los conceptos y uso de las cartillas.	Al menos 70% de los participantes demuestran comprensión básica.	Hoja de cotejo de observación de demostraciones, respuestas a preguntas clave.	Checklist de habilidades básicas, preguntas preparadas.
	3.3. Recopilación de feedback cualitativo informal de los participantes y del personal directivo de la Casa de Reposo.	Registro de comentarios y sugerencias relevantes.	Al menos 5-10 comentarios/sugerencias significativas documentadas.	Notas de reuniones informales, correos con feedback.	Espacios de diálogo con participantes y directivos.

Nota: La duración aproximada de realización de la etapa 3 es de 1 mes. Elaboración propia.

6.4. Presupuesto

Tabla 24

Categoría	Detalle específico	Costo Unitario (S/)	Cantidad / Tiempo (Unidad)	Costo estimado (S/)
Diseño gráfico y edición	Creación de ilustraciones, diseño y maquetación de cartillas en cuaderno y tarjetas.	S/.2.000,00	1 proyecto completo	S/.2.000,00
Impresión de materiales	Cuaderno de cartillas pictográficas + manuales (10 juegos completos)	S/.120,00	10 juegos completos	S/.1.200,00
Materiales de soporte	Laminado, anillado, cartulinas, protectores plásticos	S/.30,00	10 juegos	S/.300,00
Capacitación al personal	Honorarios de especialista (CPAL o Ann Sullivan)	S/.200,00	6 horas de especialista	S/.1.200,00
Materiales del taller	Cuadernillos, fichas, plumones, hojas.	S/.16,67	15 participantes	S/.250,00
Coffee break para asistentes	Refrigerio para cuidadores y personal participante	S/.16,67	15 participantes	S/.250,00
Evaluación y seguimiento	Encuestas, hojas de observación, procesamiento básico	S/.250,00	1 lote de actividades	S/.250,00
Contingencias	10% para imprevistos	S/.545,00	-	S/.545,00
TOTAL ESTIMADO				S/.5.995,00

CONCLUSIONES

Conclusión general

A partir del desarrollo de la investigación, se concluye que la ilustración puede ser una herramienta de uso óptimo en el proceso de inclusión para personas con discapacidad en contextos como la Casa de Reposo San Lucas, las percepciones recogidas reflejan que, cuando el material gráfico está adecuadamente diseñado y adaptado a las características de los usuarios, este facilita la comunicación, mejora la expresión emocional y genera una mayor participación en las actividades cotidianas, demostrando el potencial que tienen los recursos visuales en circunstancias de cuidado y rehabilitación para adultos mayores con ciertos diagnósticos.

Conclusión 1: Comprensión de la ilustración

Los participantes demostraron que, al estar expuestos a ilustraciones adaptadas, podían asociar los gráficos con objetos, acciones y experiencias cotidianas, incluso en casos de deterioro cognitivo leve, la comprensión se vio favorecida por el uso de trazos simples, colores contrastantes y contextos conocidos, esto subraya el factor de considerar la simplicidad visual y el contexto del usuario al diseñar materiales gráficos para personas con discapacidad.

Conclusión 2: Uso de la ilustración

Se constató que el uso de la ilustración como medio de comunicación no verbal facilita la expresión de necesidades básicas, emociones y preferencias personales en personas con discapacidad, en quienes presentan dificultades del habla o condiciones como el uso de tubo orotraqueal (TOT), las ilustraciones actúan como un puente comunicacional.

Conclusión 3: Evaluación de la ilustración

Las percepciones sobre la utilidad y el valor de las ilustraciones fueron mayoritariamente positivas porque los residentes y el personal valoraron su inclusión como parte de una estrategia de mejora del entorno comunicacional. Además, se destacó que el uso constante de estos materiales puede generar mejoras emocionales y contribuir al bienestar general del adulto mayor en instituciones como la Casa de Reposo San Lucas.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que las ilustraciones utilizadas en las cartillas CAA sean elaboradas con trazos simples, colores contrastantes, no tan fuertes ni brillantes y contenido visual relacionado con la vida diaria de los residentes, por lo cual se debería diseñar materiales gráficos adaptados a las capacidades cognitivas y sensoriales de los adultos mayores, para facilitar su comprensión, especialmente en personas con deterioro cognitivo leve o moderado.
- Las cartillas ilustradas deben formar parte del día a día en la Casa de Reposo San Lucas, siendo utilizadas por el personal durante actividades como alimentación, higiene, descanso o toma de medicación. Por tanto, recomendamos implementar la ilustración como una herramienta regular en la rutina de cuidado, con el fin de reforzar su uso como medio de comunicación funcional para quienes no pueden expresarse verbalmente.
- Es esencial que los cuidadores reciban formación sobre el uso de las cartillas, su intención comunicativa y cómo integrarlas en la rutina. Recomendamos capacitar al personal en el uso de recursos visuales como parte de la atención integral, asegurando que las ilustraciones no se conviertan en un recurso estático y sean aplicadas como una herramienta activa de inclusión.
- Se sugiere implementar un sistema de monitoreo para observar cómo responden los usuarios a las cartillas y qué elementos podrían mejorarse o personalizarse por lo cual se debe evaluar periódicamente la efectividad de las cartillas y adaptarlas a los cambios en las capacidades de los residentes, creando la oportunidad de hacer ajustes según los cambios en la salud, preferencias o habilidades de los residentes.
- Considerando el potencial positivo que este tipo de intervención puede tener en la inclusión de personas con discapacidad, se recomienda evaluar la viabilidad de

aplicar esta propuesta en otras instituciones. Sería útil sistematizar el diseño del material, definir lineamientos de implementación y, en caso de aplicarse, documentar los resultados de futuras pruebas piloto o talleres.

REFERENCIAS

- Abril, D., Delgado, C. & Vígara, Á. (2009). *Comunicación aumentativa y alternativa*.
Guía de referencia. <https://www.foal.es/es/biblioteca/comunicacion-aumentativa-y-alternativa-guia-de-referencia>
- Aguado, M., & Villalba, M. (2020). La ilustración como recurso didáctico. *DEDiCA*.
Revista De Educação E Humanidades (dreh), (17), 337–359.
<https://doi.org/10.30827/dreh.v0i17.15158>
- Alonso, D. (2017). *La educación artística en las personas con diversidad funcional*.
Habilidades bio-psico-sociales y calidad de vida. Universidad Complutense de Madrid. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/22363>
- ARASAAC (2013). *Cuaderno de apoyo a la comunicación con personas mayores en el Hogar*. <https://beta.arasaac.org/materials/en/1539>
- Arias, H., Jadán, J. & Ramos, C. (2017). *Experiencias y retos del uso de herramientas de asistencia en programas de educación superior. Caso de estudio de un estudiante con discapacidad visual*. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163699>
- Armas, I. (2024). *Material gráfico para prevenir el deterioro cognitivo en adultos mayores. caso de estudio: asociación de adultos mayores “Simón Bolívar”*.
Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
<https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/44605>
- Ayala, D. & García, W. (2020). *Estudio de caso Implementación del Registro de Estudiantes con Discapacidad para la Inclusión Educativa en la Región Lima, en el Periodo 2016 a 2019*. Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Bernaschina, D. (2022). *Diseño inclusivo en Chile: una nueva visión al cambio de adaptación del diseño industrial para el beneficio de la discapacidad*. Thélos, 1(14), 65-82. Ediciones UTEM. <https://thelos.utem.cl/?p=389>
- Booth, T., & Ainscow, M. (2015). *Guía para la educación inclusiva: desarrollando el aprendizaje y la participación en los centros escolares*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4642>
- Bravo, D. (2020). *Diseño de libros ilustrados sobre la lengua de señas peruana para la adaptación escolar de personas con discapacidad auditiva*. Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/10820>
- Byron, C (2022). *Ilustración científica digital como mecanismo de nivelación curricular para niños y niñas de las comunidades indígenas Kichwa de NapoEcuador*. Red Universitaria de Gestión Cultural México. https://encuentro.rugcmx.org/wp-content/uploads/2022/11/ENGC22_00036.pdf?189db0&189db0
- Calle, N. & Ricardo, E. (2024). *Comunicación inclusiva y contenido informativo para personas con discapacidad visual y auditiva en medio ESTV*. La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2024 <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11902>
- Carreras, B. N., & Winthereik, B. R. (2023). Narrating Digital Access, Trauma, and Disability Through Comics and Image Description in Denmark. *Medical Anthropology*, 42(8), 787-814. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01459740.2023.2267164?scroll=top&needAccess=true>
- Cornejo, C., Bazante, R., Vasquez, S., & Tarqui, M. (2025). *Análisis de las políticas públicas de discapacidad en Latinoamérica*. *Revista InveCom*, 5(1), e501040. Epub 05 de diciembre de 2024. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11176973>

- Damiano, D. & Martínez, J. (2013). *Mente positiva por una sociedad más inclusiva: serie de micros radiofónicos para concienciar a la sociedad sobre el tema de la discapacidad*. Universidad Central de Venezuela. <http://hdl.handle.net/10872/2302>
- Delgado, J., González, B., Rodríguez, A. & Melián, N. (2020). *El desarrollo de la capacidad creadora*. Lowenfeld. <https://iesmarchetti-tuc.infod.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/03/El-desarrollo-de-la-capacidad-creadora.pdf>
- Delgado, J., Valarezo, J., Acosta, M., & Samaniego, R. (2021) *Educación Inclusiva y TIC: Tecnologías de Apoyo para Personas con Discapacidad Sensorial*. Revista Docentes 2.0, 11(1), 146–153. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/204>
- Erazo, S. (2019). *La ilustración infantil como recurso educativo y artístico en el aprendizaje*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/18911>
- Espitia, J., & Fernández, T. (2023). La Educación Artística Como Escenario Para El Desarrollo De Capacidades Creativas. <http://52.3.123.36/handle/123456789/419>
- Galvis L., & Palomino, S. (2021). *Metodología de narrativa transmedia para niños con discapacidad visual*. Universidad Militar Nueva Granada. <https://repository.umng.edu.co/items/18a1fa61-8036-4f4d-8e2b-e28398cca5e9>
- Gamboa, A. (2020). *Aspectos visuales que intervienen en el consumo del cuento infantil ilustrado “Historias Mágicas, Leyendas del Perú adaptadas para niños y niñas”*. Repositorio de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/657251>
- Gómez, N. (2019). *El álbum ilustrado como recurso didáctico para trabajar la interculturalidad*. Universidad de Almería. <https://repositorio.ual.es/handle/10835/7931>

Held, R. (2019). *The art of conversation: How story telling values older Australians*.

<https://cotavic.org.au/news/the-art-of-conversation-how-story-telling-values-older-australians/>

Hernández, F. (2000). *Educación de la cultura visual*. Universitat de Barcelona.

<https://nucleodeculturavisual.com/wp-content/uploads/2015/08/educacic3b3n-de-la-cultura-visual.pdf>

Hernández, O., Jamba, A. & Sepúlveda, F. (2021). Modelo de Apoyos para personas con Discapacidad Intelectual y su impacto en la calidad de vida. Revista

Latinoamericana en Discapacidad, Sociedad y Derechos Humanos, 15(1), 42-55.

https://www.researchgate.net/publication/350190305_MODELO_DE_APOYO_PARA_PERSONAS_CON_DISCAPACIDAD_INTELLECTUAL_Y_SU_IMPACTO_EN_LA_CALIDAD_DE_VIDA_SUPPORT_MODEL_FOR_PEOPLE_WITH_INTELLECTUAL_DISABILITIES_AND_ITS_IMPACT_ON_QUALITY_OF_LIFE_AMANDIO_JAMBA_2

Hernández, R. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa y cualitativa y mixta*. México: Mc Graw Hill- educación.

<http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/20.500.14624/1292>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2021). *Perú: Caracterización de las condiciones de vida de la población con discapacidad, 2019*.

https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1769/libro.pdf

Iparraguirre, K. (2024). *Sistemas alternativos y aumentativos de la comunicación en unidades críticas: Una revisión sistemática*. Revista de la Escuela de Enfermería, 11(1), e1050. <https://doi.org/10.35383/cietna.v11i1.1050>

Justiniano, M. (2020). *Las imágenes visuales y su influencia en el desarrollo de la*

lectoescritura en los niños y niñas de cuatro y cinco años de la institución educativa inicial N° 544 Huancanilla, Lauricocha, Huánuco-2019. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17687>

Landázuri, S. (2019). *Elaboración de un cuento ilustrado sobre la diversidad de capacidades especiales para informar a niños de ocho a doce años.* Repositorio de la Facultad de Comunicación y Artes audiovisuales.

<https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/11685/1/UDLA-EC-TMPA-2019-28.pdf>

Larco, K. (2023). *Importancia de la ilustración científica en el desarrollo del pensamiento visual y el impulso de la inteligencia naturalista, en el área de Biología enfocado en el tercer año de Bachillerato General Unificado.*

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25178/1/UPS-CT010617.pdf>

López, A. (2024). *Implementación de un cuaderno de comunicación aumentativa/alternativa basado en las 14 necesidades de Virginia Henderson para pacientes intubados conscientes.* Universidad de La Laguna.

<https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/15130>

Molina, K. (2018). *Comunicación aumentativa de personas con habilidades diferentes del centro Fraternidad Cristiana de Huacho y Barranca - 2018.* Universidad Nacional José Faustino Sanchez Carrión.

<https://repositorio.unifsc.edu.pe/handle/20.500.14067/2928>

Ñaupas, H., Mejia, E., Trujillo, I., Romero, H., Medina, W., & Novoa, E. (2023). *Metodología de la investigación total: Cuantitativa–Cualitativa y redacción de tesis 6a Edición.* Ediciones de la U.

<https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=0djDEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA6&dq=Humberto+%C3%91aupas+Pait+%C3%A1n+%2B+2023&ots=6CXekhDx0>

[a&sig=l1pJzNQltyogjwIPUPTbh2r3Rto&redir_esc=y#v=onepage&q=Humberto%20%C3%91aupas%20Pait%C3%A1n%20%2B%202023&f=false](https://iris.who.int/handle/10665/75356)

Organización Mundial de la Salud & Banco Mundial. (2011). *Informe mundial sobre la discapacidad 2011*. Organización Mundial de la Salud.

<https://iris.who.int/handle/10665/75356>

Ortega, D. (2023). *Ilustraciencia, un ecosistema para la ilustración científica*.

Universidad de Jaén. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9086679>

Ortega, R. (2016). *El proceso de ilustración: indagación, diseño, pensamiento creativo*.

Scribd. <https://es.scribd.com/document/452968559/RAMON-ORTEGA-ENRQUEZ>

Osorio, C. (2020). *El despido laboral basado en la incapacidad laboral del trabajador: por deficiencia sobrevenida*. Pontificia Universidad Católica del Perú.

<http://hdl.handle.net/20.500.12404/19335>

Pérez, A. (2023). *Las políticas de inclusión: discurso vacío al ser generadoras de exclusión entre los habitantes de la escuela secundaria*. Escuela Normal de Tlalnepantla.

<https://ade.edugem.gob.mx/handle/acervodigitaledu/67738>

Resnick, L. (1999). *La educación y el aprendizaje del pensamiento* (1.ª ed.). Aique.

<https://es.scribd.com/document/848831479/resnick-La-Educacion-240524-203735-083807>

Rodríguez, J. Burneo, K. (2017). *Metodología de la investigación*. Universidad San

Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/f2b2ce5d-f243-42c5-aa08-a3b9d5883137>

Ruiz, A. (2020). *La ilustración en la narrativa basada en la mitología incaica del periodo Inca Pachacutec para enriquecer el imaginario en el campo de la industria del*

entretenimiento peruano. Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola.

<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/2c869a48-73ac-49ad-a273-924ea7c20fc9/full>

Salvia, O. (2023). *¿El fortalecimiento de la autonomía de las personas con discapacidad? Análisis de las acciones del Taller de Inclusión implementado en el Vivero Municipal de la ciudad de Rosario, provincia de Santa Fe*. Facultad de Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales.

<https://rehip.unr.edu.ar/items/c20655d0-b0f7-471c-9144-da4d990565dc>

Uniting AgeWell. (s.f.). *The cards that get people really talking*.

<https://www.unitingagewell.org/news-and-media/news/the-cards-that-get-people-really-talking>

ANEXOS

Anexo 01: Reporte de Turnitin



Identificador de la entrega trn:oid::30163:470513870

JORGE BELISARIO NEGRILLO CUBA

Proyecto Tesis_Final_2025.docx

Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::30163:470513870

Fecha de entrega
29 jun 2025, 4:02 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
4 jul 2025, 10:18 a.m. GMT-5

Nombre de archivo
Proyecto Tesis_Final_2025.docx

Tamaño de archivo
5.0 MB

138 Páginas

25.853 Palabras

151.313 Caracteres

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

- 17% Fuentes de Internet
- 6% Publicaciones
- 14% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Carretero Linares, Alexander Stuart



Napan Quiroz, Fabian Fabricio



Negrillo Cuba, Jorge Belisario



Olivo Alvan, Victor Manuel



Albarracín Aparicio, Roxana Alexandra



Identificador de la entrega trn:oid::30163:470513870

Anexo 02: Registro de impacto y resultados

Tipo de documento: Trabajo de Investigación

Título del Trabajo de Investigación o Tesis

La ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad en la casa de reposo San Lucas, 2024

Integrantes:

1. Victor Manuel Olivo Alvan
2. Jorge Belisario Negrillo Cuba
3. Fabian Fabricio Napan Quiroz
4. Alexander Stuart Carretero Linares

Asesor: Roxana Alexandra Albarracín Aparicio

Impacto de la investigación

El impacto de una investigación se refiere a los efectos, tanto esperados como inesperados, que esta puede generar, abarcando aspectos económicos, políticos, culturales, ambientales, tecnológicos, sociales, entre otros.

Esta investigación tiene un impacto social y comunicacional, al proponer el uso de la ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad en la casa de reposo San Lucas. Al adaptar cartillas visuales a las capacidades de los residentes, se busca mejorar su expresión, comprensión y bienestar emocional. Además, el estudio promueve prácticas de cuidado más accesibles y empáticas, con potencial de ser replicadas en otras instituciones similares.

Resultado del proceso de investigación

Los resultados de un proyecto de investigación son los descubrimientos o conclusiones alcanzadas después de realizar el estudio. Estos reflejan los datos obtenidos durante el proceso investigativo y responden a las preguntas o hipótesis formuladas al comienzo del proyecto. Los resultados son fundamentales para evaluar, interpretar y comprender los efectos o la validez de lo investigado.

Se concluye que la ilustración puede ser una herramienta de uso óptimo en el proceso de inclusión para personas con discapacidad en contextos como la casa de reposo San Lucas. Las percepciones recogidas reflejan que, cuando el material gráfico está adecuadamente diseñado y adaptado a las características de los usuarios, este facilita la comunicación, mejora la expresión emocional y genera una mayor participación en las actividades cotidianas, demostrando el potencial que tienen los recursos visuales en circunstancias de cuidado y rehabilitación para adultos mayores con ciertos diagnósticos.

Anexo 03: Ficha de validación



FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres del experto	Cargo e institución	Instrumento	Autor(es)
Mg. Ivan Ernesto Quijano Aranibar	Docente en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Docente e Investigador RENACYT en el Instituto San Ignacio de Loyola.	Guía de entrevista	Victor Manuel Olivo Alván Fabián Napán Quiroz Belisario Negrillo Cuba Sergio Juan Luna Cutipa

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Categorías, subcategorías y preguntas de investigación	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.			X		
2. Subjetividad	Recoge los aspectos subjetivos de los participantes.			X		
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
4. Organización	Existe una organización lógica.			X		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			X		
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.			X		
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico científicos.			X		
8. Coherencia	Entre las categorías, subcategorías y objetivos de investigación.			X		
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X		
10. Pertinencia	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.			X		

III. OPINION DE APLICACIÓN

- Aplicable
- Aplicable después de corregir
- No aplicable


IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

51% BUENO

V. DATOS DEL EXPERTO

DNI	ORCID	COD. INVESTIGADOR RENACYT	Celular
45144294	https://orcid.org/0000-0003-2264-1186	P0130610	+51 956 202 509

Lugar y fecha: Lima, 11 de febrero de 2025.


QUIJANO ARANIBAR IVAN ERNESTO
DNI: 45144294

Anexo 04: MATRIZ DE CATEGORÍAS

PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA
Problema general	Objetivo general	CATEGORÍA 1: Ilustración como herramienta de inclusión	Enfoque: Cualitativo	Población: 10 residentes de la Casa de reposo San Lucas del distrito de Lurigancho - Chosica, 2024.
¿Cuáles son las percepciones sobre la ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024?	Conocer las percepciones sobre la ilustración como herramienta de inclusión para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024.	SUBCATEGORÍAS	Tipo de investigación: Aplicada	Muestra:
Problemas específicos	Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión a la ilustración • Uso de la ilustración • Evaluación de la ilustración 	Diseño de investigación: No experimental de corte transversal	<ul style="list-style-type: none"> • No probabilística por conveniencia.
¿Cuáles son las percepciones sobre la comprensión de la ilustración para personas en discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024?	Conocer las percepciones sobre la comprensión de la ilustración para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024.	CATEGORÍA 2: Personas con discapacidad	Niveles de investigación:	<ul style="list-style-type: none"> • 5 residentes de la Casa de reposo San Lucas del distrito de Lurigancho - Chosica, 2024.
¿Cuáles son las percepciones sobre el uso de la ilustración para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024?	Conocer las percepciones sobre el uso de la ilustración para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024.	SUBCATEGORÍAS	<ul style="list-style-type: none"> • Exploratorio • Descriptivo 	
¿Cuáles son las percepciones sobre la evaluación de la ilustración para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024?	Conocer las percepciones sobre la evaluación de la ilustración para personas con discapacidad en la Casa de Reposo San Lucas, 2024.	<ul style="list-style-type: none"> • Factor Físico • Factor Emocional • Factor Intelectual • Factor Psicológico 		

Anexo 05: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE CATEGORÍAS

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN							
CATEGORÍAS	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	SUBCATEGORÍAS	MICRO CATEGORÍAS	Preguntas Entrevista	ITEMS	INST
C1: La Ilustración como herramienta de inclusión	Es considerado una herramienta de comunicación visual que interpreta de manera gráfica cada elemento que se ubica en la realidad. Un método de interacción aplicable a una estrategia de inclusión para distintos grupos sociales con cualidades distintas.	En términos básicos, se considera que la implementación de habilidades de inclusión abarca tres dimensiones: la comprensión, la evaluación y el uso de la ilustración.	Comprensión a la ilustración	Asociación de las ilustraciones con objetos o experiencias cotidianas.	¿Estos dibujos te recuerdan a algo?	1	GUÍA DE ENTREVISTA
				Identificación de acciones representadas en las ilustraciones.	¿Qué hacen las personas en los dibujos?	2	
				Tiempo de atención dedicado a observar las ilustraciones y comprenderlas.	¿Qué ves primero en un dibujo?	3	
			Evaluación de la ilustración	Nivel de aceptación de los residentes.	¿Te gustaría usar dibujos? ¿Cómo te sentirías?	4	
				Evaluación de la simplicidad de los trazos y detalles en las ilustraciones	¿Los dibujos te parecen fáciles de entender?	5	
				Emociones positivas o negativas	¿Qué sientes al ver estos dibujos?	6	
				Facilidad de uso de las ilustraciones con distintas necesidades adaptadas.	¿Cuándo usarías los dibujos?	7	
			Uso de la ilustración	Frecuencia de actividades	¿Te gustaría ver más dibujos en tus actividades diarias?	8	

				Número de residentes que participan en actividades con ilustraciones	¿Crees que a los demás les gusten estos dibujos?	9	GUÍA DE ENTREVISTA
				Percepción de la integración en las actividades grupales	¿Es fácil usar dibujos para comunicarte?	10	
C2: Personas con discapacidad	La discapacidad se considera un impedimento para las habilidades de un individuo al realizar actividades que son comunes en la sociedad. Define a una persona que presenta una limitación psicológica, física, emocional e intelectual.	Prácticamente se entiende que la discapacidad abarca cuatro categorías.	Factor Físico.	Percepción sobre accesibilidad y facilidad de comunicación cotidiana	¿Te sentirías cómodo con los dibujos? ¿Qué cambiarías?	11	
				Percepciones sobre las limitaciones físicas y las actividades diarias	¿Qué te llama la atención de los dibujos?	12	
				Curiosidad y/o preguntas entre los usuarios.	¿Los dibujos te ayudan a entenderte o comunicarte?	13	
			Factor Intelectual.	Comprensión de conceptos y/o mensajes	¿Te confunden los dibujos?	14	
				Inclusión de elementos que no generen confusión y/o sobrecarga cognitiva.	¿Los dibujos te harían sentir incluido?	15	
			Factor emocional.	Percepciones sobre la influencia de las ilustraciones sobre las emociones.	¿Los dibujos cambian cómo te sientes?	16	
Vínculo con las ilustraciones que se adecuan con los deseos para la interacción.	¿Los dibujos te ayudan a comunicarte?	17					
Disfrute de las ilustraciones como	¿Te gustaría usar dibujos para expresarte?	18					

				apoyo en su comunicación diaria.			
			Factor Psicológico	Percepción sobre el impacto de la comunicación cotidiana en el autoestima y confianza	¿Los dibujos te harían sentir mejor?	19	
				Contribución a su autopercepción.	¿Los dibujos te hacen pensar en ti o en otros?	20	

Anexo 06: Instrumento de recolección de datos



GUÍA DE ENTREVISTA

¡Hola! Antes de empezar, agradecería me brindes tu autorización para grabar la entrevista por medio del **consentimiento informado**.

Mi nombre es, alumna/o de la Escuela Superior Instituto San Ignacio de Loyola. Estamos realizando una investigación de Pregrado titulada: “USO DE LA ILUSTRACIÓN COMO HERRAMIENTA DE INCLUSIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD, CASA DE REPOSO SAN LUCAS, 2024.”. El propósito de esta entrevista es conocer tu opinión sobre Ilustración como herramienta de inclusión y Personas con discapacidad. Sus respuestas serán utilizadas únicamente para la investigación y con total confidencialidad.

DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

Iniciales del nombre y apellidos:

Fecha:

Género:

Distrito:

Edad/rango de edad:

Hora de inicio:

Hora de fin:

A continuación, le presentaremos una serie de preguntas acompañadas de ilustraciones. Si en algún momento necesita volver a verlas, no dude en solicitarlo. Dicho esto, procederemos con las preguntas.

1. **¿Estos dibujos te recuerdan a algo?**
 - Mostrar Imágenes 1 y 2
2. **¿Qué hacen las personas en los dibujos?**
 - Mostrar Imágenes 3, 4, 5 y 6
3. **¿Qué ves primero en un dibujo?**
 - Mostrar Imágenes 7, 8, 9, 10
4. **¿Te gustaría usar dibujos? ¿Cómo te sentirías?**

5. ¿Los dibujos te parecen fáciles de entender?
6. ¿Qué sientes al ver estos dibujos?
7. ¿Cuándo usarías los dibujos?
8. ¿Te gustaría ver más dibujos en tus actividades diarias?
9. ¿Crees que a los demás les gusten estos dibujos?
10. ¿Es fácil usar dibujos para comunicarte?
11. ¿Te sentirías cómodo con los dibujos? ¿Qué cambiarías?
12. ¿Qué te llama la atención de los dibujos?
13. ¿Los dibujos te ayudan a darte a entender o surgen preguntas?
14. ¿Te confunden los dibujos?
15. ¿Los dibujos te harían sentir incluido?
16. ¿Los dibujos cambian cómo te sientes?
17. ¿Los dibujos te ayudan a comunicarte?
18. ¿Te gustaría usar dibujos para expresarte?
19. ¿Los dibujos te harían sentir mejor?
20. ¿Los dibujos te hacen pensar en ti o en otros?

Estamos terminando la entrevista, por lo que quisiera saber si tienes algún comentario final que te gustaría realizar.

Muchísimas gracias por tu tiempo. ¡Buen día!

Anexo 07: Relación de Huéspedes

Estancia San Lucas
1^{er} Trimestre Enero 2025

Relación de Huéspedes

Nombres y Apellidos	F. Nacimiento	Edad	DNI	Grado de Dependencia
Hilda Sanchez Valencia	18/03/60	64 años	07653734	- P.O. Anemia cerebral - Portadora de T.O.T - Alimentación por S.N.G - POSTRADA G III
Neri Ascencios de Sanchez Neri Trujillo Ascencios	26/05/45	79 años	07420260	- P.O. Tx cadava - Portadora de T.O.T - Demencia y Parkinson - POSTRADA G III
Marganta Robles Falcon	20/07/1935	89 años	07674143	- Demencia Senil - Derrame cerebral / Accidente - Alimentación por S.N.G - POSTRADA G III
Marganta Ludeña Rivera	21/04/1930	94 años	07669898	- Demencia Senil - Fibrosis Pulmonar - POSTRADA G III
Elias Perez Rojas	20/06/31	95 años	161 61738	- Demencia Senil - H.T.A. - POSTRADO G II - Anemia
Edwin Vicente Roca Pizani	22/01/46	79 años	09319614	- Demencia Senil - H.T.A. - Hemiparesia derecha
Pilar Rosario Ordoñez Corderas	03/03/72	58 años	10168218	- Hidrocefalia - Parálisis general - Convulsiones Epilépticas - POSTRADA G III
Jose Ramirez Garcia	09/11/52		23983357	- Demencia Senil - Depresión - Anemia

Nombre Apellidos	F. Nacimiento	Edad	DNI	Grado de Dependencia
Julio Cesar Vergara Golup	17/09/1938	86	103 10 682	- Demencia senil - H.T.A. - Depresión - Dependencia G II
María Dolores Valera	25/07/1948	76	257 89 720	- Demencia senil - Requiere asistencia para su higiene personal - Memoria a corto plazo nula
Raquel Medina	11/04/1943	81	076 61 988	- Demencia senil - HTA controlada - Postura silla de ruedas no camina
Marta Mercedes Gutiérrez Rodríguez	19/02/1952	71 años	076 67 602	- Parkinson - HTA - D.M. - Demencia - Postura en silla de Ruedas
Rigoberto Villanueva Sifuentes	24/09/1942	82	324 80 070	- Demencia senil (Aguda) - Parkinson - Bronquitis crónica camina
Angelica Medina Surostar	07/06/1936	88	073 24 447	- Delirio No específico - HTA - Postura en silla de ruedas
Gustavo Espinoza Lechi	09/04/1966	59 años	086 96 683	- Pte Biquitico - Anticoag. en rodilla - Camina con bastón.
Vicentina Luna Lloique	05/04/1941		431 55 020	- Constipación - Prolapso genital - Camina y usa silla de ruedas - Bronquitis - Riesgo de caída.

Anexo 08: Consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN LA INVESTIGACIÓN

USO DE LA ILUSTRACIÓN COMO HERRAMIENTA DE INCLUSIÓN EN PERSONAS CON DISCAPACIDAD, CASA DE REPOSO SAN LUCAS, 2024.

Responsables de la Investigación: Víctor Manuel Olivo Alvan, Fabian Napan Quiroz, Belisario Negrillo Cuba, Alexander Stuart Carretero Linares

OBJETIVO: Comprender cómo puede la ilustración funcionar como una herramienta para generar inclusión en las personas con discapacidad en la casa de reposo, San Lucas.

CRITERIO DE SELECCIÓN: por conveniencia.

MUESTRA: 5 residentes.

RIESGOS Y MOLESTIAS: Ninguna

COSTOS O ESTIPENDIOS: Ninguno

CONFIDENCIALIDAD: la información recopilada se mantendrá en confidencialidad, y se aplicará un proceso de codificación a todos los nombres. Los resultados se emplearán solamente con fines académicos.

RETIRO: la toma de parte en este estudio es completamente opcional. Aquel que participe tiene el derecho de decidir no involucrarse o retirarse en cualquier punto del proceso.

CONSENTIMIENTO: he leído la información en el formulario de consentimiento. He participado en la entrevista y he podido responder las preguntas. Por lo tanto, firmó el acuerdo de participar voluntariamente y de forma anónima en esta investigación.

Nombre del Participante:

Raul Perez Bautista
DNI: 06810985

Nombre del Participante:

Gustavo Espinoza Lecchi
DNI: 08696683

Nombre del Participante:

Edwin Vicente Roca Piccini
DNI: 09319614

Nombre del Participante:

Julio Cesar Vergara Galup
DNI: 10310682

Nombre del Participante:

Maria Donayre Valera
DNI: 25789720



Humberto Jorge Alvan Cortez
GERENTE GENERAL
GRUPO E S L I R L

Firma



Firma

Responsable de los Participantes:

Humberto Jorge Alvan Cortez
DNI: 06812419
Fecha: 07/02/25

Investigador:

Victor Olivo Alvan
DNI: 770526662