



TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“Propuesta de Implementación de un plan de Infografías digitales para educar la correcta interacción con personas con tartamudez en la asociación Habla Libre”

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
Bachiller en Diseño Estratégico e Innovación

PRESENTADO POR:

Reyes Ramirez, Adolfo Junior - Diseño Estratégico e Innovación.

ASESOR

Sam Anlas Carlos Antonio

LIMA, PERÚ

2025

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Sam Anlas Carlos Antonio

MIEMBROS DEL JURADO

Cosme Raymundo, Tania Adriana

Espinoza Rua, Celes Alonso

Ortiz Clarke, Dafne Ivette

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Adolfo Junior Reyes Ramirez. Identificado (a) con DNI N° 46255561 perteneciente al Programa de Diseño Estratégico e Innovación, siendo mi asesor el Mg. Carlos Antonio Sam Anlas, identificado (a) con DNI N°: 4078595, y cuyo código ORCID es 0003-1632-7131

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

- a) Soy el autor del documento académico titulado: Propuesta de Implementación de un plan de Infografías digitales para educar la correcta interacción con personas con tartamudez en la asociación Habla Libre.
- 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 proyecto de investigación, incluyendo las citas de otros autores y las referencias bibliográficas. Este proceso se ha llevado a cabo cumpliendo con las pautas académicas y respetando las normas institucionales.
- d) El trabajo de investigación cumplió con el análisis del sistema TURNITIN, el cual tiene un 11% de similitud.
- e) Declaro 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, 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 y los artículos 14° y 15° de la RVM 049-2022-MINEDU

Fecha: 17, 12, 2025

Firma del autor



Huella

Firma del asesor



Huella

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mí, por el esfuerzo constante, por no rendirme en los momentos difíciles y por emprender responsablemente cada paso de este proceso. A pesar de mis limitaciones financieras que he tenido en todo este proceso, seguí adelante con determinación. Este trabajo no es sólo un logro académico, sino también un ejemplo de perseverancia, disciplina y amor propio.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres, todo la perseverancia y la disciplina que aquí he aplicado ha sido debido a la enseñanza y al ejemplo que supieron enseñarme a partir de sus acciones y a cómo afrontar aspectos de mi vida.

ÍNDICE

Contenido

DEDICATORIA	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTOS.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL.....	¡Error! Marcador no definido.
1.1 Título del Proyecto	¡Error! Marcador no definido.
1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario	¡Error! Marcador no definido.
1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la investigación	¡Error! Marcador no definido.
1.4 Alcance de la solución.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA ..	¡Error! Marcador no definido.
2.1.2 Formulación del problema.....	¡Error! Marcador no definido.
2.1.3 Objetivos de investigación	¡Error! Marcador no definido.
2.1.4 Justificación de la investigación	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL	¡Error! Marcador no definido.
3.1. Antecedentes de la investigación	¡Error! Marcador no definido.
3.1.1. Antecedentes nacionales	¡Error! Marcador no definido.
3.1.2. Antecedentes internacionales	¡Error! Marcador no definido.
3.2. Marco teórico.....	¡Error! Marcador no definido.
3.3. Definición de términos básicos	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO IV: HIPOTESIS Y VARIABLES.....	¡Error! Marcador no definido.
4.1 Hipótesis.....	¡Error! Marcador no definido.
4.2. Variables de estudio	¡Error! Marcador no definido.
4.4. Relación con los objetivos.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO V: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
5.1. Enfoque de la investigación.....	¡Error! Marcador no definido.
5.1.1. Tipo y nivel de investigación	¡Error! Marcador no definido.
5.1.2. Diseño de la investigación	¡Error! Marcador no definido.
5.2. Población	¡Error! Marcador no definido.
5.3. Muestra	¡Error! Marcador no definido.
5.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	¡Error! Marcador no definido.
5.5. Procedimiento de recolección de datos	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO VI: PROPUESTA DE INNOVACIÓN	47
6.1. Alcance esperado.....	47
6.2. Descripción del mercado objetivo del producto o servicio.....	47
6.2.1. Canales de distribución	48
6.2.2. Estrategias de penetración en el mercado	48

6.2.3. Alianzas estratégicas	48
6.2.4. Benchmarking	¡Error! Marcador no definido.
6.3. Desarrollo del proyecto de innovación	¡Error! Marcador no definido.
6.4. Presupuesto	52
CONCLUSIONES	53
RECOMENDACIONES	¡Error! Marcador no definido.
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS.....	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Nivel de la claridad visual en las Infografías ¡Error! Marcador no definido.

Tabla 2 Nivel de coherencia en la estructura de las infografías. ¡Error! Marcador no definido.

Tabla 3 Nivel de valoración en el uso de los colores. ¡Error! Marcador no definido.

Tabla 4 Nivel de relevancia de la información dentro de la infografía. ¡Error! Marcador no definido.

Tabla 5 Nivel de comprensión de las infografías. ¡Error! Marcador no definido.

Tabla 6 Nivel de accesibilidad de las infografías para todo el público. ¡Error! Marcador no definido.

Tabla 7 Nivel de conocimiento previo sobre la tartamudez. ¡Error! Marcador no definido.

Tabla 8 Nivel de conocimiento sobre el prejuicio. ¡Error! Marcador no definido.

Tabla 9 Nivel de aplicación de lo aprendido en un evento real. ¡Error! Marcador no definido.

Tabla 10 Nivel del cambio en la actitud ¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de la claridad visual en las Infografías.....	35
Figura 2 Nivel de coherencia en la estructura de las infografías.	36
Figura 3 Nivel de valoración en el uso de los colores.....	37
Figura 4 Nivel de relevancia de la información dentro de la infografía.....	39
Figura 5 Nivel de comprensión de las infografías.....	40
Figura 6 Nivel de accesibilidad de las infografías para todo el público.	41
Figura 7 Nivel de conocimiento previo sobre la tartamudez.	42
Figura 8 Nivel de conocimiento previo sobre la tartamudez.	43
Figura 9 Nivel de aplicación de lo aprendido en un evento real.....	44
Figura 10 Nivel del cambio en la actitud.....	45

RESUMEN

La investigación que se presenta tiene como objetivo, plantear la creación de una serie de infografías digitales como un recurso educativo diseñado para poder facilitar la interacción entre individuos con y sin tartamudez en la Asociación Habla Libre. Esta propuesta nace de la necesidad de disponer de materiales visuales que sean claros, accesibles y educativos, con el objetivo de transmitir información precisa sobre la tartamudez, promoviendo un entorno más empático e inclusivo sin estigmas sociales. Este estudio es aplicado, con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental de tipo transversal. La muestra incluyó alrededor de 60 participantes, siendo las personas con tartamudez, familiares y miembros activos de la asociación, quienes respondieron a una encuesta estructurada para evaluar su percepción sobre la efectividad de las infografías y su influencia en la comprensión del mensaje.

Los resultados indican que las infografías alcanzan altos niveles de claridad visual, relevancia y accesibilidad, logrando valoraciones positivas que superan el 90% en la mayoría de los aspectos. Además, el participante aseguró haber comprendido bien los contenidos mostrados, esto valida la efectividad de este recurso gráfico como una herramienta para comunicar información compleja de forma clara. También se registró un cambio notable en la actitud y el conocimiento de los encuestados acerca de la tartamudez, enfatizando en la empatía y el respeto.

El estudio concluye que las infografías digitales juegan un papel clave en el fortalecimiento de la comunicación inclusiva y pueden ser adoptadas como un recurso estándar en talleres, plataformas de redes sociales y estrategias educativas de la Asociación Habla Libre.

Palabras claves: tartamudez, infografías digitales, comunicación inclusiva, educación visual.

ABSTRACT

The aim of this research is to propose the creation of a series of digital infographics as an educational resource designed to facilitate interaction between individuals with and without stuttering at the Habla Libre Association. This proposal stems from the need for clear, accessible, and educational visual materials to convey accurate information about stuttering, promoting a more empathetic and inclusive environment without social stigma. This is an applied study with a quantitative approach and a non-experimental cross-sectional design. The sample included around 60 participants, including people who stutter, family members and active members of the association, who responded to a structured survey to assess their perception of the effectiveness of the infographics and their influence on understanding the message.

The results indicate that infographics achieve high levels of visual clarity, relevance, and accessibility, receiving positive ratings exceeding 90% in most aspects. In addition, participants reported that they understood the content well, validating the effectiveness of this graphic resource as a tool for communicating complex information clearly. There was also a notable change in the respondents' attitudes and knowledge about stuttering, with an emphasis on empathy and respect.

The study concludes that digital infographics play a key role in strengthening inclusive communication and can be adopted as a standard resource in workshops, social media platforms, and educational strategies of the Habla Libre Association.

Keywords: stuttering, digital infographics, inclusive communication, visual education.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el uso de recursos visuales digitales se ha convertido en una herramienta educativa imprescindible en diversos sectores sociales y formativos por su capacidad para simplificar conceptos complejos y mejorar la comprensión del público. En el contexto nacional e internacional, existe una tendencia creciente hacia la comunicación inclusiva, donde la educación visual busca eliminar barreras sociales y mejorar la participación de grupos históricamente invisibles.

En este escenario, la tartamudez sigue siendo una condición no comprendida por la sociedad y que afecta la integración social, educativa y laboral de quienes la padecen. Esta realidad justifica la necesidad de medios de comunicación más eficaces que promuevan la comprensión y el aprendizaje social. El principal problema es la limitada difusión de información clara, precisa y accesible sobre cómo interactuar adecuadamente con una persona que tartamudea, lo que genera prejuicios, malas actitudes, un ambiente poco empático y experiencias de comunicación negativas. Esta brecha comunicativa se refleja en actitudes sociales como interrupciones, correcciones innecesarias, presión para “hablar rápido” o evitación de interacción, situaciones que afectan emocionalmente a quienes tartamudean y perjudican su participación en espacios formales e informales.

Esta investigación es valiosa porque contribuye a la Asociación Habla Libre ofreciendo una solución pedagógica visual que puede ser utilizada en talleres, redes sociales y espacios comunitarios. Además, promueve carreras en diseño estratégico e innovación al demostrar el papel del diseño digital como herramienta de impacto social y fortalece la investigación aplicada, produciendo resultados mensurables en aprendizaje y cambio de actitud. Desde una perspectiva teórica, práctica y metodológica, ofrece evidencia del uso de la infografía digital como recurso educativo inclusivo.

El proyecto está en línea con la dirección de investigación de ISIL en el campo de la comunicación, la sociedad y la cultura, ya que propone desarrollar soluciones de comunicación visual que contribuyan a la creación de un entorno social más informado, empático e inclusivo.

El objetivo del proyecto es desarrollar un plan infográfico digital que mejore la interacción con personas tartamudas y dé respuesta a la necesidad identificada de material educativo visual especializado dentro de la Asociación Habla Libre.

Metodológicamente el estudio utiliza un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y un diseño transversal no experimental. La recolección de datos se realizó a través de encuestas digitales a miembros de la Sociedad, familiares y asociados para obtener información objetiva sobre el nivel de conciencia e impacto de la infografía como herramienta educativa.

CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Título del Proyecto

Propuesta de Implementación de un plan de Infografías digitales para educar la correcta interacción con personas con tartamudez en la asociación Habla Libre

1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario

El presente proyecto de investigación está relacionado con el área de innovación de ISIL de la comunicación, la sociedad y la cultura, se espera que esta propuesta se centre en las infografías digitales como un nuevo método de comunicación que contribuirá a la educación de las personas que interactúan con personas con tartamudez todos los días, ayudando a la comprensión sobre cómo se sienten y qué hacer al respecto. Al colaborar con Habla Libre, se espera que el desarrollo resultante de estas infografías se utilice en la práctica para formar personas más tolerantes y más asertivas, enseñando al público las necesidades y desafíos de las personas con tartamudez.

1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la investigación

El estudio el cual va a darse la investigación abarca el tipo social esto es debido a que esta aportaría significativamente a la calidad de interacción que tendrá una persona con tartamudez con otra persona sin tartamudez, siendo así un elemento clave para la inclusión y la empatía en áreas tales como laborales, educacionales y comunitarias.

Por lo tanto, esta investigación tendría un impacto directo en el mejoramiento de la sociedad al promover la tolerancia y comprensión sobre las personas con disfermia en general.

El Ministerio de Salud en su Informe para la Dirección de Prevención y Control de la Discapacidad (2023) reporta un aumento de casos del 6.95% sobre los 24.161 registrados entre el 2021 al 2023 año, y 7.705 registrados en el año 2024.

Por lo tanto, el proyecto beneficiaría a la carrera de diseño gráfico estratégico al desarrollar herramientas visuales innovadoras como infografías digitales que

ayuden a la comunidad de cómo interactuar con una persona con tartamudez. Estas herramientas se realizan en conjunto con la asociación sin fines de lucro Habla Libre, la cual lleva muchos años difundiendo y culturizando a las personas sobre la tartamudez.

1.4 Alcance de la solución

Este proyecto de mejora tiene como objetivo el de crear conciencia y fomentar una buena interacción con personas con disfemia a través del desarrollo de infografías digitales como recurso educativo. Este tipo de infografías se construirán utilizando principios de comunicación clara y con diseños prácticos y entendibles que se preparará con la ayuda de la asociación “Habla Libre” la cual nos ayudará a medir el impacto que estas tendrán en primer lugar a través de las redes sociales la cual será eficaz en llegar a un público amplio por medio de plataformas como Facebook, Instagram y tiktok la cual a su vez nos facilitará la evaluación de efectividad a través de sus métricas como el alcance, la interacción y los clics.

CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA

2.1 Descripción de la realidad problemática

En el contexto Internacional, Andrés Carretero Mieres (2020), de la Universidad de Valladolid en España, en su trabajo titulado *“Aprendizaje visual en un mundo digital: la infografía como herramienta”*, analiza a la infografía como herramienta de aprendizaje. Mencionando que la infografía por su capacidad de combinar texto e imágenes facilita un modelo práctico para combinar ideas complejas a través de una narrativa gráfica clara con datos rigurosos.

En este mismo sentido, podemos decir también que María Cristina Juca López (2024), de la facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación de la Universidad de Cuenca en Ecuador, en su trabajo titulado *“Análisis del uso de infografías periodísticas en National Geographic y Pictoline como herramientas de comunicación”*, tuvo en una de sus conclusiones que las infografías pueden ser tomadas como elementos periodísticos ya que buscan informar de manera independiente, siendo las infografías más exitosas a nivel informativo las que presentan una organización clara, diseño atractivo, contenido sólido, visualización comprensible y corrección lingüística.

En el contexto nacional, Saida Quispe Quispe y Milusca Isabel Tuiro Carbajal (2022) de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, en su trabajo titulado *“La Infografía y Comprensión Lectora en Estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera, Cusco”* abarcaron a la infografía como un elemento clave para la educación y la comprensión lectora de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de dicho colegio, concluyendo que la infografía puede ser usada como recurso didáctico para enseñar ideas y nuevos aprendizajes de una manera sencilla y muy memorable para la persona que lo lee.

Otro estudio favorable sería el formulado por Dacillo Senaga, C. E. (2020) de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya cuyo trabajo *"Conocimientos, actitudes y prácticas hacia la comunicación en adultos con tartamudez que asisten a un centro terapéutico de Lima: La perspectiva de la neurociencia"* tuvo entre sus conclusiones que las personas adultas con tartamudez se van moldeando, en un gran porcentaje, según cómo interactúan su entorno con su disfemia, evidenciando que gran parte de las interacciones están basadas en ideas erróneas de la tartamudez, fomentando que el adulto vaya creciendo con culpa, vergüenza y evadiendo situaciones comunicativas.

En este contexto, la Asociación Peruana Habla Libre es una organización que se dedica a promover y brindar tanto apoyo como también recursos a personas que tartamudean. A través de sus iniciativas, buscan crear espacios seguros donde las personas no solo puedan compartir sus experiencias, sino también ayudan a la difusión de la tartamudez hacia otras personas que no la tienen, siendo esta iniciativa una constante en estos últimos años. Lamentablemente podemos decir que gráficamente la asociación no cuenta con elementos contundentes de comunicación para este fin, teniendo que estar reciclando diseños gratuitos sacados aleatoriamente de internet.

Por otro lado, las personas que tartamudean, constantemente se ven comprometidas a tratar de enseñar o a explicar constantemente lo que es la tartamudez a las personas que no lo son, creando de esta manera una cierta frustración cuando estas personas deciden en muchos casos "ayudar", a pesar de que esta acción sea con buena intención, solo genera frustración y ansiedad cuando se ven corregidos, interrumpidos o apresurados, generando una pérdida de confianza. También la falta de conocimiento sobre las personas con tartamudez se ve reflejada en la búsqueda de trabajo, donde el prejuicio y el juzgamiento forman parte de lado del entrevistador.

Esta mala experiencia con personas nada informadas sobre la tartamudez hace que varias personas con disfemia decidan evitar situaciones sociales y laborales, limitando sus oportunidades de interacción y desarrollo personal. Ya que en muchas ocasiones deciden llevar un perfil bajo en lugares donde se sientan cómodamente, en su mayoría son lugares donde la interacción sea casi nula y donde no tenga que hablar mucho. Esto hace que casi una gran mayoría de personas con tartamudez en el Perú no sean promovidas en puestos altos de diferentes rubros.

Este proyecto de investigación está buscando evaluar el impacto de las infografías digitales como herramienta educativa para las personas sobre la tartamudez y cómo enfrentar sobre todo el hecho de lidiar con personas que tartamudean, ayudando a una correcta inclusión de las personas con estas características y no tratar, indirectamente, de apartarlas. Logrando de esa manera crear una correcta idea sobre ellas y no limitarlas ni tampoco hacerlas sentir vergüenza, ansiedad ni culpas.

2.1.2 Formulación del problema

2.1.2.1 Problema general

¿Cuál es el nivel de conocimiento, percepción y actitud hacia la interacción con personas con tartamudez en la Asociación Habla Libre?

2.1.2.2 Problemas específicos

- ¿Qué nivel de conocimiento tienen las personas sobre la interacción adecuada con personas con tartamudez?
- ¿Cómo es la percepción y actitud hacia las personas con tartamudez en la Asociación Habla Libre?

2.1.3 Objetivos de investigación

2.1.3.1 Objetivo general

Describir el nivel de conocimiento, percepción y actitud hacia la interacción con personas con tartamudez en la Asociación Habla Libre.

2.1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de conocimiento de las personas sobre cómo interactuar con personas con tartamudez.
- Describir la percepción y actitud de las personas hacia quienes tartamudean en el entorno de la Asociación Habla Libre.

2.1.4 Justificación de la investigación

2.1.4.1 Justificación teórica

Esta investigación enriquece el modelo teórico al incorporar aportes de los estudios sobre comunicación visual, diseño digital y educación inclusiva, integrando conceptos que permiten comprender cómo las infografías digitales pueden no solo mejorar los procesos comunicativos, sino también facilitar las interacciones en contextos donde participan personas con tartamudez. En este sentido, la relación entre el aprendizaje visual y la comunicación inclusiva sustenta un marco conceptual actualizado que busca explicar el papel de los recursos gráficos en la construcción de mensajes accesibles. De este modo, el estudio contribuye a fortalecer el marco teórico existente sobre el impacto de los instrumentos digitales en las actividades educativas y sociales, promoviendo una visión interdisciplinaria que combina los campos del diseño, la tecnología y la inclusión como fundamentos para mejorar la comunicación humana.

2.1.4.2 Justificación metodológica

La metodología propuesta para este estudio es de tipo no experimental, dado que no se manipularán las variables de manera intencional, sino que se observarán y analizarán los fenómenos en su contexto natural, con el propósito de describir la relación entre la comunicación visual y la interacción inclusiva. Asimismo, el diseño será transversal, ya que la recolección de datos se realizará en un solo momento del tiempo, sin prolongarse en etapas sucesivas. El enfoque adoptado será cuantitativo, permitiendo medir y analizar de forma objetiva los resultados obtenidos. Se emplearán encuestas estructuradas y métricas de

interacción digital, considerando que las infografías diseñadas serán difundidas también en redes sociales de la asociación. Esta metodología permitirá obtener datos concretos y verificables que faciliten la evaluación del impacto de los recursos gráficos en los procesos comunicativos con personas que presentan tartamudez.

2.1.4.3 Justificación práctica

La presente investigación tiene un propósito aplicado, ya que busca demostrar la utilidad de las infografías digitales como herramientas de apoyo en los procesos de comunicación e interacción con personas que presentan tartamudez. A través de la creación y validación de recursos visuales inclusivos, se pretende ofrecer una alternativa práctica que facilite la comprensión y participación en contextos educativos y sociales. Asimismo, la aplicación del diseño digital permitirá generar materiales accesibles y adaptados a las necesidades comunicativas de los usuarios, fortaleciendo la inclusión y la empatía en entornos de aprendizaje. En la práctica, el estudio propone mejorar la calidad de la comunicación visual, fomentando la equidad y la accesibilidad informativa mediante el uso de recursos gráficos funcionales, creativos y pedagógicos que respondan a las demandas de la educación y la comunicación contemporánea.

CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL

3.1. Antecedentes de la investigación

3.1.1. Antecedentes nacionales

Ramos Yucra (2020) en su tesis intitulada “Diseño de afiches fotográficos para informar sobre el limitado desarrollo social de adolescentes de 13 a 17 años

que padecen de tartamudez”. Este estudio se presenta con la finalidad de informar sobre el escaso desarrollo social de adolescentes de 13 a 17 años debido a la persistencia de la tartamudez y tratar de concientizar sobre la necesidad de crear medios inclusivos y empáticos en la comunicación hacia estas personas. La investigación posee un enfoque cualitativo y una metodología participativa que recoge trabajo de campo, entrevistas a expertos y encuestas a personas con tartamudez. Además, se analiza la tartamudez desde su impacto social, emocional y terapéutico. Los resultados demuestran que la escasez de información y de socialización de la tartamudez no solamente lleva a la exclusión social de personas con tartamudez, sino que también lleva el desarrollo de problemáticas emocionales en adolescentes con tartamudez. En contraposición, se desarrolló el proyecto denominado “Solo te pido un tiempito” para fomentar la empatía mediante afiches fotográficos e indagación en las personas con tartamudez.

Bernabé Román, A. (2020). Realizó la investigación sobre “La experiencia universitaria: vivencias, actitudes y percepciones de estudiantes con tartamudez” en la cual aplicó un enfoque cualitativo que se utilizó mediante un diseño fenomenológico juntamente con un análisis temático. El propósito de este estudio fue estudiar las experiencias, las actitudes y las percepciones de cuatro estudiantes con tartamudez y dos maestros universitarios de Lima metropolitana. Los resultados demostraron que los estudiantes con tartamudez experimentan procesos de autoaceptación con su tartamudez, dicha aceptación es estimulada inicialmente por emociones negativas, evitando acciones sociales en donde tengan que interactuar por el miedo al estigma social. A medida que los años y los ciclos universitarios avanzan, la recepción y la resistencia a su tartamudez se van disipando, haciendo que los chicos creen habilidades para satisfacer su necesidad comunicativa que afrontan día a día. Además, gracias a que el estudio también se hizo en maestros, se identificó que estos al principio tenían información significativamente incorrecta.

El autor concluye que es necesario y es urgente una capacitación para los docentes de cómo afrontar a los alumnos con tartamudez, también invita a que se incentive espacios de enseñanza para que las personas que lidian con personas con tartamudez sepan cómo interactuar con ellos.

González Said de la Oliva (2020) en su tesis “La infografía educativa como elemento innovador en la sesión de aprendizaje del arte Mochica”. El trabajo tiene como objetivo demostrar que la infografía educativa es un recurso innovador y motivador que promueve el aprendizaje del alumnado en Ciencias Sociales, en la materia sobre el arte Mochica. En la investigación se implementó un método inductivo-deductivo, analítico-sintético junto con técnicas de trabajo en equipo como el brainstorming y sesiones de aprendizajes dentro de la institución educativa. Se llegó a la conclusión de que el uso de infografías dentro del aula favorece la motivación del alumnado, promueve el trabajo en equipo y facilita la comprensión de temas históricos; así mismo se indagó y demostró que las infografías pueden incluirse en distintas áreas de la educación con resultados positivos.

3.1.2. Antecedentes internacionales

Guzmán Lechuga, A., Valdez Borroel, M. del S. G., y Lucio Vanegas, A. (2023). “La infografía: un recurso didáctico para los procesos actuales de aprendizaje y enseñanza “realizaron esta investigación teniendo un enfoque cuantitativo juntamente con un diseño transversal, también es exploratorio y descriptivo, en la que se realizó una encuesta a 749 alumnos de bachillerato y licenciatura de la Universidad Autónoma de Coahuila (México) utilizando Microsoft Forms. El propósito del estudio fue evaluar cómo la infografía actúa como herramienta educativa en los ambientes actuales de aprendizaje. Los autores consideran que habitamos en una cultura predominantemente visual, donde las

imágenes ayudan a procesar y retener información de manera más efectiva. Los hallazgos revelan que las infografías —en particular las interactivas— no sólo facilitan la comprensión y la memorización de los contenidos, sino que también fomentan la motivación, refuerzan la memoria visual y promueven el aprendizaje autónomo y la participación activa. Se llega a la conclusión de que las infografías deberían ser vistas como un recurso clave en las modalidades de enseñanza y aprendizaje modernas, sobre todo en formatos híbridos y virtuales.

Sánchez Moras (2021) en la investigación llamada "Propuesta de intervención de la tartamudez a través del humor". Se ocupó en la elaboración de una propuesta de intervención para trabajar la tartamudez en niños y niñas de primaria, optimizando la fluidez del habla y ajustándose a las manifestaciones conductuales que se producen en el trastorno, todo ello desde el humor como parte principal de la propuesta. La investigación utiliza una metodología centrada en el diseño de un programa de intervención educativa basado en actividades prácticas, una mezcla entre enfoques tradicionales (respiración, relajación, vocalización...) y estrategias innovadoras centradas en el humor. Las actividades prácticas han sido diseñadas para ser sinuosas, creativas y adecuadas a los intereses de un alumnado que presentan un diagnóstico de tartamudez. La investigación llegó a la conclusión que el humor puede ser un recurso interesante de intervención de la tartamudez, en la medida que provoca un clima positivo en los participantes y favorece la participación y la comunicación.

Gutiérrez Belén, Cecilia (2021) "La infografía como nuevo diseño de información. Los casos de los diarios digitales La Nación y Río Negro." El desarrollo de esta investigación tiene como propósito fundamental reflexionar sobre las particularidades de la infografía como herramienta digital, así como los aspectos que los creadores consideran al elaborar estas representaciones visuales. La intención es generar conocimiento acerca del uso de la infografía en medios

digitales y contribuir al campo de la investigación en comunicación digital. La metodología adoptada es de índole cualitativa y se centra en el análisis de infografías que han sido publicadas en las plataformas digitales de los diarios La Nación y Río Negro. Para llevar a cabo este estudio, se seleccionaron un total de 30 infografías, distribuidas en 15 de cada diario, abarcando el periodo entre 2016 y 2020. Asimismo, se realizaron entrevistas a profesionales del sector para obtener una visión más profunda. Los hallazgos tienen como conclusión que la infografía representa una herramienta esencial en la comunicación, y que su efectividad está estrechamente vinculada a los recursos disponibles y la estructura del equipo responsable de su creación.

3.2. Marco teórico

3.2.1. La Tartamudez: definición sintetizada.

La tartamudez, también llamada disfemia es, en un vago resumen, cuando el hablar se hace difícil, con palabras o letras que se repiten, que se alargan o que se quedan atascadas sin querer (Guitar, 2019). Esto hace que a la persona le cueste comunicarse, y a veces, esto trae sentimientos y problemas en la mente por lo que otros hacen o dicen.

La Asociación Iberoamericana de la Tartamudez (2023) dice que tartamudear no es solo cosa del cuerpo, sino que es algo que mezcla sentimientos y cómo nos llevamos con los demás. A muchas personas que tartamudean les ha

tocado vivir cosas feas en el trabajo o en la escuela, por eso es clave que entendamos bien de qué va esto.

3.2.2. Impacto social de la tartamudez

La gente que tartamudea al tener problemas para hablar tiende a sentirse mal consigo mismos y no participar mucho. Espinoza y su equipo, en el 2022, vieron muchos estudios sobre cómo la tartamudez afecta la vida, y dijeron que las personas que tartamudean pueden ponerse muy nerviosas al hablar con otros, debido a las malas experiencias que les han pasado.

En Perú, Senaga en el año 2020, vio cómo la gente entiende la tartamudez en los adultos. Descubrió que muchas veces, se basan en cuentos y en mitos. Esto hace que sea muy importante enseñar a todos a hablar bien con quienes tartamudean.

3.2.3. Las infografías digitales como método para aprender cosas

Las infografías han mostrado que ayudan a explicar cosas difíciles de forma fácil y sencilla. Carretero Mieres, en el año 2020, estudió cómo estas gráficas nos ayudan a aprender, analizando cómo impacta el aprendizaje visual en la educación digital, destacando la capacidad de las infografías para ayudar en la comprensión de temas específicos a través de la combinación de texto e imágenes

En el mundo de las noticias, Juca López (2024) descubrió que las infografías con un diseño atractivo y con datos estructurados ordenadamente ayudan mucho a entender las cosas.

También, Kcomt Samane (2020) dice que las infografías en las noticias son esenciales para explicar cosas de forma fácil y directa. En otra investigación, Quispe y Tuiro (2022) estudiaron cómo las gráficas ayudan a los estudiantes de

Perú a leer mejor. Ellos vieron que las infografías hacen más fácil recordar cosas y aprender cosas nuevas.

3.2.4. Infografías Digitales para la Inclusión de Personas con Tartamudez

La infografía digital aplicada para promover la inclusión de las personas con tartamudez se justifica en la necesidad de tener una información accesible sobre cómo relacionarse con las personas que tartamudean. La experiencia de Habla Libre en Perú indica la ausencia de materiales visuales especializados que permitan difundir el conocimiento sobre la tartamudez y su posición social. Aplicar la infografía digital para lograr una participación mejor con los individuos que experimentan la tartamudez puede lograr una buena alimentación y una mayor empatía y asertividad en los intercambios diarios. Estos instrumentos pueden servir a las plataformas sociales y en los diversos eventos especializados sobre la tartamudez, haciendo y logrando una ampliación en su impacto.

3.3. Definición de términos básicos

Diseño Gráfico: El diseño gráfico es la acción de crear, imaginar, programar toda comunicación visual, la cual suele fabricarse o crearse con medios comunicativos digitales a través de programas industriales que tiene como finalidad trasladar mensajes específicos a grupos específicos (*Frascara, 2000*)

Tartamudez: También conocida como disfemia, la tartamudez es un trastorno del habla el cual se caracteriza por repeticiones forzadas, bloqueo o extensión tanto de sonido y sílaba. *Guitar (2019)* señala que dichos estímulos incluyen factores tanto neurológicos como emocionales que pueden afectar la comunicación y la auto percepción del hablante. Por otro lado, *La Asociación iberoamericana de tartamudez (2023)* define a la tartamudez como una combinación de ingredientes físicos, psicológicos y sociales.

Infografía digital: Es un recurso Visual el cual consiste en la combinación de textos, imágenes y gráficos con el propósito de poder lograr una comunicación informativa

de una manera clara, accesible y atractiva, también se puede utilizar plataformas tecnológicas que permitan su distribución de una manera más amplia, dinámica y rápida. *Carretero Mieres (2020)*, dice que la infografía se puede utilizar como una herramienta educativa la cual puede facilitar la comprensión de conceptos complejos a través de una narrativa estructurada, visual y clara.

Interacción comunicativa: Es el proceso por el cual hay un intercambio de información entre dos o más personas, en el cual se pone en acción elementos tanto como verbales como no verbales, así como también elementos emocionales, en un artículo de *Hymes. D. (1972)*, la comunicación está conformada por capacidad lingüística y la adaptación social y cultural. Para nuestra investigación, estamos refiriendo a la interacción comunicativa como un elemento que nos diga cómo es que se relacionan las personas con y sin tartamudez durante una conversación o una situación social.

Diseño Visual: Es un proceso afiliado o enlazado con la creatividad, la cual consta de la organización de los elementos gráficos de manera limpia y claro, teniendo la finalidad de comunicar de manera precisa y contundente un mensaje de la manera más efectiva posible. Para *Kcomt Samane (2020)*, el diseño visual que se tiene que diagramar en una infografía debe ser un aval que garantice una correcta comprensión de la información, a su vez, tiene que ser atractiva y recordable, esto ayuda a la retención de conocimiento

CAPÍTULO IV: HIPOTESIS Y VARIABLES

4.1 Hipótesis

El presente estudio tiene un alcance descriptivo, por lo que no formula hipótesis de relación o causalidad. En su lugar, se identifican las variables o categorías centrales de análisis que orientan la interpretación de los resultados, conforme al objetivo general de la investigación.

4.2. Variables de estudio

El presente estudio identifica dos variables principales que orientan el desarrollo del análisis descriptivo. La primera es la **infografía digital**, entendida como un recurso visual que combina texto, imagen y elementos gráficos con el propósito de comunicar información de manera clara, accesible y atractiva. Este tipo de material busca facilitar la comprensión de mensajes complejos mediante el aprendizaje visual, aprovechando las herramientas tecnológicas del entorno digital.

La segunda variable es la **comunicación inclusiva**, la cual se define como el proceso que promueve la participación equitativa y la comprensión mutua entre todas las personas, especialmente aquellas que presentan dificultades en el habla, como la tartamudez. Este enfoque resalta la importancia del respeto, la empatía y la adaptación del mensaje a las necesidades de los interlocutores. Ambas variables se relacionan con el objetivo general del estudio, ya que permiten analizar cómo el

uso de infografías digitales puede contribuir a mejorar la interacción comunicativa en contextos educativos y sociales inclusivos.

4.3. Dimensiones e indicadores

Para el desarrollo del estudio se han establecido dimensiones e indicadores que permiten describir y analizar cada una de las variables de manera organizada y objetiva. Estas dimensiones sirven como guía para la elaboración del instrumento de recolección de datos y para la posterior interpretación de los resultados.

En la variable “infografías digitales”, se consideran dos dimensiones principales. La primera es el diseño visual, que comprende aspectos relacionados con la organización del contenido, la claridad del mensaje y la coherencia entre los elementos gráficos y textuales. La segunda dimensión corresponde a la accesibilidad digital, referida a la facilidad con la que los usuarios pueden visualizar, comprender e interactuar con las infografías a través de diversas plataformas tecnológicas.

En cuanto a la variable “comunicación inclusiva”, se contemplan tres dimensiones. La comprensión del mensaje, que evalúa la capacidad de los receptores para identificar las ideas principales y entender la información transmitida; la empatía comunicativa, que mide las actitudes de respeto y aceptación hacia las personas con tartamudez; y la participación social, que analiza el nivel de interacción y respuesta de los usuarios frente a los materiales visuales inclusivos.

Estas dimensiones e indicadores orientan la descripción del fenómeno de estudio, permitiendo identificar de qué manera el uso de infografías digitales puede contribuir a fortalecer los procesos de comunicación inclusiva en entornos educativos y sociales.

4.4. Relación con los objetivos

Las variables y dimensiones definidas en este estudio guardan una relación directa con los objetivos planteados en la investigación. La variable **infografías digitales** se vincula con el objetivo de analizar cómo los recursos visuales pueden emplearse como herramientas inclusivas que faciliten la comunicación con personas que presentan tartamudez. Su observación permitirá describir la forma en que el diseño visual y la accesibilidad digital influyen en la comprensión y en la transmisión efectiva de mensajes.

Por otro lado, la variable **comunicación inclusiva** responde al propósito de evaluar las interacciones comunicativas entre las personas con y sin tartamudez, considerando los aspectos de comprensión, empatía y participación. A través de estas dimensiones se busca identificar el nivel de inclusión que se logra mediante la aplicación de infografías digitales en contextos educativos y sociales.

En conjunto, ambas variables permiten cumplir con el objetivo general de la investigación, orientado a **describir y analizar cómo las infografías digitales pueden contribuir a fortalecer la comunicación inclusiva**, fomentando la comprensión y la sensibilidad social hacia las personas con tartamudez.

CAPÍTULO V: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. Enfoque de la investigación

El presente estudio adopta un enfoque cuantitativo, ya que busca recolectar y analizar datos numéricos que permitan describir de manera objetiva las percepciones y actitudes de los participantes respecto al uso de infografías digitales como herramienta de comunicación inclusiva. Este enfoque posibilita medir variables específicas relacionadas con la comprensión del mensaje, la empatía comunicativa y la accesibilidad visual, utilizando instrumentos estructurados que garanticen la validez y confiabilidad de los resultados.

5.2. Tipo y nivel de investigación

El tipo de investigación es aplicada, debido a que pretende generar conocimiento útil que contribuya a resolver una problemática concreta relacionada con la falta de recursos visuales inclusivos dirigidos a personas con tartamudez. El nivel del estudio es descriptivo, ya que tiene como finalidad identificar y detallar las características de las variables involucradas —infografías digitales y comunicación inclusiva—, sin establecer relaciones causales entre ellas. A través de la descripción y el análisis de los datos obtenidos, se busca comprender cómo los recursos gráficos digitales pueden fortalecer los procesos comunicativos en contextos educativos y sociales

5.3. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es no experimental y de corte transversal, puesto que no se manipularon las variables de estudio, sino que se observarán tal como ocurren en su contexto natural. Además, la recolección de datos se realizará en un único momento del tiempo, con el propósito de obtener una visión general y actual del fenómeno investigado. Este diseño permitirá describir de manera precisa la

percepción de los participantes sobre el impacto de las infografías digitales en la comunicación inclusiva.

5.2. Población

La población de este estudio se conformó por los miembros y colaboradores de la Asociación Habla Libre Perú, organización que trabaja con personas que presentan tartamudez y sus familiares. Este grupo representa un entorno adecuado para el desarrollo de la investigación, ya que permite analizar la percepción de individuos que experimentan directamente la problemática comunicativa y el impacto de los recursos visuales inclusivos.

5.3. Muestra

Debido al tamaño limitado del grupo y su accesibilidad, se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando a los participantes que estén disponibles y dispuestos a colaborar en el estudio. La muestra estuvo conformada por aproximadamente sesenta personas, entre ellas personas con tartamudez, familiares y miembros activos de la asociación. Este número nos permitió obtener información suficiente el cual se utilizó para realizar un análisis descriptivo confiable sobre el uso y la percepción de las infografías digitales como medio de apoyo comunicativo.

5.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta, la cual permitió obtener información estructurada, objetiva y comparable de un grupo determinado de personas. Este método fue apropiado para el estudio descriptivo, ya que facilitó la medición de percepciones y actitudes a partir de indicadores definidos en las variables.

El instrumento de recolección de datos fue un cuestionario estructurado, elaborado en formato digital, compuesto por preguntas cerradas con escala tipo Likert, que midieron el nivel de acuerdo o desacuerdo de los participantes respecto a los aspectos vinculados con el diseño, la accesibilidad y la utilidad de las infografías digitales, así como la comprensión, empatía y participación relacionadas con la comunicación inclusiva.

El cuestionario fue validado mediante juicio de expertos, quienes evaluaron la claridad y pertinencia de cada ítem. Posteriormente, se aplicó de forma virtual a través de plataformas digitales, garantizando la confidencialidad y el consentimiento informado de todos los participantes.

5.5. Procedimiento de recolección de datos

El procedimiento se desarrolló en tres etapas. En la primera, se efectuó la validación del cuestionario mediante juicio de expertos, con el propósito de asegurar la claridad, pertinencia y coherencia del instrumento en relación con los objetivos de la investigación.

En la segunda etapa, se llevó a cabo la aplicación del cuestionario de manera virtual mediante formularios digitales distribuidos a los miembros y colaboradores de la Asociación Habla Libre Perú. Previamente, se explicó a los participantes el propósito del estudio y se obtuvo su consentimiento informado.

Finalmente, se realizó la codificación, tabulación y análisis de los datos mediante programas informáticos de análisis estadístico descriptivo (Excel). Este proceso permitió organizar los resultados en tablas y gráficos para facilitar su interpretación en el capítulo correspondiente.

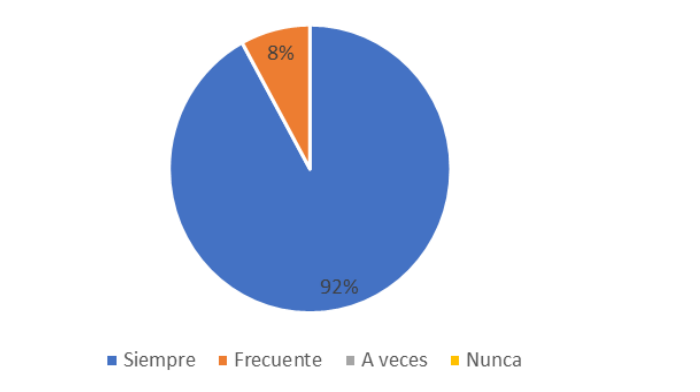
5.5.1. Análisis descriptivo

Tabla 1

Nivel de la claridad visual en las Infografías

Nivel	n	%
Siempre	46	92%
Frecuente	4	8%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	50	100%

Figura 1 Nivel de la claridad visual en las Infografías



Nota: Según los resultados de esta pregunta, podemos ver claramente que el 92 % de los participantes tuvo como respuesta marcar la opción de “Siempre” mientras que un 8 % lo hizo marcando “Frecuente”, esto nos demuestra la alta valoración que tiene el diseño visual dentro de las infografías es alta, esto refuerza la idea de que debemos de intentar diagramar infografías coloridas y altamente visuales, en donde la composición gráfica que forma parte del diseño debe de seguir manteniendo un diseño que se vea atractivo y que a su vez se mantenga organizado en su composición.

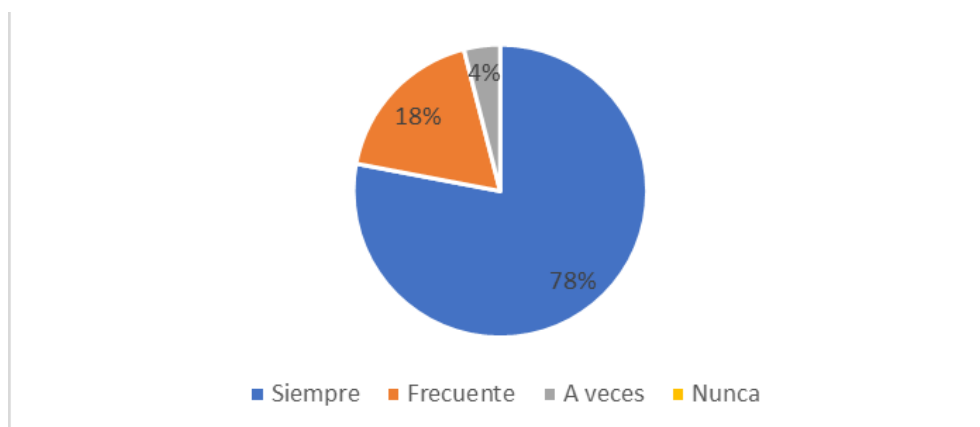
Tabla 2

Nivel de coherencia en la estructura de las infografías.

<i>Nivel</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
<i>Siempre</i>	39	78%
<i>Frecuente</i>	9	18%
<i>A veces</i>	2	4%
<i>Nunca</i>	0	0%
<i>Total</i>	50	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 2 Nivel de coherencia en la estructura de las infografías.



Nota: Podemos ver que el 78 % indicó que su respuesta es “Siempre”, a su vez, observamos que el 18 % de personas encuestadas eligió “Frecuente”. Dichos resultados que acá presentamos denotan que una buena estructura planteada dentro de nuestra infografía ayuda a la mejor comprensión de la información que en esta se plasma, ahora, también notamos que dentro de nuestros resultados un 4% marco la respuesta “A veces”, esto nos hace pensar que tal vez se puede intentar simplificar aún más la estructura de nuestra infografía para que ese porcentaje del 5% quedó reducido a 0.

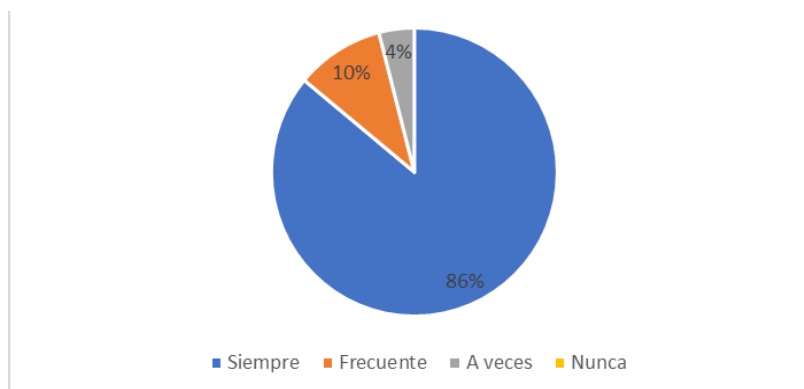
Tabla 3

Nivel de valoración en el uso de los colores.

<i>Nivel</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
<i>Siempre</i>	<i>43</i>	<i>86%</i>
<i>Frecuente</i>	<i>5</i>	<i>10%</i>
<i>A veces</i>	<i>2</i>	<i>4%</i>
<i>Nunca</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>Total</i>	<i>50</i>	<i>100%</i>

Nota: Elaboración propia

Figura 3 Nivel de valoración en el uso de los colores.



Nota: El 86 % de las personas encuestadas tuvo por bien elegir la opción de “Siempre”, por otro lado, vemos que el 10 % de los participantes tuvo a bien elegir la opción “Frecuente”. Finalmente, solamente un 4% de personas encuestadas marcaron la opción de “A veces”, esto indica que la elección con respecto a la gama cromática fue adecuada para poder captar la atención de las personas, recordando que al tener una buena elección en torno a los colores es importante ya que genera un interés visual por el contenido que se muestra dentro de nuestra infografía. Esto es una muy buena señal ya que al utilizar o al tener un uso adecuado de colores se puede inferir que se tendrá una muy buena disposición al aprendizaje, así que fácilmente podemos usar los colores seleccionados como una especie de estrategia pedagógica.

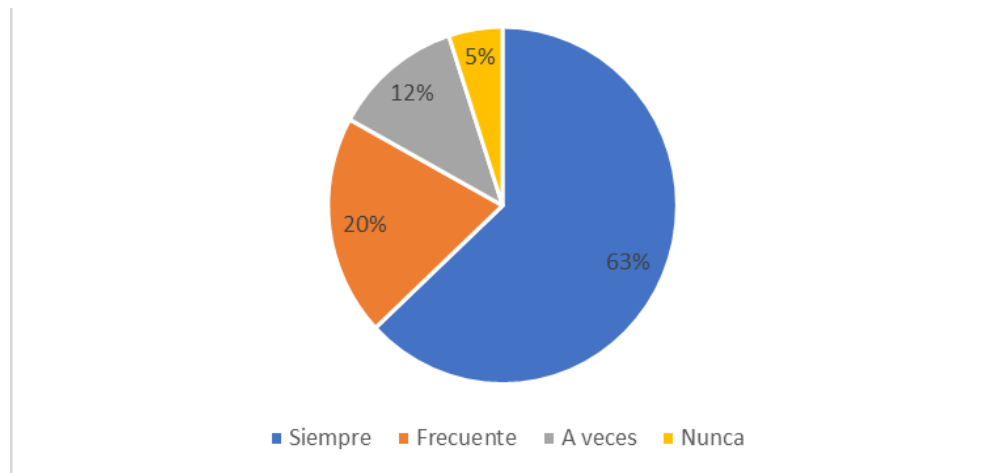
Tabla 4

Nivel de relevancia de la información dentro de la infografía.

<i>Nivel</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
<i>Siempre</i>	<i>32</i>	<i>63%</i>
<i>Frecuente</i>	<i>10</i>	<i>20%</i>
<i>A veces</i>	<i>6</i>	<i>12%</i>
<i>Nunca</i>	<i>2</i>	<i>5%</i>
<i>Total</i>	<i>50</i>	<i>100%</i>

Nota: Elaboración propia

Figura 4 Nivel de relevancia de la información dentro de la infografía.



Nota: Acá podemos observar que el 63 % respondió con la opción de “Siempre”, mientras que el 20 % optó por responder “Frecuente”, también vemos que un 12 % dio como respuesta “A veces” y finalmente vemos que el 5 % dio una respuesta de “Nunca”. Con este resultado se puede apreciar que efectivamente la gente carece de poca información acerca de la tartamudez y de las personas que a esta aqueja, por otro lado, podemos apreciar que solo un 5% de los encuestados sabían información sobre la tartamudez y sobre las personas con tartamudez. Este resultado no hace más que afirmar la necesidad de tener información concreta sobre la disfemia y cómo esta afecta a las personas que la tienen.

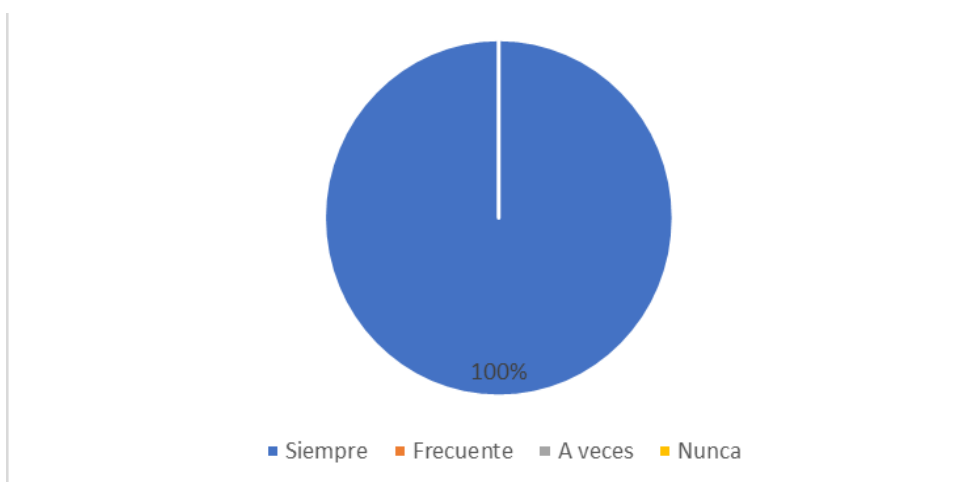
Tabla 5

Nivel de comprensión de las infografías.

Nivel	n	%
Siempre	50	100%
Frecuente	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	50	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 5 Nivel de comprensión de las infografías.



Nota: Acá el 100 % de los participantes tuvo a bien decir que “Siempre”, esto nos indica que la información en sí fue fácil y clara de entender, a pesar de que en la pregunta de “¿Cree que la estructura presentada en la infografía ayuda a comprender mejor la información?” Hubo discrepancias sobre la estructura de la infografía y la comprensión de la información, lo que nos hace pensar que tal vez la estructura que se planteó no fue para todos la adecuada, más no fue así con el resumen de la información en sí. Lo que lleva a pensar que tal vez la información que presentamos fue 100% clara más no la estructura gráfica que se presentó, esto

solo hace enfatizar que la claridad de la información debe ir a la par con la claridad de la estructura. Un detalle que a futuro se debe corregir.

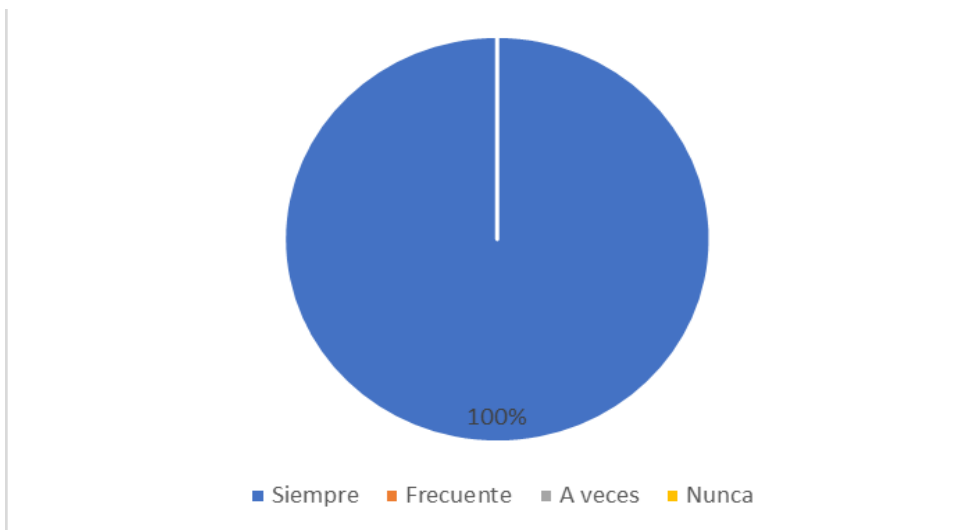
Tabla 6

Nivel de accesibilidad de las infografías para todo el público.

Nivel	n	%
Siempre	50	100%
Frecuente	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	50	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 6 Nivel de accesibilidad de las infografías para todo el público.



Nota: En esta pregunta podemos observar que, de todas las personas encuestadas, el 100 % de respuestas fueron afirmativas (marcando la opción de “Siempre”). Este resultado afirma que las infografías se presentaron de una manera correcta, de una manera amigable dentro de los medios digitales e impresos, esto hace creer que felizmente el canal de distribución de estas piezas gráficas fueron las correctas y fueron sobre todo eficaces, esto nos ayuda a que el contenido educativo que mostremos sea masificado correctamente y que seguramente mediante esos métodos se vuelva accesible para todos por igual.

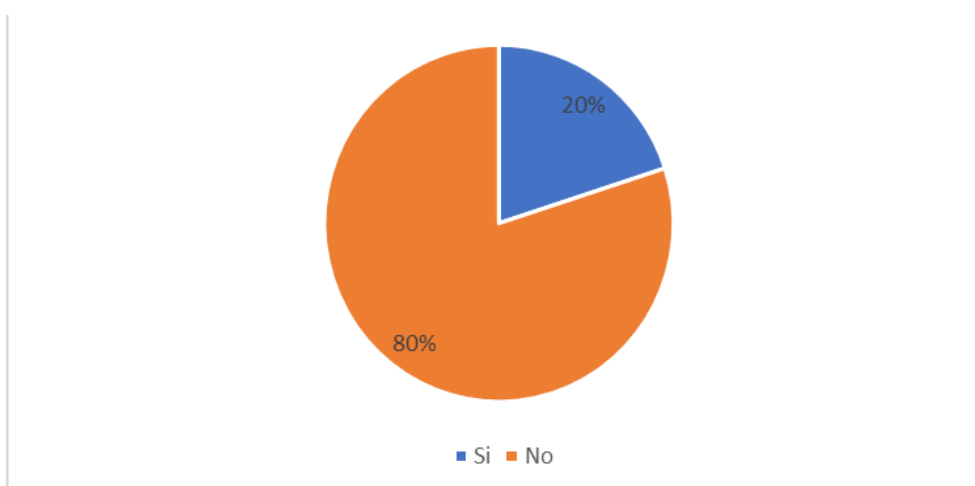
Tabla 7

Nivel de conocimiento previo sobre la tartamudez.

<i>Nivel</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
<i>si</i>	19	20%
<i>no</i>	31	80%
<i>Total</i>	50	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 7 Nivel de conocimiento previo sobre la tartamudez.



Nota: Dentro de estos resultados podemos mostrar que el 63 % respondió “No”, al tanto vemos que un 37 % de los encuestados dijo “Sí”. Con este resultado queda claro que la mayoría del público encuestado no tenía una información clara ni precisas sobre el cómo comunicarse o el que hacer cuando observa a una persona que tartamudea ni cómo interactuar de manera respetuosa con ellas, esto hace que se refuerce la necesidad de intervenir educativamente dentro de ámbitos laborales y sociales para tratar de dar la información a más personas en lo posible.

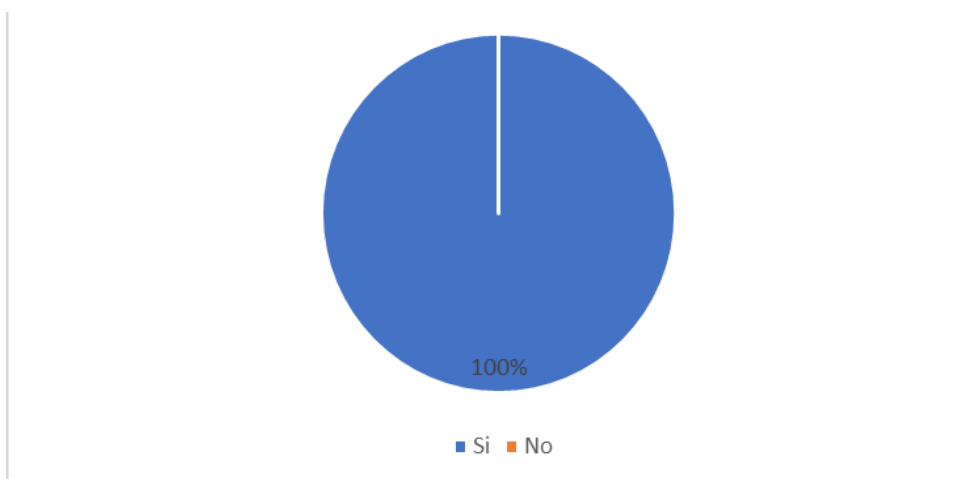
Tabla 8

Nivel de conocimiento sobre el prejuicio.

<i>Nivel</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
<i>si</i>	<i>50</i>	<i>100%</i>
<i>no</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>Total</i>	<i>50</i>	<i>100%</i>

Nota: Elaboración propia

Figura 8 Nivel de conocimiento previo sobre la tartamudez.



Nota: Los resultados que se vieron en esta pregunta afirma que las personas encuestadas marcaron “Si” generando un 100% de los resultados, esto nos ayuda a verificar y a constatar que el estigma social hacia las personas con tartamudez sigue vigente, remarcando la idea de una urgente necesidad de seguir educando y también sensibilizando a las personas, en este aspecto, podemos decir que el uso de infografías digitales como herramientas de sensibilización y de educación para este caso puede ser aceptada.

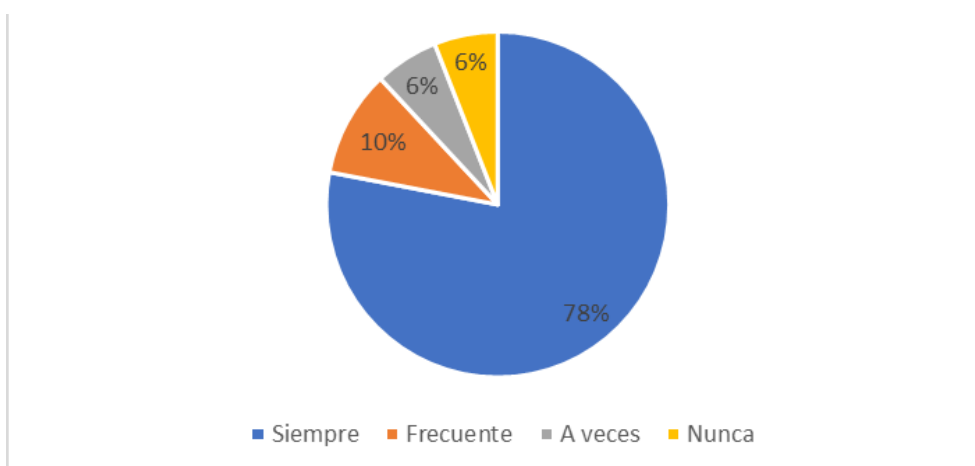
Tabla 9

Nivel de aplicación de lo aprendido en un evento real.

<i>Nivel</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
<i>Siempre</i>	<i>39</i>	<i>78%</i>
<i>Frecuente</i>	<i>5</i>	<i>10%</i>
<i>A veces</i>	<i>3</i>	<i>6%</i>
<i>Nunca</i>	<i>3</i>	<i>6%</i>
<i>Total</i>	<i>50</i>	<i>100%</i>

Nota: Elaboración propia

Figura 9 Nivel de aplicación de lo aprendido en un evento real.



Nota: Dentro de los resultados de esta pregunta, podemos apreciar que el 78 % de las personas que se encuestaron respondió “Siempre”, mientras que el 22 % respondió con un “Frecuente”, Esto indica que la mayoría de los encuestados comprendió el contenido de la información mencionada en la infografía y lo llevó a la práctica. Modificando sus actitudes y su comportamiento hacia las personas con disfemia.

Tabla 10

Nivel del cambio en la actitud

<i>Nivel</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
<i>Siempre</i>	<i>50</i>	<i>100%</i>
<i>Frecuente</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>A veces</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>Nunca</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>Total</i>	<i>50</i>	<i>100%</i>

Nota: Elaboración propia

Figura 10 Nivel del cambio en la actitud



Nota: Dentro del resultado nos muestra que el 100% de las personas respondió “Siempre”, este resultado demuestra que si hubo efectivamente un cambio muy significativo de cómo las personas perciben la tartamudez, generando una transformación o una posible transformación en las personas ya que hace creer que las infografías presentadas generaron empatía y fomentaron una comunicación libre de estigmas, esto ayuda a que las infografías digitales que se muestren como una herramienta de información sobre la tartamudez se vuelvan un proyecto de inclusión real en diferentes ámbitos.

CAPÍTULO VI: PROPUESTA DE INNOVACIÓN

6.1. Alcance esperado

La propuesta actual tiene como objetivo desarrollar un conjunto de infografías digitales juntamente con la Asociación Habla Libre para informar y concienciar a la comunidad acerca de la interacción adecuada con individuos que presentan tartamudez.

La meta es que estas infografías se conviertan en instrumentos de comunicación y educación inclusiva, tanto en plataformas digitales como en ambientes físicos.

En un periodo de seis meses, se aspira a un aumento del 60 % en el entendimiento del público respecto a la tartamudez y sus efectos sociales. En un plazo intermedio de 1 año, se pretende que la Asociación Habla Libre utilice infografías digitales como recurso educativo estandarizado en talleres, en redes sociales y en campañas de concienciación.

6.2. Descripción del mercado objetivo del producto o servicio

El público al que se dirige esta propuesta se divide en dos grupos:

- *Grupo interno:* integrantes de la Asociación Habla Libre (individuos con disfluencia y sus seres queridos), quienes recibirán directamente los recursos educativos.
- *Grupo externo:* la comunidad en su conjunto, centros de enseñanza y entornos laborales que buscan promover la inclusión y la comunicación comprensiva.

La franja de edad más relevante se encuentra entre los 15 y 45 años, ya que tienen una frecuente interacción con redes sociales y medios digitales, donde las infografías serán más efectivas en términos visuales y educativos.

6.2.1. Canales de distribución

Los métodos clave para difundir el material incluirán:

- *Redes sociales:* Facebook, Instagram en las páginas oficiales de la asociación habla libre.
- *Talleres tanto en persona como en línea:* presentación y distribución de infografías impresas durante las actividades educativas.
- *Correo corporativo y newsletters:* remisión de infografías como parte de los materiales de comunicación inclusiva.
- *Alianzas* con escuelas, universidades y lugares de trabajo que deseen fomentar la concienciación sobre la tartamudez.

6.2.2. Estrategias de penetración en el mercado

- *Plan de concientización comunitaria:* empleo de un lenguaje comprensivo, relatos verídicos y material visual cautivador.
- *Plan de promoción en línea:* compartición regular de infografías en plataformas sociales usando hashtags inclusivos.
- *Plan de colaboración:* asociarse con escuelas y plataformas digitales para extender el alcance del mensaje.
- *Plan interactivo:* involucrar a los integrantes de Habla Libre en la creación, reforzando su conexión con la causa.

6.2.3. Alianzas estratégicas

Para fortalecer el efecto comunicativo y educativo de la infografía digital, la propuesta considera la creación de alianzas estratégicas con instituciones y actores clave del entorno social.

En primer lugar, se propone la cooperación con centros educativos como escuelas, colegios y universidades, que podrán utilizar y distribuir el material en eventos de capacitación, talleres o programas de inclusión. Asimismo, municipios, bibliotecas y centros culturales son aliados potenciales, brindando espacios físicos donde se pueden realizar charlas, capacitaciones o exposiciones con el objetivo de aumentar el conocimiento sobre la comunidad.

Finalmente, se plantea el trabajo conjunto con profesionales especializados en psicología, terapia del lenguaje o neuro educación, quienes velarán por la validez técnica de los contenidos presentados y garantizarán que las recomendaciones comunicativas transmitidas en la infografía son relevantes, responsables y basadas en la evidencia.

6.2.4. Benchmarking

Con el fin de evaluar referencias externas y comparar buenas prácticas en el campo de la comunicación inclusiva, se identificaron programas e iniciativas internacionales que trabajan para aumentar el conocimiento de la comunidad y el uso de recursos visuales educativos. En primer lugar, la **Stuttering Foundation (EE.UU.)** desarrolla campañas de concientización a través de folletos, guías visuales y videos que explican cómo interactuar adecuadamente con una persona que tartamudea.

Asimismo, la **Fundación Española de la Tartamudez (España)** está implantando en España una línea de comunicación basada en materiales gráficos adaptados a redes sociales y centros educativos, ofreciendo pautas didácticas sintetizadas para un tratamiento adecuado en el entorno académico y laboral. Su enfoque interdisciplinario ha ayudado a resaltar la importancia de la inclusión comunicativa en las instituciones educativas.

A nivel latinoamericano, la **Asociación Chilena de Tartamudez** se destaca en la creación de contenidos digitales de sensibilización, incluyendo publicaciones ilustradas y cápsulas informativas distribuidas en redes sociales. Estos materiales han demostrado ser eficaces en la difusión debido a su lenguaje visual sencillo y tienen como objetivo corregir mitos comunes sobre la falta de fluidez.

Sin embargo, se encontró que en el Perú no existen campañas visuales estandarizadas, consistentes o adaptadas al público en general que expliquen cómo interactuar adecuadamente con las personas que tartamudean. La mayoría de las organizaciones

nacionales se limitan a publicaciones de texto reelaboradas o mal diseñadas gráficamente, lo que dificulta su impacto educativo y social.

En este sentido, esta propuesta abordará esta brecha mediante el desarrollo de infografías digitales educativas con diseño profesional, lenguaje accesible y contenido validado por expertos que mejoren la comprensión y la calidad de la interacción entre pueblos tribales y no tribales en entornos sociales, educativos y laborales.

6.3. Desarrollo del proyecto de innovación

El desarrollo del proyecto se estructura en cinco etapas consecutivas que permiten la planificación, producción, aprobación y distribución de infografías digitales con el objetivo de mejorar la interacción de las personas con la comunidad tartamuda en la Asociación Habla Libre.

6.3.1. Etapa 1: Diagnóstico y recopilación de información

En esta fase se recopiló información sobre las necesidades comunicativas de las personas con tartamudez mediante la revisión de investigaciones previas, análisis de contenidos existentes y encuestas a miembros de la asociación. Este diagnóstico permitió identificar vacíos de información, mitos comunes y aspectos críticos de la comunicación interpersonal que deben ser abordados en el material didáctico.

6.3.2. Etapa 2: Desarrollar el contenido educativo.

A partir del análisis anterior, los principales mensajes que se transmiten en la infografía se desarrollaron para brindar pautas claras, correctas y respetuosas en la interacción con las personas tartamudas. El contenido fue redactado en un lenguaje inclusivo, accesible y directo para asegurar la comprensión inmediata por parte del público en general, teniendo en cuenta tanto situaciones cotidianas como entornos educativos y laborales.

6.3.3. Etapa 3: Diseño gráfico de la infografía

En esta fase se desarrolló la presentación visual de las piezas, definiendo tipografías legibles, paletas de colores funcionales, maquetación y elementos ilustrativos que faciliten el aprendizaje visual. La infografía fue creada según los criterios de claridad, jerarquía visual y memorable. Se proporciona asesoramiento de psicólogos, logopedas y profesionales de la comunicación inclusiva para garantizar la adecuación técnica del material antes de su distribución.

6.3.4. Etapa 4: Validar con la comunidad

Se prevé realizar una prueba piloto de la infografía con integrantes, familiares y voluntarios de la sociedad Habla Libre, recogiendo comentarios sobre comprensión de contenidos, eficiencia gráfica y usabilidad. La retroalimentación obtenida permitirá realizar ajustes para mejorar la experiencia de comunicación y garantizar que el material satisfaga efectivamente las necesidades del público objetivo.

6.3.5. Etapa 5: Mediación y Solicitud

Finalmente, la estrategia de difusión infográfica se implementará a través de redes sociales institucionales, talleres presenciales, plataformas educativas y materiales impresos para eventos de capacitación. Este proceso aumentará el alcance del mensaje y creará conciencia en la escuela, el trabajo y las comunidades sociales, promoviendo una comunicación más empática e inclusiva con las personas tartamudas.

6.4. Presupuesto

Cuadro de Costos Estimado				
Concepto	Detalle	Cantidad	Costo unitario (S/.)	Subtotal (S/.)
Diseño de infografías digitales	Edición y diagramación de infografías propias hecha por mi	3	-	-
Licencia de software de diseño (Adobe, Canva Pro)	Suscripción mensual para edición visual	1 mes	50.00	50.00
Impresión de tesis (versión final)	Impresión en color, doble cara, papel bond A4	2 ejemplares	35.00	70.00
Empastado o encuadernado	Tapa dura institucional, letras doradas	2 unidades	25.00	50.00
Movilidad / Transporte	Visitas a la Asociación Habla Libre / entrega física	3 salidas	25.00	75.00
Conectividad / Internet	Uso de internet para encuestas, reuniones virtuales	2 meses	60.00	120
Materiales complementarios	Uso de internet para encuestas, reuniones virtuales	-	-	40.00
Otros (almacenamiento en la nube, backups, etc.)	Google Drive / Dropbox / almacenamiento externo	-	-	30.00
Total estimado : S/. 435				

CONCLUSIONES

En respuesta al problema general planteado, se concluyó que la situación de desconocimiento, percepción errónea y trato inadecuado de las personas con tartamudez en la Asociación Habla Libre se ha encaminado de manera correcta debido a la introducción de infografías digitales diseñadas como herramientas educativas inclusivas capaces de mejorar la conciencia social y promover interacciones más respetuosas y empáticas.

Respecto al primer objetivo específico, se concluye que el nivel de conocimiento previo sobre cómo interactuar adecuadamente con personas tartamudas fue limitado para la mayoría de los participantes, indicando falta de información clara, existencia de conceptos erróneos y falta de pautas de comunicación estandarizadas. Sin embargo, el uso de infografías digitales permitió a los participantes comprender de manera fácil y efectiva los pasos apropiados a seguir para interactuar con una persona que tartamudea.

En relación con el segundo objetivo específico, se estableció que las percepciones y actitudes hacia la comunidad tartamuda, mostraron cambios positivos luego de la exposición al material visual. Los participantes expresaron mayor sensibilidad, deseo de diálogo respetuoso y menores niveles de prejuicios, lo que demuestra la efectividad del recurso para crear actitudes inclusivas.

El diagnóstico identificó como hallazgos clave una falta de claridad en la información existente, una estigmatización social persistente y la necesidad de materiales accesibles para guiar las interacciones diarias. Quedó claro que un gran número de participantes desconocían las medidas básicas de comunicación que refuerzan la importancia de los proyectos de educación visual.

Se concluyó que la oferta desarrollada es actual, viable y corresponde a la problemática abierta, pues permite crear un recurso gráfico estructurado, comprensible y utilizable en

redes sociales, talleres y espacios comunitarios, que contribuye directamente a solucionar la brecha educativa existente.

El efecto logrado se refleja en cambios significativos en la comprensión, empatía y comportamiento comunicativo de los participantes, lo que demuestra que el uso de infografías digitales promueve una interacción más inclusiva, humana y menos estigmatizante para las personas con tartamudez.

Finalmente, este proyecto constituye la base para futuras iniciativas que amplíen el alcance del material, integren nuevos formatos visuales y se expandan a instituciones educativas, lugares de trabajo y programas comunitarios, garantizando la continuidad y sostenibilidad del proceso de concientización social.

Se utilizará plataformas educativas y materiales impresos para eventos de capacitación. Este proceso aumentará el alcance del mensaje y creará conciencia en la escuela, el trabajo y las comunidades sociales, promoviendo una comunicación más empática e inclusiva con las personas tartamudas.

RECOMENDACIONES

Complementando al primer objetivo específico, se recomienda a la Sociedad Habla Libre implementar un plan semestral de difusión educativa continua basado en infografías digitales para fortalecer el conocimiento sobre las interacciones apropiadas con personas tartamudas. Esta actividad deberá ser realizada por el área responsable de comunicación institucional y se deberá considerar la publicación periódica en redes sociales y seminarios presenciales. Para garantizar la sostenibilidad, se propone crear un calendario editorial trimestral, que permita mantener una producción constante y medible de material didáctico.

A partir del análisis del segundo objetivo específico, se recomienda que la asociación realice periódicamente sesiones de información y reflexión con socios y familiares, donde se utilice la infografía como introducción básica para discutir percepciones y actitudes hacia la comunidad. Esta actividad puede ser realizada por un equipo de apoyo psicológico o voluntarios especializados, garantizando el uso de métodos participativos. Para mantener la continuidad, se recomienda medir los cambios en las actitudes a través de encuestas bianuales para poder medir el progreso y ajustar las estrategias. También se recomienda que el uso de infografías se formalice como parte de los materiales institucionales estándar de la asociación y se integre en talleres, presentaciones públicas, conferencias, presentaciones de voluntarios y actividades externas. Esta responsabilidad está dentro del alcance de la coordinación del proyecto y garantizará que el material funcionará en todas las actividades educativas.

Para garantizar su sostenibilidad, está previsto que el contenido se actualice anualmente de acuerdo con nuevas investigaciones, las necesidades de la comunidad y los comentarios de los usuarios.

Finalmente, se recomienda celebrar convenios con instituciones educativas, centros comunitarios y organizaciones sociales para ampliar la distribución del material y fortalecer el alcance social del proyecto. Estos esfuerzos deben ser liderados por el ámbito de las relaciones institucionales e incluir mecanismos de seguimiento como informes de impacto

Propuesta de Implementación de un plan de Infografías digitales para educar la correcta interacción con personas con tartamudez en la asociación Habla Libre 

y cobertura. Esto asegurará la sostenibilidad del programa en el tiempo y facilitará la replicación del proyecto en otros espacios sociales, educativos y laborales del país.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bernabé Román, A. (2020). Experiencia universitaria: vivencias, actitudes y percepciones de estudiantes con tartamudez [Trabajo de investigación para optar el grado de Bachiller en Psicología, Pontificia Universidad Católica del Perú]. PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/20690>
- Carretero Mieres, A. (2020). Aprendizaje visual en un mundo digital: La infografía como herramienta [Tesis de maestría, Universidad de Valladolid]. Repositorio Institucional de la Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/41239>
- Dacillo Senaga, C. E. (2020). Conocimientos, actitudes y prácticas hacia la comunicación en adultos con tartamudez que asisten a un centro terapéutico de Lima: La perspectiva de la neurociencia (2018) [Tesis de maestría, Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. Repositorio Institucional UARM. <http://hdl.handle.net/20.500.12833/210>
- Espinoza Jamett, S., Gabler Rojas, C., Gil Vargas, B., Guerra Olivares, S., & Medel Peña, J. (2022). El impacto de la tartamudez en la calidad de vida de la persona que tartamudea: Una revisión sistemática [Tesis de pregrado, Universidad de Valparaíso]. Repositorio Institucional de la Universidad de Valparaíso. <https://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvsc/10661>
- Guitar, B. (2019). Stuttering: An Integrated Approach to Its Nature and Treatment (5ta ed.). Lippincott Williams & Wilkins
- Gutiérrez, C. B. (2021). La infografía como nuevo diseño de información. Los casos de los diarios digitales La Nación y Río Negro [Tesis de especialización, Universidad Nacional de La Plata]. SEDICI. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/139738>
- Guzmán Lechuga, A., Valdez Borroel, M. del S. G., & Lucio Vanegas, A. (2023). La infografía: un recurso didáctico para los procesos actuales de aprendizaje y enseñanza. Zincografía. Revista de Cultura Visual, 7(14), 26–48. <https://doi.org/10.32870/zcr.v7i14.201>

Juca López, M. C. (2024). Análisis del uso de infografías periodísticas en National Geographic y Pictoline como herramientas de comunicación [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca]. Repositorio Institucional de la Universidad de Cuenca.

<https://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/45438>

Kcomt Samame, Y. (2020). La importancia de la infografía como recurso periodístico en los diarios digitales del Perú [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Institucional USAT.

<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3657>

Plexico, L. W., & Erath, S. A. (2023). Correlations between stuttering severity and satisfaction with life, self-acceptance, self-compassion, and avoidance in people who stutter: Variability by sources of support. *Perspectives of the ASHA Special Interest Groups*, 8(3), 439–447. https://doi.org/10.1044/2023_PERSP-22-00167

ANEXO 01: INFORME TURNITIN

ADOLFO JUNIOR REYES RAMIREZ

ADOLFO JUNIOR REYES RAMIREZ - PROYECTO FINAL.docx

Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:old:::30163:542308155

Fecha de entrega
19 dic 2025, 4:30 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
19 dic 2025, 4:47 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
ADOLFO JUNIOR REYES RAMIREZ - PROYECTO FINAL.docx

Tamaño del archivo
5.2 MB

72 páginas

11.697 palabras

66.293 caracteres



Página 2 de 79 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:old:::30163:542308155

11% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 10% Fuentes de Internet
- 3% Publicaciones
- 8% 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.



Adolfo Junior Reyes Ramirez



Carlos Antonio Sam Anlas (Asesor)

ANEXO 2: Registro de impacto y resultados

Tipo de documento: Trabajo de investigación

Título del Trabajo de Investigación o Tesis

“Propuesta de Implementación de un plan de Infografías digitales para educar la correcta interacción con personas con tartamudez en la asociación Habla Libre”

Integrantes:

1. Reyes Ramirez, Adolfo Junior

Asesor: Sam Anlas, Carlos Antonio

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.

Impacto Social: El proyecto tiene un impacto directo en la mejora del trato a las personas con tartamudez, promoviendo el respeto, la empatía y la inclusión en la educación, el trabajo y el espacio social.

Impacto Educativo: Las infografías refuerzan el conocimiento sobre cómo interactuar adecuadamente con personas con tartamudez y facilitan la comprensión del tema a través de contenidos claros, visuales y accesibles.

Impacto Cultural: El proyecto ayuda a cambiar ideas erróneas y prejuicios sobre las personas tartamudas mediante la promoción de una cultura de respeto, tolerancia e inclusión.

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.

Los resultados demostraron que efectivamente existía y existe un desconocimiento, prejuicios y errores al tratar con personas con tartamudez. Tras utilizar la infografía se consiguió un aumento significativo del conocimiento, una marcada mejora de la actitud teniendo como resultado una actitud más respetuosa y empática. Además, se demostró que el material era fácil de entender, accesible para todos los grupos destinatarios y utilizable en las escuelas, el trabajo y los espacios sociales.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Propuesta de Implementación de un plan de Infografías digitales para educar la correcta interacción con personas con tartamudez en la asociación Habla Libre				
Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Primera Variable: Infografías digitales Dimensión 1: Diseño Visual Dimensión 2: Contenido educativo	Tipo de investigación: Aplicada Nivel Descriptivo Diseño No experimental - Transversal Población: Miembros, familiares y participantes de la Asociación Habla Libre.
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		
P1: •¿Cuál es el nivel de conocimiento, percepción y actitud hacia la interacción con personas con tartamudez en la Asociación Habla Libre?	Describir el nivel de conocimiento, percepción y actitud hacia la interacción con personas con tartamudez en la Asociación Habla Libre.	Hg: El uso de infografías digitales mejora la comprensión e interacción de la gente para con las personas con tartamudez en la Asociación Habla Libre.	Segunda Variable: Interacción con personas con tartamudez Dimensión 1: comunicación inclusiva Dimensión 2: Conocimiento sobre tartamudez	Muestra: 50–60 participantes mediante muestreo no probabilístico por conveniencia.
P1: •¿Qué nivel de conocimiento tienen las personas sobre la interacción adecuada con personas con tartamudez?	O1: •Describir el nivel de conocimiento, percepción y actitud hacia la interacción con personas con tartamudez en la Asociación Habla Libre.	H1: Las personas en general poseen poco conocimiento sobre como interactuar con personas que tartamudean.		
P2: •¿Cómo es la percepción y actitud hacia las personas con tartamudez en la Asociación Habla Libre?	O2: •Describir la percepción y actitud de las personas hacia quienes tartamudean en el entorno de la Asociación Habla Libre.	H2: La implementación de infografías digitales genera un impacto positivo en la actitud de las personas con respecto a la tartamudez.		Técnica: Encuestas - entrevistas Instrumento: Cuestionario

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES						
VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	DEFINICIÓN	INDICADORES	ITEMS	Escala de medición
INFOGRAFÍA DIGITALES	Recurso gráfico digital que sirve como herramienta educativa ya que puede transmitir información de manera sencilla y concisa. <i>(Costa, 2023)</i>	DISEÑO GRÁFICO	Diseño Gráfico es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados <i>(Frascara,2000)</i>	Claridad visual Coherencia estructural Uso de colores	¿Considera que las infografías presentan un diseño atractivo y organizado? ¿Cree que la estructura presentada en la infografía ayuda a comprender mejor la información? ¿Considera que los colores usados en la infografía le llamó la atención?	Siempre (4) Frecuente (3) A veces (2) Nunca (1)
		CONTENIDO INFORMATIVO	Es la calidad y la exactitud del mensaje que se quiere transmitir a través de la infografía digital. <i>(López, 2024)</i>	Claridad del mensaje Relevancia Comprensión lectora	¿Considera que el contenido es información que no conocía sobre las personas con tartamudez? ¿La información es fácil de entender?	Siempre (4) Frecuente (3) A veces (2) Nunca (1)
		ACCESIBILIDAD	Es el grado en que el recurso esta disponible, y si esta recurso es comprensible para diferentes públicos. <i>(Quispe & Carbajal, 2022)</i>	Disponibilidad Adaptabilidad	¿Las infografías es comprensible para todo público? ¿Es fácil acceder a las infografías digitales?	Siempre (4) Frecuente (3) A veces (2) Nunca (1)
Interacción con personas con tartamudez	Es el proceso comunicativo que tienen las personas con fluidez verbal con las personas con tartamudez basandose en respeto, aceptación, sin prejuicios y comprensión. <i>(Senaga, 2020)</i>	CONOCIMIENTO	El conocimiento consta de verdades y creencias, perspectivas y conceptos, juicios y expectativas, metodologías y saber cómo, y lo poseen los seres humanos, agentes y otras entidades activas y se usa para recibir información (datos, noticias y conocimientos), reconocerla, identificarla, analizarla, interpretarla y evaluarla; sintetizarla y decidir; planificar, implementar, monitorizar y adaptar; es decir, actuar más o menos inteligentemente. <i>(Wiig, 1993)</i>	Nivel de información Prejuicio	¿Conocía usted previamente cómo comunicarse con una persona que tartamudea? ¿Usted antes de leer la infografía, sabía que hacer cuando una persona tartamudea? ¿Considera que existen prejuicios sobre la tartamudez?	SI / NO
		ACTITUD COMUNICATIVA	Comportamiento y disposición que muestra una persona durante una interacción con alguien. <i>(Rincon, 2014)</i>	Escuchar sin juzgar con prejuicio	¿Después de ver las infografías, aplicó lo aprendido en alguna interacción real? ¿Ha cambiado su manera de pensar sobre las personas que tartamudean?	Siempre (4) Frecuente (3) A veces (2) Nunca (1)

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS



¡Hola! Soy Adolfo Junior Reyes Ramirez, y soy estudiante de la carrera de diseño estratégico en ISIL. Y este cuestionario es parte de mi investigación para lograr investigar el impacto que tiene las siguientes infografías digitales como una herramienta educativa para la correcta interacción entre personas con tartamudez y sin tartamudez durante este evento de la asociación Habla Libre, espero que se conteste con sinceridad y teniendo en cuenta que esta encuesta es confidencial.

Instrucciones: Lea cada pregunta y luego marca la opción que mas le parezca o la que mejor considera que se acerque a su opinión.

¿Considera que las infografías presentan un diseño atractivo y organizado?

- SIEMPRE
- FRECUENTE
- A VECES
- NUNCA

¿Cree que la estructura presentada en la infografía ayuda a comprender mejor la información?

- SIEMPRE
- FRECUENTE
- A VECES
- NUNCA

¿Considera que los colores usados en la infografía le llamaron la atención?

- SIEMPRE
- FRECUENTE
- A VECES
- NUNCA

¿Considera que el contenido es información que no conocía sobre las personas con tartamudez?

- SIEMPRE
- FRECUENTE
- A VECES
- NUNCA

¿La información es fácil de entender?

- SIEMPRE
- FRECUENTE
- A VECES
- NUNCA

¿Es fácil acceder a las infografías digitales?

- SIEMPRE
- FRECUENTE
- A VECES
- NUNCA

¿Conocía usted previamente cómo comunicarse con una persona que tartamudea?

- SI
- NO

¿Usted antes de leer la infografía, sabía qué hacer cuando una persona tartamudea?

- SI
- NO

¿Después de ver las infografías, aplicó lo aprendido en alguna interacción real?

- SIEMPRE
- FRECUENTE
- A VECES
- NUNCA

¿Ha cambiado su manera de pensar sobre las personas que tartamudean?

- SIEMPRE
- FRECUENTE
- A VECES
- NUNCA

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

1.1. Nombre y apellido del docente	Mg. CARLOS ANTONIO SAMANLAS
1.2. Cargo e institución del experto:	DOCENTE ISIL
1.3. Nombre del instrumento:	Cuestionario
1.4. Autor del instrumento:	Adolfo Junior Reyes Ramirez
1.5. Título de la investigación	"Propuesta de Implementación de un plan de Infografías digitales para educar la correcta interacción con personas con tartamudez en la asociación Habla Libre."

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1. CLARIDAD	El ítem está redactado con un lenguaje preciso, comprensible y adecuado al nivel del encuestado.					
2. OBJETIVIDAD	El ítem expresa conductas observables, medibles y no ambiguas.					
3. ACTUALIDAD	El contenido es pertinente y se encuentra alineado con los avances actuales en ciencia y tecnología.					
4. ORGANIZACIÓN	La secuencia de los ítems responde a una lógica interna clara y coherente.					
5. SUFICIENCIA	El número de ítems cubre de forma adecuada la totalidad de dimensiones e indicadores definidos.					
6. INTENCIONALIDAD	Cada ítem está formulado con un propósito claro que permite evaluar los aspectos clave de la variable.					
7. CONSISTENCIA	Los ítems se fundamentan en teorías o evidencias científicas pertinentes y actualizadas.					

8. COHERENCIA	Existe relación directa y lógica entre las dimensiones, indicadores e ítems.					
9. METODOLOGÍA	El instrumento responde al enfoque, tipo y diseño metodológico planteado en el proyecto.					
10. PERTINENCIA	El instrumento es útil y funcional para recolectar los datos necesarios de acuerdo con los objetivos de investigación..					
PROMEDIO DE VALIDACIÓN						

PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS DEL INSTRUMENTO

ITEMS	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
¿Considera que las infografías presentan un diseño atractivo y organizado? (Res puesta: SIEMPRE, FRECUENTE, A VECES, NUNCA).	X		
¿Cree que la estructura presentada en la infografía ayuda a comprender mejor la información? (Res puesta: SIEMPRE, FRECUENTE, A VECES, NUNCA)	X		
¿Considera que los colores usados en la infografía le llaman la atención? (SIEMPRE, FRECUENTE, A VECES, NUNCA)	X		
¿Considera que el contenido es información que no conocía sobre las personas con tartamudez? (Res puesta: SIEMPRE, FRECUENTE, A VECES, NUNCA)	X		

¿La información es fácil de entender? (Respuesta: SIEMPRE, FRECUENTE, A VECES, NUNCA)	X		
¿Es fácil acceder a las infografías digitales? (Respuesta: SIEMPRE, FRECUENTE, A VECES, NUNCA.)	X		
¿Usted antes de leer la infografía, sabía que hacer cuando una persona tartamudea? (Respuesta: Sí/No.)	X		
¿Conoció usted previamente cómo comunicarse con una persona que tartamudea? (Respuesta: Sí/No.)	X		
¿Después de ver las infografías, aplicó lo aprendido en alguna interacción real? (Respuesta: SIEMPRE, FRECUENTE, A VECES, NUNCA.)	X		
¿Ha cambiado su manera de pensar sobre las personas que tartamudean? (Respuesta: SIEMPRE, FRECUENTE, A VECES, NUNCA.)	X		

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90%

IV. % V. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.



Mg. Carlos Antonio Sam Anlas

ORCID: 0000-0003-1632-7131

Escuela ISIL – Docente