

PDG

DISEÑO GRÁFICO DE MÓDULOS DE INSTRUCTIVOS PARA EL DIPLOMADO EN TERAPIA ASISTIDA CON ANIMALES

Para Fundación Waybi | Bocalán Guatemala



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Presentado por Gabriela María Rivadeneira Fernández
al conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico
con énfasis Editorial Interactivo.
Guatemala, octubre 2015.

DISEÑO GRÁFICO DE MODULOS DE INSTRUCTIVOS PARA EL DIPLOMADO EN TERAPIA ASISTIDA CON ANIMALES

Para Fundación Waybi | Bocalán Guatemala



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Presentado por Gabriela María Rivadeneira Fernández
al conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico
con énfasis Editorial Interactivo.
Guatemala, octubre 2015.



JUNTA DIRECTIVA

Decano

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón

Vocal I

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea

Vocal II

Arq. Edgar Armando López Pazos

Vocal III

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal IV

Br. Héctor Adrián Ponce Ayala

Vocal V

Br. Luis Fernando Herrera Lara

Secretario

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos

TRIBUNAL EXAMINADOR

Decano

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón

Secretario

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos

Asesor Metodológica

Marco Antonio Morales

Asesora Gráfica

Isabel Meléndez

Tercer Asesor

Lucía Montes



ÍNDICE

DEDICATORIA PRESENTACIÓN

CAPÍTULO 1

Identificación del problema	15
Justificación del problema	17
Redacción de objetivos	19

CAPÍTULO 2

Perfil del cliente	22
Cultura de comunicación visual	25
Análisis del grupo objetivo	27

CAPÍTULO 3

Estrategia de comunicación	32
Concepto Creativo	34
Códigos visuales	36

CAPÍTULO 4

Flujograma del proceso	41
Cronograma	45

CAPÍTULO 5

Relevancia social	51
Funcionalidad de la pieza	53

CAPÍTULO 6

Previsualización de la pieza	61
1er nivel	62
2do nivel	69
3er nivel	73

CAPÍTULO 7

Lecciones aprendidas	85
----------------------	----

CAPÍTULO 8

Conclusiones	89
Bibliografía	91
Glosario	95
Anexos	99
Recomendaciones	116
Costos	118

DEDICATORIA

Este trabajo va dirigido principalmente

A mis padres, por ser un ejemplo de vida, por su apoyo incondicional, por formarme con valores y principios que me han ayudado desarrollarme en esta sociedad.

A mis hermanos, por su cariño y apoyo cuando más lo necesité.

A mis amigos y compañeros de clase, por compartir esta travesía conmigo; por su tiempo y ayuda durante la realización de este proyecto.

A los docentes de la Escuela de Diseño Gráfico por compartir su conocimiento y experiencia. Han dejado una huella de aprendizaje que marcó mi vida profesional.

A Fundación WayBi y Bocalán por recibirme con las puertas abiertas y brindarme el apoyo en cada una de las etapas del desarrollo del proyecto.

A mis mejores amigos, “La gente del futuro” que estuvieron y compartieron conmigo cada momento desde el inicio hasta su fin sin dudar, en ningún momento, mi capacidad de llegar a este momento.

Al Lic. Marco Morales por darnos las guías adecuadas para realizar este proyecto y guiarme por un camino donde aprendí de responsabilidad y emprendimiento.

A la Licda. Isabel Meléndez por enseñarnos que lo más importante del estudio, detrás del cansancio y los desvelos es ver las situaciones con una sonrisa.

PRESENTACIÓN

La Constitución Política de la República de Guatemala establece en su artículo 53 “Minusválidos. El Estado garantiza la protección de los minusválidos y personas que adolecen de limitaciones físicas, psíquicas o sensoriales. Se declara de interés nacional su interés médico-social, así como la promoción de políticas y servicios que permitan su rehabilitación y su reincorporación integral a la sociedad.”

Cada día se encuentra en la lucha por la rehabilitación de personas con discapacidad en la sociedad por medio de fuentes de empleo y oportunidades que hacen los medios más accesibles, pero en este ámbito, la ley no considera a los niños y cómo se puede manejar su reincorporación en la sociedad a tan temprana edad.

Fundación Waybi | Bocalán Guatemala es una institución que trabaja para contrarrestar los efectos que puede tener la discapacidad de un niño en su desarrollo social, sensorial, motor, cognitivo y afectivo. Por lo tanto la fundación, aparte de impartir terapias en distintas sedes dentro de la ciudad, se encarga del entrenamiento y capacitación de profesionales a través de un Diplomado en Terapias asistidas con animales, pero la fundación carece de material didáctico completo para impartir los talleres dentro del diplomado.

A continuación se presenta el estudio del problema y la estrategia de comunicación propuesta por la diseñadora gráfica para contribuir a la capacitación de los estudiantes del diplomado en TAA.

1 ● CAPÍTULO

INTRODUCCIÓN

El siguiente capítulo contiene información sobre el problema que enfrenta la fundación en términos gráfico, su justificación y los objetivos que se han planteado para el proyecto de graduación.

IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

En la actualidad, Guatemala cuenta con grandes instituciones y centros educativos que promueven y apoyan la educación de niños con discapacidades, ya sea físicas o mentales, sin embargo no existen muchas instituciones que hagan conciencia educativa y ejercicios terapéuticos asistidos por animales.

Según el Instituto Nacional de Estadística Guatemala (INE) el 63% de las causas de la discapacidad podrían evitarse con acciones preventivas, desde la perspectiva médica y a través de acciones que mejoren la convivencia y seguridad ciudadanas. Según la misma fuente, el 78% de las personas con discapacidad no recibe atención especializada actualmente. Las causas principales son la falta de dinero, el desconocimiento de la existencia de los servicios o inexistencia de éstos en la localidad, y la falta de motivación personal o de apoyo de la familia. (ENDIS 2013. Ine. Guatemala)

Dicho esto se entiende que, para poder dar un seguimiento eficiente a las familias con un miembro en discapacidad o lograr la inclusión de dicha persona en la sociedad, se debe tener una base teórica y práctica avalada por ciertas instituciones que respalden el proceso de aprendizaje y práctica de un terapeuta más un animal de asistencia. La fundación Waybi - Bocalán Guatemala cuenta con un Diplomado en terapia asistida con animales, dentro del cual los alumnos generación tras generación realizan prácticas supervisadas, en la que ellos deben desarrollar sus propias sesiones de terapia, las cuales hasta el momento no han sido documentadas ni estudiadas a manera de conocer su eficiencia o que mejorías podrían tener.

El catalogar y rediseñar estas sesiones de práctica de diplomado podrían servir con mejores ideas a futuras generaciones u otros establecimientos para crear una sesión eficiente de terapia.

**Trascendencia
del proyecto de
comunicación
visual**

**Factibilidad
del proyecto**

JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

- Fundación WayBi | Bocalán Guatemala proporciona una solución práctica para las sesiones de terapia de niños con discapacidades mentales y/o físicas. Los programas de diplomado, no solo accesibles para cualquier personas, capacitan a más personas en el manejo de niños con discapacidad, puesto que el país carece de personas profesional y completamente capacitadas para impartir terapias. Los animales son un relajante natural, puesto que estimulan la interacción social, por otra parte desarrolla la variable de responsabilidad en los niños o estudiantes, al tener a cargo a un animal que puede o no depender de los estímulos físicos que le proporcione un niño.

La producción modular de instructivos para impartir talleres del diplomado de TAA contendrá información concreta de las áreas principales de los ejercicios de terapia. La importancia de generar este tipo de material es para que los estudiantes puedan tener una base teórica en las técnicas de terapia, de esta manera dar seguimiento al curso, aun no estando dentro de la organización.

- Las condiciones de trabajo dentro de la fundación son óptimas ya que cuentan con todo el material escrito para impartir talleres pero, no cuentan con material que se pueda entregar a los alumnos ni una guía completa. Esto facilita la recopilación de información para elaborar el material didáctico educativo que servirá de apoyo, tanto para los talleres como para previas charlas y visitas a centros educativos.

La fundación cuenta con una área de trabajo con los recursos necesarios para aprender, comprender y aplicar la técnica de terapia, así como para desarrollar el material para la organización. Cuentan con personal capacitado, en caso los encargados del proyecto no se encuentren dentro de la sede, por lo que todo el personal también tiene el conocimiento de cada área de comunicación y educación de la organización.

General _____

Específicos _____

REDACCIÓN DE OBJETIVOS

● Desarrollar material gráfico editorial que apoye el diplomado en TAA de la Fundación WayBi | Bocalán Guatemala.

● COMUNICACIONAL

Diseñar una estructura modular de instructivos para los talleres o cursos impartidos en el diplomado TAA dentro del campo de sesiones de terapia.

Informar acerca de los cursos impartido y la labor de la fundación para mantener tanto a los estudiantes como a personas ajenas a la organización.

DE DISEÑO GRÁFICO

Diagramar e ilustrar módulos de instructivos de las sesiones de terapia dentro del diplomado de la Fundación WabyBi, Bocalán en terapia asistida con animales para los centros de ayuda para personas discapacitadas.

2

● CAPÍTULO

PERFIL

En este capítulo se reconoce la importancia de conocer al grupo objetivo de manera que facilite el planteamiento de las necesidades de la fundación.

PERFIL DEL CLIENTE

Filosofía

MISIÓN

Crear diferentes espacios, recreativos, terapéuticos y formativos de excelencia, donde la interacción del ser humano con animales y naturaleza promueva la armonía y bienestar integral.

VISIÓN

Ser la fundación guatemalteca líder en la búsqueda constante de la excelencia de los servicios que presta para promover el bienestar integral de la persona en armonía con la comunidad y el medio ambiente.

Área de talleres

Waybi | Bocalán enfoca sus energías en el programa de diplomado para poder capacitar a más personas y hacer crecer la fundación y la ayuda al sector con más carencias médicas y terapéuticas de la ciudad de Guatemala y el área de Tecpan.

Las áreas más fuertes en aplicación son las de Educación Asistida con Animales (EAA) y Terapia Asistida con Animales (TAA) en instituciones que velan por personas discapacitadas con el fin de:

1. Educar a las familias de los discapacitados y su rehabilitación
2. Generar una base para crear nuevas sesiones de terapia.

Área de distribución (EDUCACIONAL)

- Terapia Asistida con Animales (TAA)
Esta área consiste estrictamente en visitas a las instituciones de la salud con usuarios con algún tipo de discapacidad para proporcionar ayuda tanto con lesiones físicas como de desarrollo intelectual.
- Actividades Asistidas con Animales (AAA)
Visitas guiadas a la granja WayBi con los diversos animales que participan en las terapias asistidas.
- Educación Asistida con Animales (EAA)
Las actividades consisten de visitas a instituciones educativas como el Colegio El prado, bilingüe entre otros para proporcionar a estudiantes de primaria destrezas sociales y de estudio. Incentivando la educación y motivación de estudio a los alumnos.
- Perros de Asistencia
Perros debidamente entrenados para su uso en Intervenciones Asistidas con animales.
- Formación a profesionales (Diplomado en TAA)
Diplomado en Terapias Asistidas con Animales.

Población meta

- Personas que la organización desea contactar:
Profesionales del área de la Psicología o Fisioterapia.
- Instituciones educativas que busquen promover un sentido de responsabilidad en niños a temprana edad.
- Centros médicos o de acopio para personas que presenten algún tipo de trastorno conductual o trastorno/alteración del desarrollo típico.

Edades:

Estudiantes del Diplomado: A partir de los 18 años.

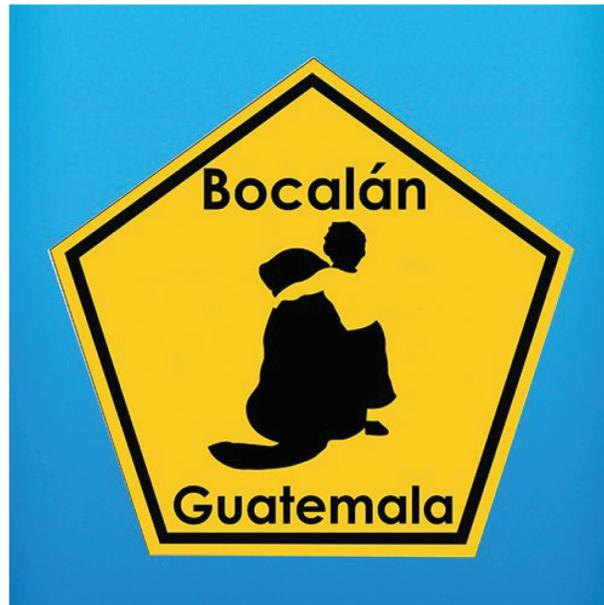
Niños con discapacidades o trastorno conductual

Niños de centros educativos: primaria

Necesidad a Satisfacer:

- Obtener los conocimientos básico para participar en una sesión de TAA.
- Dar una herramienta afectiva de terapia a instituciones que carecen de un programa eficiente para generar una sesión de terapia.
- Educar a los niños de temprana edad la interacción social y responsabilidad.

CULTURA COMUNICACIONAL VISUAL



VOLUNTARIADO BOCALÁN GUATEMALA

para ser voluntario
necesitas ser una persona
dinámica, con iniciativa,
comprometida, disponible de
tiempo, tener como
transportarte
y ser mayor de edad.

puedo participar en:
los programas de Terapia Asistida con Animales (TAA),
Actividades Asistidas con Animales (AAA), Educación
Asistida con Animales (EAA), Entrenamiento y Difusión.

¿Quiénes somos?

Somos un proyecto de **Fundación Way-bi**
institución guatemalteca sin ánimo de lucro que
tiene como objetivo principal:

La búsqueda constante de la autonomía,
independencia e inclusión de las personas con
algún tipo de discapacidad a través
del perro de terapia y/o asistencia.

**FUNDACIÓN
WAY-bi**
para más información:
voluntariodobocalan@fundacionwaybi.org
(502) 24784952 / 24432068








PROGRAMA E.A.A. COLEGIO "BILINGÜE EL PRADO"

CON EL PATROCINIO DE

¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN ASISTIDA CON ANIMALES ?
 Es la inclusión de un perro seleccionado y entrenado dentro de un proceso educativo establecido, con objetivos claros y guiado por un profesional de la educación.
 El principal objetivo de la EAA, es incidir en la motivación a través del perro, generar aprendizaje significativo y crear experiencias positivas en el ámbito educativo para conseguir resultados de forma integral.

¿DE QUÉ SE TRATA EL PROGRAMA EAA EN EL COLEGIO BILINGÜE EL PRADO?
 Profesionales de Bocalan junto a dos perros asistirán al colegio, atendiendo los grados de pre kinder a tercero primaria, trabajando el área de matemática a través de actividades diseñadas de acuerdo al contenido y grado con el perro como parte fundamental de esta actividad.

¿POR QUÉ MATEMÁTICA?
 Siendo una de las áreas que presenta más dificultad, creemos importante generar experiencias positivas a través de los perros desde la primera infancia para una mayor adhesión y un aprendizaje significativo.

¿CUÁLES SON LOS BENEFICIOS DE INCLUIR A UN PERRO EN CLASES?

- Mayor motivación
- Fomento del área afectiva, entre ellas la autoestima
- Descontextualizar el proceso de aprendizaje
- Fomento de las habilidades sociales
- Herramienta para fomentar la disciplina
- Herramienta novedosa al servicio del docente

para más información: proyectosbocalan@fundacionwaybi.org (502) 24784952 / 24432068

ANÁLISIS DE GRUPO OBJETIVO

Características Socio-Demográficas

Estudiantes del Diplomado: A partir de los 18 años.

Grupo Objetivo principal:

Profesionales de la Psicología y Fisioterapeutas

Grupo Objetivo general:

Ninguno específico, cualquier personas mayor de edad puede participar.

Sexo: Femenino / Masculino

Escolaridad:

Diplomados: Estudios superiores

Centros educativos: Profesional de la educación

Instituciones Neurológicas: Profesional de la salud

Vivienda:

Profesionales en Psicología y centros educativos dentro de la ciudad de Guatemala, zonas metropolitanas (11, 10, 9, 13, 14 y San Cristóbal, Mixco)

Características Socio-Económicas

Ingresos:

Centros educativos:

Profesionales de la Psicología y Asistentes en Terapia de un nivel socio económico: Medio/Alto

Ingreso de Núcleo familiar de 15mil - 20mil (ENDIS 2013. Ine. Guatemala)

Instituciones Neurológicas:

Familias de escasos recursos con un ingreso neto de aproximadamente 2,200Q como ingreso del núcleo familiar (Eketerina Parrilla, octubre 2013, economía del Banco Mundial)

Características Psicográficas

Estilo de Vida: Este se determina por el entorno social en el que el individuo se desarrolla. En este caso los profesionales de la Psicología se desenvuelven en un centro de salud o educativo en el que proveen atención médica profesional constante. Se encuentran en constante interacción con pacientes.

1. El contenido de la preparación asistida se centraría en la evaluación, la investigación y el tratamiento. (Magnusson, 1999; Magnusson & Stattin, 1998)





3

● CAPÍTULO

DEFINICIÓN CREATIVA

En este capítulo retomaremos la importancia de establecer parámetros de contenido y relevancia del mismo dentro del proyecto como primer paso antes del proceso de diseño.

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN VISUAL

La Fundación WayBi | Bocalán Guatemala busca la integración social de personas con discapacidad mental y/o física. Por lo que entrenan a diferentes razas de canes (Labradores y golden retriever) para el tratamiento de personas con discapacidad y capacitación de personal de terapias asistidas con animales, con el objetivo de desarrollar y fortalecer los aspectos carentes en los individuos.

Los niños en su proceso “normal” de crecimiento desarrollan destrezas sociales e respuestas sensoriales a los estímulos que los rodean o por medio de nuevas experiencias. Los niños con los que la fundación trabaja son niños con niveles de inteligencia superior a la media pero la información que recibe su cerebro no es bien procesada y esto lleva al niño a sufrir de desorganización en generar una respuesta ante el ambiente.

El objetivo principal de esta actividad es la creación de material didáctico que comunique al estudiante del diplomado las áreas exactas a trabajar con cada discapacidad que pueda presentarse. El manual de ejercicios cuenta como un instructivo del que los alumnos pueden hacer uso como base para crear sus propias sesiones de terapia.

Los artículos que pueda incluir cada módulo quedan a discreción de la fundación puesto a que no hay estudios precisos en la materia.

Módulos de instructivos

MANUAL DE EJERCICIOS

5 módulos, 5 áreas a trabajar en las terapias asistidas con animales:

- Sensorial
- Cognitivo
- Motor
- Afectivo
- Social

Como proyecto se estará trabajando en las áreas más importantes como principal las áreas sensorial y cognitiva.

Para que la fundación cumpla con una labor efectiva, cada persona que curse el diplomado debe estar preparada con fundamentos teóricos y de práctica. La labor del diseñador gráfico en dicha fundación es investigar, crear y diagramar material didáctico para los profesionales que se estarán graduando como técnicos en TAA. En la actualidad la fundación no cuenta con el material dividido y diagramado, por lo que la propuesta de proyecto será de Desglosar, Catalogar y diagramar cada módulo con sus respectivos ejercicio que refuercen el área que se está trabajando en el módulo.

Esto con el fin de que cada alumno del diplomado pueda hacer uso ya sea comprando o alquilando el material para utilizar durante el transcurso de los 6 meses de instructivos y prácticas.

Cada módulo contará con una sección de:

- Manual de ejercicios catalogados por discapacidad, necesidad y lugar de trabajo.
- Glosario donde se expondrán los términos desde la primera unidad hasta la última puesto a que en todos los módulos se utilizan.
- Descripción de cada área.
- Descripción: Sensorial, Cognitivo, Motor, Afectivo o Social según el módulo.

CONCEPTO CREATIVO

TÉCNICAS

1. Seis Sombreros para pensar.

Esta técnica permite acercarse al distintos pensamientos, pretende asumir y actuar bajo el rol establecido por los diferentes pensamientos o sombreros. Esta técnica tiene una metodología que puede utilizarse ya sea individual como grupal.

Tipos de sombrero

Blanco: Neutralidad y conducta objetiva es decir el personaje con este sombrero emite respuestas neutras que no apoyan ningún punto de vista.

Rojo: Emociones, sentimiento y aspectos no racionales. Hace transparentes las emociones y como estos influyen la opinión.

Negro: Aspectos negativos, y pesimistas ante una opinión.

Amarillo: El sombrero optimista que solamente involucra sentimiento positivos antes una opinión con la esperanza de un resultado positivo.

Verde: Creatividad e innovación de ideas. Busca alternativas ante la adversidad de otros sombreros.

Azul: Control, manipulativo y organizador compulsivo. Es quien mantiene el control sobre los otros sombreros. Tiene una visión global de las opiniones.

2. Relaciones forzadas

Técnica que consiste en relacionar el tema del proyecto y sus características en conceptos o elementos aleatorios que permitan desarrollar un concepto original. Consiste en elegir una palabra que represente el tema a trabajar y crear una matriz de 3 columnas.

Columna 1 : Conceptos y estímulos

Columna 2: Características

Columna 3: Nuevas ideas

Luego de elegir las palabras se selecciona por lo menos cinco y busca romper el patrón perceptivo y relaciona los conceptos que no tienen relación.

3. Matrices Combinatorias

Encontrar relaciones no vistas a primera vista y elaborar nuevas a partir de estas relaciones. Esta técnica trabaja estrictamente con las características de nuestro tema. Se crea una tabla que esta conformada por componentes materiales o elementos que forman nuestro producto. Y las filas compuestas por características.

La función principal de la técnica es encontrar relaciones e ideas donde no se creía encontrarlas y de esta manera aplicarlas al producto final.

TÉCNICAS UTILIZADAS

Relaciones Forzadas
Seis Sombreros de Pensar
Matrices Combinatorias

De las técnicas utilizadas se recopiló una serie de palabras claves para desarrollar así el concepto final de lo que debe representar el proyecto.

TERAPIAS | ASISTENCIA | DIVERTIDO | FUNCIONAL | PERRO
| DESCONTEXTO | EDUCACIÓN | INTERACCIÓN | INCLUSIÓN |
POSIBILIDAD | CAPACIDAD | RESPUESTA SOCIAL | PERSONA
| VIVO

Se obtuvo de este juego de palabras el concepto final:

**CONTANDO FUTUROS
A TRAVÉS DE TERAPIAS**

Al plantear el concepto se tomaron en cuenta aspectos importantes que involucran un manual y las áreas específicas, en las que debe enfocarse el manual a beneficio de los alumnos del diplomado. Una vez elegido el concepto creativo se empieza la fase de planteación y creación de los módulos de instructivos empezando por el nombre del manual.

CÓDIGOS VISUALES

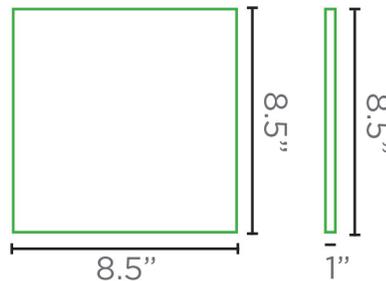
CROMÁTICO

Cada módulo del instructivo contará con un color que lo caracteriza según el área que se estará trabajando.



FORMATO

El formato a trabajar será de 8.5x 8.5 pulgadas con una base que resguarde los 5 módulos principales. De los cuales solamente dos (Sensorial y Cognitivo) se presentarán.



TIPOGRÁFICO

La tipografía a utilizar será San Serif para facilitar la lectura puesto a que son temas con mucho términos compuestos y se caracterizan por ser textos que implican repetición.

Book —● ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Medium —● ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Bold —● ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890



ICONOGRÁFICO

La iconografía que se utilizará en cada módulo depende de los pasos que llevará explicar una acción de ejercicios, al igual que las posiciones de las manos en cada descripción de ejercicio.

SONORO

El manual de ejercicios a presentar no contiene códigos sonoros ya que los ejercicios como tal son, en su mayoría, únicamente para el estudiante y no presentará ningún material sonoro a menos que el alumno lo proporcione.

LINGÜÍSTICO

ORAL

Mensajes que nos llegan a través de los sentidos. Este manual cuenta con ejercicios que desarrollan las habilidades de los diferentes sentidos por lo que en cada área de ejercicios se describe la técnica y el desarrollo que deberá tener en el usuario.

ESCRITO

En las áreas de educación asistida con animales se trabaja con niños de fomentos educativos por medio del aprendizaje de seguimiento de instrucciones, para esto se le deben leer las instrucciones al alumno o se les presenta una hoja de ejercicios..

4

● CAPÍTULO

En el siguiente capítulo, se muestra la visualización de los tiempos que se programaron para el cumplimiento de cada fase de producción del proyecto.

FLUJOGRAMA DEL PROCESO

Visita a la fundación

Reunión en la fundación con las personas que se encuentran a cargo del proyecto a trabajar, Lucia Montes y Raúl Maroto. Determinar horarios de trabajo y horarios de reuniones con el equipo.

9/08/2014

Definir proyecto a trabajar

Reunion en fundación para definir el material que se estará trabajando y con que fines, definir el problema y cual será la mejor solución de material gráfico.

16/08/2014

Grupo objetivo

Análisis del grupo objetivo, programa del diplomado y talleres adicionales impartidos. De esta manera determinar el contenido del material.

30/08/2014

Conceptualización | Cronograma

Conceptualización de diseño, presentación de técnicas de diseño en el que se basará el diseño. | Cronograma de entregas de material.

17/08/2014

Recopilación de datos

Se investigará con libros, datos web y entrevista con el asesor, el contenido del proyecto. Se evalúa, revisa y se analiza el material brindado por la institución.

30/08/2014

Concepto creativo

Se plantean 3 conceptos creativos, cada uno con sus códigos visuales, para determinar tipo de tipografía, paleta de color, formato del proyecto, códigos icónicos, etc.

6/09/2014

Marco teórico

Recopilación de datos para marco conceptual, marco teórico y referencias visuales. Se plantean ensayos para definir el marco teórico del proyecto.

13/09/2014

1er nivel de bocetaje

Se visualiza la estructura del proyecto, como conocimiento de las partes a producir para comenzar a definir las partes en el proceso creativo. Definir una retícula.

27/09/2014

2do nivel de bocetaje

Basado en el primer nivel de visualización y se realizan las propuestas en digital. De igual manera las todas las partes realizadas en el primer nivel.

04/10/2014

3er nivel de digitalización

Se plantean las propuestas, con los cambios de la validación y se prepara las propuestas para el siguiente nivel. Junto con la creación de un instrumento para validar el material con el grupo objetivo.

11/10/2014

Cambios finales

Realizar los cambios finales tanto por parte del docente como del tercer asesor. Para preparación de artes para imprimir.

11/10/2014

Lecciones aprendidas

Con los conocimientos adquiridos en el proceso realizar nuevamente la resolución del marco teórico.

18/10/2014

Conclusiones y Recomendaciones

Redacción de conclusiones en base al proyecto no en base a la fundación y la labor que realizan. Redacción de recomendaciones para la facultad, la escuela y a la fundación.

18/10/2014

Diagramación informa final

Con todos los requisitos solicitados para la entrega del informe. Realización de un dummies para presentar el proyecto final.

25/10/2014

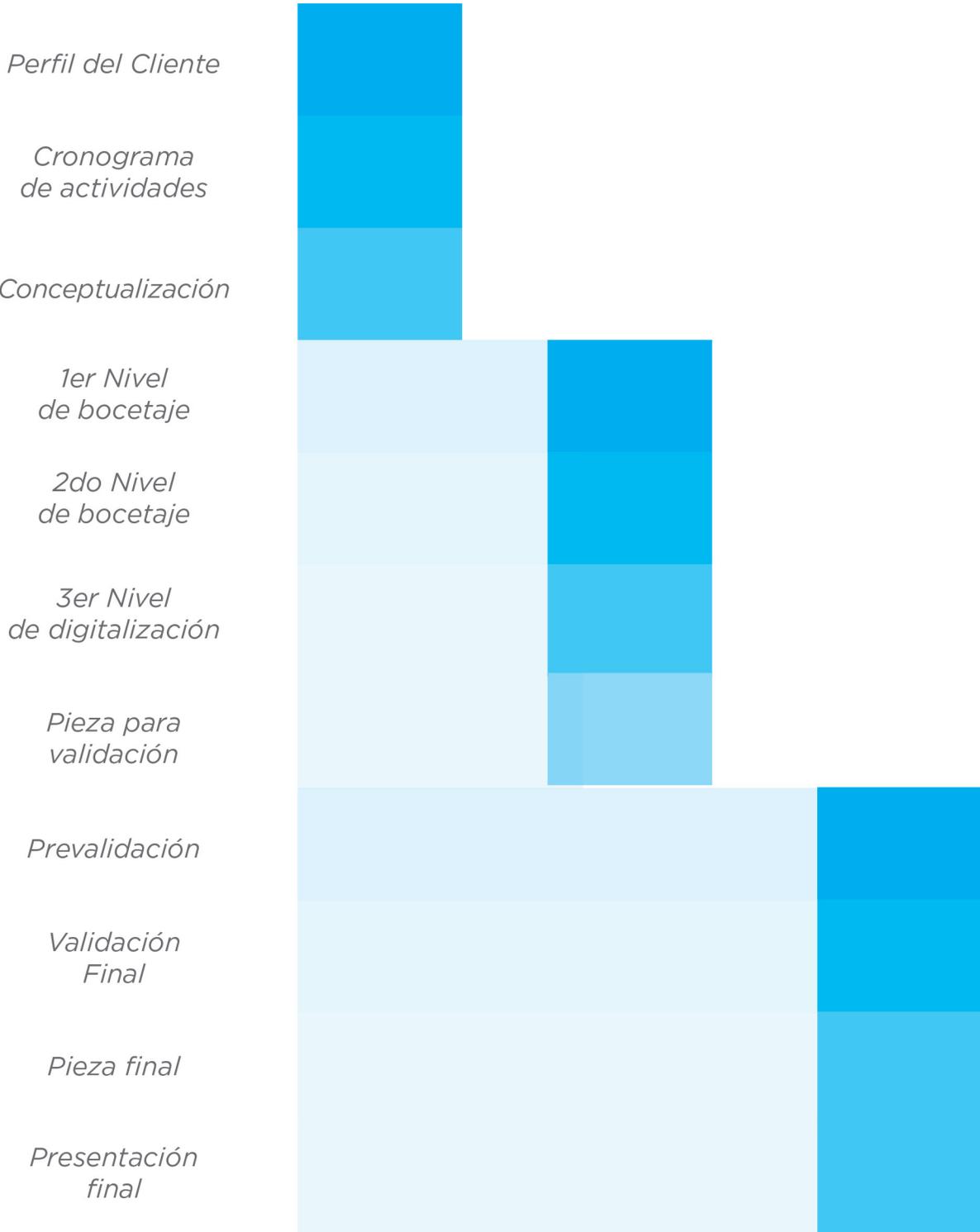
Presentación

Presentación ante fundación y Facultad de Arquitectura con el fin de concluir el proceso de Estudio Profesional Supervisado.

31/10/2014

CRONOGRAMA DEL PROCESO

ACTIVIDADES **AGOSTO** **SEPTIEMBRE** **OCTUBRE**



5

● CAPÍTULO

MARCO TEÓRICO

En este capítulo se aprecia la información aprendida, documentación y las características que se verán reflejadas en el diseño del proyecto.



Árbol

BILINGÜE
EL PRADO

Mariposa

Basados en la información de cada discapacidad se plantea el Tratamiento o las sesiones para cada usuario, donde el niño debe ser guiado a través de actividades que representen un desafío a las habilidades motoras de responder a un estímulo. Existen variaciones de tratamientos o actividades dependiendo de la discapacidad o déficit del paciente, estos son los problemas que actualmente se manejan dentro de la fundación:

PROBLEMAS DE APRENDIZAJE: niños con un muy bajo ritmo de aprendizaje, que tienen dificultades en el razonamiento lógico, en la secuenciación, en la planificación motora, etc.; niños con un nivel insuficiente de lectura o de escritura, con dificultades en las tareas matemáticas, en la memorización de conceptos, etc.

PROBLEMAS DE ATENCIÓN: la habilidad para prestar atención a un tarea depende directamente de la capacidad de inhibición de los estímulos sensoriales innecesarios (sonidos de fondo, información visual, movimiento, posturas...). Cuando no existe inhibición sensorial aparecen la falta de concentración y respuestas exageradas a los estímulos.

RETRASOS PSICOMOTRICES en la motricidad fina i/o gruesa: niños considerados como patosos, descoordinados, con dificultad para practicar deportes o realizar juegos motrices con sus compañeros. Otros niños presentan dificultades sólo en motricidad fina, con un agarre incorrecto del lápiz, dificultad para ensartar elementos, para pegar, recortar, abotonar...

RETRASO EN LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE: niños que presentan niveles de lenguaje inferiores al correspondiente a su edad cronológica sin tener alteraciones auditivas ni orales. Algunos niños no encuentran las palabras adecuadas, presentando dificultades de expresión y falta de fluidez. Otros niños tardan mucho en empezar a hablar o pueden tener falta de comprensión; podemos encontrar también dificultades en la pronunciación de determinados fonemas.

PROBLEMAS DE REGULACIÓN DE LA CONDUCTA: Los niños con problemas de procesamiento sensorial por hiposensibilidad -sentir los estímulos en un umbral muy bajo- desconocen la forma de relajarse o tranquilizarse, porque necesitan constantemente recibir estímulos de forma compulsiva (por ejemplo niños hiperactivos). De forma contraria pueden ser niños hipersensibles -sentir los estímulos en un umbral muy alto- que no toleren la estimulación y siempre estén en constante inhibición (quietos, evitando el movimiento, asustándose con los ruidos de forma exagerada...).

DEFENSIBILIDAD TÁCTIL: estos niños sienten que la mayoría de los estímulos táctiles son agresivos y sus reacciones ante un abrazo, una caricia o un simple roce entre compañeros, pueden ser de extrema ansiedad o agresividad, pueden responder de forma negativa y exagerada a los estímulos relacionados con el tacto.

COMPORTAMIENTOS PROBLEMÁTICOS: el niño con problemas en el procesamiento sensorial puede tener problemas conductuales. Los niños pueden ser explosivos, poco flexibles a los cambios (horarios, distribución...), o pueden tener dificultades en las transiciones (cambios de una actividad a otra, de un lugar a otro...). El niño puede mostrar una irritabilidad inexplicable o puede llorar repentinamente sin motivo aparente... La causa suele ser un desajuste sensorial, debido a cambios bruscos del tipo de estimulación, que el niño percibe como una agresión.

Al variar las discapacidades, tanto físicas como mentales, el terapeuta debe dividir prioridades por ramas, existe; Terapia asistida con animales (TAA), Actividades asistidas con animales (AAA).

TAA: Consiste en el uso de un animal como estímulo para desarrollar diferentes destrezas motoras y sensoriales.

AAA: Actividades que estabilizan responsabilidades en niños de temprana edad. También se le denomina como intervención educativa. Estudiando indicadores como; Agresión física, Agresión verbal, seguir instrucciones etc.

EAA: Educación asistida con animales donde el animal solamente es un lubricante social en actividades con los terapeutas.

El campo de trabajo para la fundación es amplio y cuentan con un reducido equipo de trabajo y voluntarios tanto permanentes como temporales. Debido a esto la fundación debe capacitar a todo el personal no solo al iniciar el diplomado en TAA, como en nuevos talleres y modalidades que implemente la fundación desde España. El diplomado, con cada uno de sus cursos, no cuenta con material didáctico apropiado para impartir un curso y que los alumnos cuenten con material para practicar en horario fuera de clase.

RELEVANCIA SOCIAL DEL CONTENIDO A COMUNICAR

COMUNICAR

Dar a conocer una entidad no solo requiere del conocimiento de un diseñador gráfico pero a la vez de un equipo preparado para desglosar la información de manera que no sea mucho contenido y con lenguaje que el grupo objetivo no pueda comprender. Los temas con más relevancia a comunicar de la fundación WayBi, Bocalán son los que se imparten durante el diplomado, que es uno de los ingresos principales anuales. Sus proyectos principales son: Intervenciones Asistidas con Animales, Casa de sueños que es un recinto para familias con integrantes con una enfermedad Terminal que cuenta con una capacidad de 12 familias al mismo tiempo cada una con su habitación privada para darle al afectado privacidad y un encuentro cercano a sus familiares, Escuelita todo amor, Clínicas para jornadas médicas, EAA, AAA, granja interactiva, Respaurlante aun que este protecyo únicamente este enfocado al diplomado.

Los temas a investigar dado el tema a aplicar en este proyecto están divididos en 5 áreas principales de conocimiento para las unidades del diplomado de las cuales se estará trabajando como herramienta principal el módulo sensorial y cognitivo.

- Sensorial
- Motor
- Cognitivo
- Afectivo
- Social

El módulo sensorial tratará de cómo el cuerpo por medio de estímulos sensoriales se conecta a sus destrezas motrices. Principalmente en pacientes con cualquier tipo de discapacidad.

Motor: es el manejo de las destrezas motoras en pacientes con discapacidad. Este entrenamiento empieza con ejercicios simples en los que el paciente debe bañar, peinar, acariciar al canino para

hacer ejercicios de manera divertida.

Cognitivo:

“Comprendemos como área de desarrollo cognitivo aquella que comprende el conocimiento físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos, explorando activamente con todos los sentidos; manipulando, transformando y combinando materiales continuos y discontinuos; escogiendo materiales, actividades y propósitos; adquiriendo destrezas con equipos y herramientas; descubriendo y sistematizando los efectos que tienen las acciones sobre los objetos, como por ejemplo agujerear, doblar, soplar, romper, apretar, etc.; descubriendo y sistematizando los atributos y propiedades de las cosas.” (Sandy Santamaría, Características cognitivas del niños en edad temprana)

Afectivo y social:

El entrenamiento canino en la actividades asistidas con animales tanto el animal como el entrenador deben crear un vínculo que deben transmitir de igual manera este vínculo para que el niño conecte con el animal. Esto genera un estímulo discriminativo que produce una conducta social y afectiva en el niño. Los niños con discapacidades mentales tienden a tener dificultades sociales puesto a que las destrezas mentales nunca están acorde a las motoras y tienden a buscar desventaja en las cualidades de las personas a su alrededor. Por lo que tomar responsabilidad sobre un animal y aprender a compartir esa responsabilidad con otros niños desarrollara los estímulos afectivos y sociales.

Para todas las áreas comprendemos que es un entorno totalmente diferente que no dependera del terapeuta sino de la condición en la que se encuentra el paciente y la edad que este tenga por lo que es de suma importancia tener un manual para primerizos en el área de terapias asistidas con animales para que estos puedan comprender las diferencias de cada área y paciente.

FUNCIONALIDAD DE LA PIEZA A DISEÑAR

APORTES DEL DISEÑO GRÁFICO

La técnica profesional en diseño gráfico está en la capacidad de resolver problemas de comunicación visual en los campos comunicativos de: editorial, publicitario, de imagen corporativa, señalética, fotografía, web, material didáctico, material de oficina, marketing etc. Además debe emitir una opinión acerca de la estrategia de imagen, manejo y como un mensaje gráfico se resuelve y revela.

Estas competencias permiten:

- Un desempeño satisfactorio en diseño, arte finalización y producción de materiales visuales y audiovisuales para ambientes laborales diversos.
- Una oferta de asesoría y acompañamiento a necesidades individuales o institucionales, para la producción de materiales impresos.
- Un aporte importante en diferentes campos; la investigación, la teorización de aspectos como: el impacto de los mensajes visuales y la producción de piezas visuales para ambientes sociales y culturales particularizados.
- La generación de espacios laborales colectivos y como multidisciplinar, que permite hacer aportes para los diferentes ámbitos dentro y fuera de la fundación por parte de cualquier integrante.

El ser humano en su necesidad de comunicar, ha ido desarrollando tecnologías para satisfacer sus necesidades y con esto, hacer más fácil sus actividades. Los medios de comunicación y su impacto en el comportamiento social ha hecho del Diseño Gráfico un área de conocimiento con una importancia sin precedentes. Los avances en la tecnología y en el procesamiento de la información cambian radicalmente la apariencia y configuración de productos y servicios.

Se realizan aportes significativos desde el área de comunicación gráfico con la construcción integral de las personas que trabajan en dicha área. La creación de mensajes visuales y el uso de herramientas manuales, técnicas y digitales llevan como consecuente un pensamiento crítico frente a las necesidades de una sociedad como la Guatemalteca. Pero todo pensamiento y destreza visual viene conjunta a un ideal adquirido y una base didáctica tras años de estudio o práctica. Debido a esto, el diseño gráfico se ha convertido en un negocio en sí mismo, dando lugar al nacimiento de múltiples factores que llevaron al diseño gráfico a ser considerado el elemento más importante a la hora de elaborar una estrategia empresarial.

Cuando se piensa en el diseño gráfico aplicado a la imagen de una empresa o al diseño publicitario se tienen que tener en cuenta una variedad de elementos, como a quién va dirigido el producto o servicio, nivel sociocultural, edad, sexo, entre otros. Se ha comprobado que un producto dirigido a los niños tiene una mayor aceptación si el diseño está orientado hacia los colores cálidos, ya que les resulta más llamativo si los gráficos tienen esta característica en particular y les alimenta el deseo de adquirirlo. Al igual que los colores neutros para un grupo objetivo adulto.

Entonces conectamos que: el diseño gráfico dentro de un ámbito completamente empresarial o de mercadeo debe tener:

1. Desempeño o destrezas por parte de la entidad.
2. Una oferta, producto o servicio
3. Un aporte o beneficio
4. Una disciplina o condición de compra

La necesidad de comunicar es tan grande como el conocimiento que como profesionales debemos tener de respaldo al momento de hacer uso de técnicas gráficas. Que, para desarrollarse en cualquier rama creativa se debe plantear una estrategia de mercadeo y en base a esta buscar comunicar al público una idea concreta.

CARACTERÍSTICAS, FUNCIONALIDAD, VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA PIEZA A DISEÑAR

COMUNICAR A TRAVÉS DEL DISEÑO

En un entorno ideal, el contenido diagramado en cualquier medio informático sería desglosado y catalogado por su carácter informativo e importancia de temas/subtemas pero como bien mencione, “en un entorno ideal”. Estamos acostumbrados a recibir un mal feedback de contenido realizado. No se corrige la manera en la que se resume el contenido ya sea para un simple post en Facebook o para una tesis de licenciatura, maestría etc.

La importancia del contenido didáctico es que debe haber una conciencia generalizada sobre el valor de la educación. Existe exigencia y demanda por educación de calidad y la sociedad busca como meta principal alcanzar un desarrollo sustentable y ser una sociedad económicamente estable.

Con frecuencia nos encontramos hablando de como un diseño visualmente atractivo puede hacer que la mentalidad de una persona o un grupo de personas cambie en torno al tema pero nunca hemos considerado que factores del diseño pueden influenciar para que un grupo de personas modifique su comportamiento. Tanto en el diseño gráfico con material impreso como el virtual o viral, ambos cumplen con el estímulo deseado en un individuo, correctamente aplicado, pero eso no significa que la comunicación sea efectiva por lo que al momento de encontrar factores que refuerzan o condicionan una conducta carecemos de fuentes que pongan a prueba el comportamiento específico que buscamos en cada individuo. Al momento de desarrollar una pieza gráfica tenemos que tener en cuenta 4 aspectos clave.

1. Es bonito y funciona
2. Es bonito pero no funciona
3. Es feo pero funciona
4. Es feo y no funciona

En el caso de un módulo de instructivos como material didáctico cada módulo debe estar diagramado de manera que una persona pueda identificarse con el tema pero a la vez no perderse en contenido. Por lo que la primera pregunta que debemos realizarnos es... **Qué es un módulo?**

Un módulo es un volumen o capítulo de un ejemplar más grande que busca dividir la información en subtemas de tal manera que se concrete la información más relevante de un proceso. Este debe contar con glosario, tabla de contenidos, esquemas (dependiendo del tema). Muchas veces sucede que queremos buscar contenido específico en un documento de 200 páginas y el redactor nos hizo la tarea imposible, al manejar el contenido como si fuera un diario personal, solamente plasmó pensamientos sin desglosarlos o concretarlos.

El tipo de contenido que debe separarse para poder desambiguar la información de un libro en capítulos depende del tipo de información que competa en un período de tiempo. Es decir que si en el período de un año se debe aprender a manejar debemos empezar por los pasos básicos hasta los más complicados, por lo que se debe pautar en qué período de tiempo el individuo comprendió las bases. En otras opciones de contenido se debe concretar el tipo de ilustración, si es que lleva contenido ilustrable o si eres un buen ilustrador como consecuente. “La ilustración digital implicaría simplemente un cambio de herramientas a través del cual se utiliza” El tipo de ilustración depende del grupo objetivo y la manera en que se quiera -Infantil, cuerpo humano, realista, instructivo, abstracto, modernista etc. para comunicar el contenido.

Comprendemos que:

1. La diagramación de un documento depende de: la información principal que se quiera comunicar y del los subtemas.
2. Para poder tener un diseño funcional debe contar con los primeros tres aspectos clave: Es bonito y funciona/ es bonito pero no funciona/es feo pero funciona.

Entonces no se trata de querer solamente hacer “bonito” diseño y digramar “lindo” para que las letras del titular se vean creativas e innovadoras... se trata de cómo hacer que un contenido, tema,

discusión o cualquier comentario que trascienda en la vida de la personas que percibe el contenido y lo procesa de manera positiva o negativa. Como hacer que esa personas comente a más personas sobre el tema que acaba de leer.

6

● CAPÍTULO

PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN

En el siguiente capítulo se demuestra el proceso creativo del proyecto, donde se puede demostrar el recorrido hacia la pieza final y el proceso de validación.

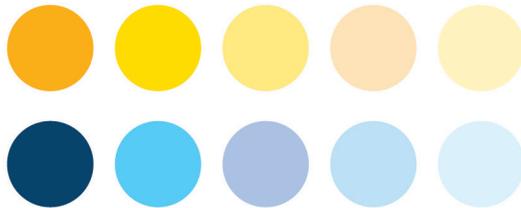
PREVISUALIZACIÓN

Autoevaluaciones

CONTANDO FUTUROS A TRAVÉS DE TERAPIAS

El proyecto depende de 2 temas principales que son Sensorial y Cognitivo. Los cuales se dividen en dos áreas dentro de cada módulo; el área de información teórica y área de ejercicios.

Paleta de colores



Tipografía:

Gotham, light, medium & bold

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

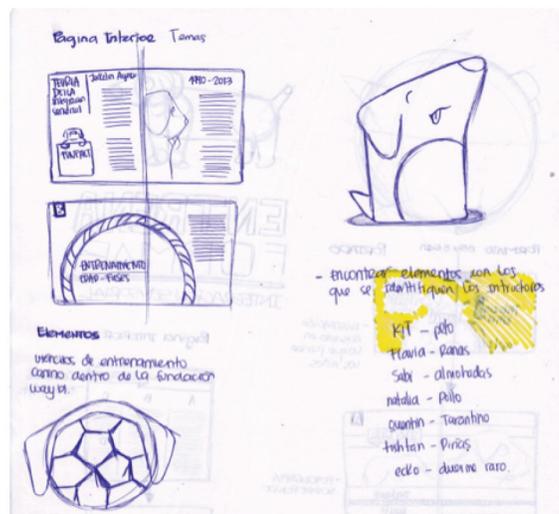
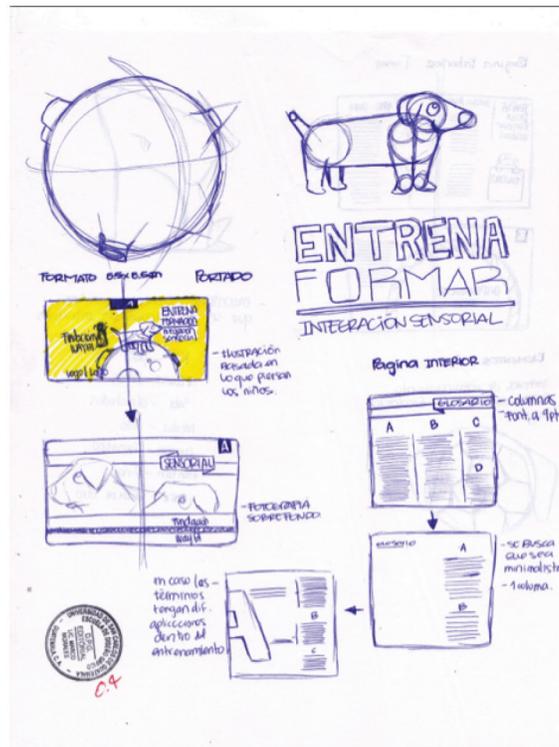
Formato

Tamaño 8.5x8.5”
Cuadrado con diagramación a una columna alineada a los lados. Dos columnas en caso de subtítulos consecutivos.

1ER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

El primer nivel es el primer contacto con la creación de línea gráfica donde se documentan las gráficas más relevantes o atractivas para la generación del material.

BOCETAJE



<p>Portada/Contina portada FINAL</p>	
<p>— con el apoyo de compañeros de arte de la facultad de artes y letras de la universidad de los rios y con el apoyo de la fundación CES de educación como ellos van a cada paso como un ser humano. Códigos y de otro flauto.</p>	<p>TERAPIA ASISTIDA CON ANIMALES MARYEL</p>
<p>Logotipos / Logotipos</p>	<p>— con el apoyo de compañeros de arte de la facultad de artes y letras de la universidad de los rios y con el apoyo de la fundación CES de educación como ellos van a cada paso como un ser humano. Códigos y de otro flauto.</p>

<p>descomponer la caricatura de un perro de manera que el dibujo se simplifique y sea fácil de dibujar y que sea reconocible por el ojo</p>		<p>dibujos sencillos humanizados para crear un sentir dentro de como los niños van a los perros y como los perros adultos no entienden la lenguaje.</p>
<p>que se vea como un perro pero que sea fácil de dibujar y que sea reconocible por el ojo</p>		<p>que se vea como un perro pero que sea fácil de dibujar y que sea reconocible por el ojo</p>

<p>ILUSTRACIONES</p>	
	<p>El lenguaje de el mundo o las discapacidades físicas fue contemplado por los niños de la fundación CES de educación como ellos van a cada paso como un ser humano. Códigos y de otro flauto.</p>
	<p>Realizar una oronometría dentro del cuerpo del perro para que este viva como un ser de otro planeta.</p>

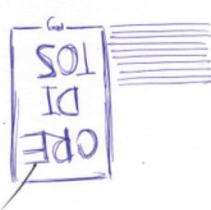
<p>Fondo institucional de papel anagado una con terminación redonda</p>	
	<p>que se vea como un perro pero que sea fácil de dibujar y que sea reconocible por el ojo</p>
	<p>que se vea como un perro pero que sea fácil de dibujar y que sea reconocible por el ojo</p>
<p>Fotografía de instrumentos utilizados en terapias o parches en montaje sobre fondo blanco o de color con tipografía de título sin serif escurrida detrás de los elementos</p>	<p>que se vea como un perro pero que sea fácil de dibujar y que sea reconocible por el ojo</p>

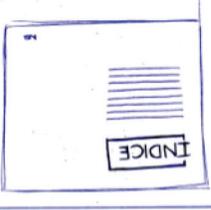
		<p>Amarillo institucional Píntada tipográfica Tipografía grotesk Arial Sans Sanchez yb Gotham</p>
	<p>Fondo de color pero desactivado solo multiply en fondo de color. Font: Bebas Neue con puntos de separación</p>	

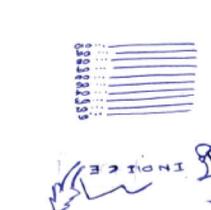
		<p>Portada: Modelo sensorial instructivos TAA con formato 5x8"</p>
	<p>Ilustración a un volumen Línea con bordes redondeados y puntuales Fondo: color plano de referencias Postales o claros</p>	
	<p>Fotografía de Pares de terapia (pretenible con niño o instructor). Franja o acentillo típico institucional con número o letra de módulo adjunta.</p>	

	<p>Hoja de créditos</p>	<p>Simple y minimalista Tipografía con una separación de 12pts en 3 columnas de separación.</p>
	<p>Estilos de créditos de terapias con fondo y siluetas de paisaje con colores planos Bebas Neue sin separación</p>	
	<p>Franja con medio círculo adjunto y título con Arial Sans aumentado y texto justificado a la izquierda y pag justificada a la derecha.</p>	

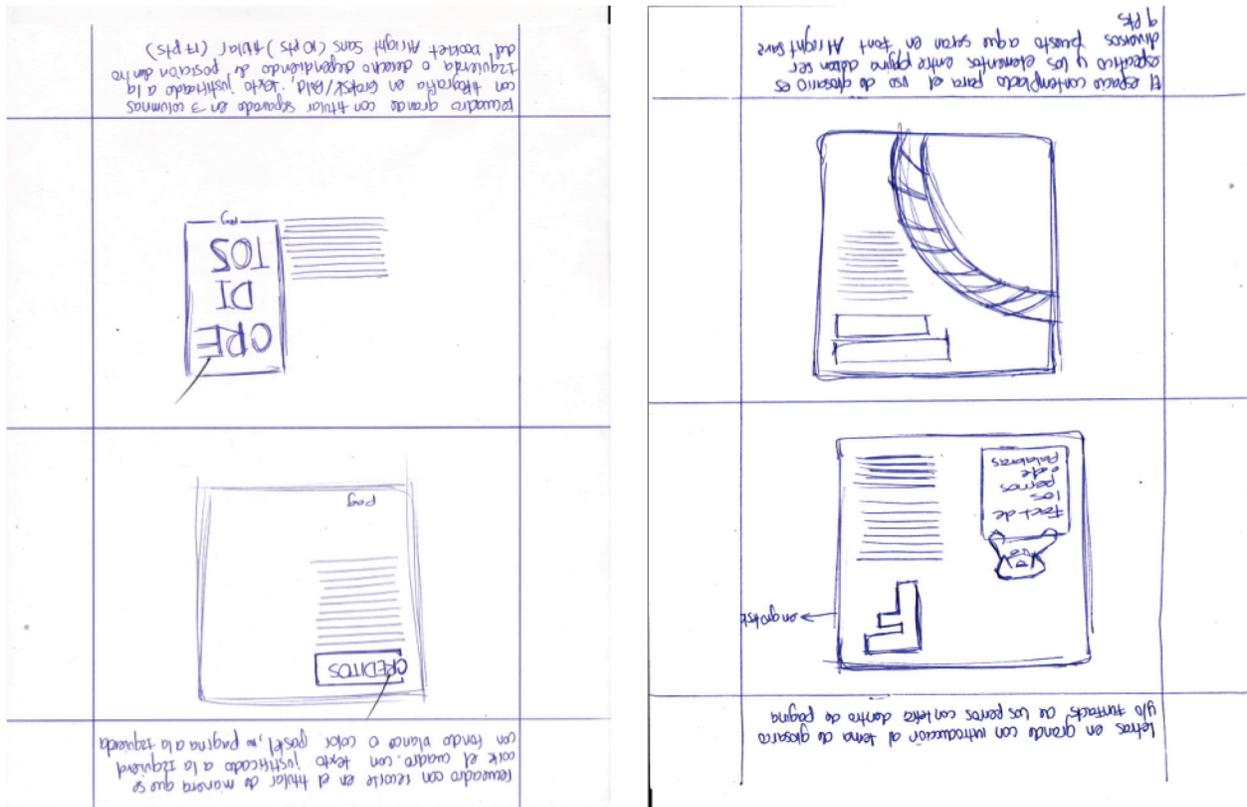
		<p>Franja fija con título en arial Bold o Bebas Neue sin separación fondo blanco, página</p>
	<p>Franja con medio círculo adjunto y título con Arial Sans aumentado y texto justificado a la izquierda y pag justificada a la derecha.</p>	

	<p>reworder grande con title separade en 3 columnas con titrario an crest/vald. texto justificado a la izquierda o derecho dependiendo de posición dentro del pocket Alright sans (10 pts) title (17 pts)</p>
	
	<p>reworder con searle en el thilar de manera que se look el cuadro con texto justificado a la izquierda con fondo blanco o color pastel, un pagina a la izquierda</p>

	<p>reworder con thilar central de todo separado que interlope con el thilar/left an san serif (Alright sans) 10 pts. Fondo blanco con numero de pagina</p>
	
	<p>reworder con searle en el thilar de manera que se look el cuadro con texto justificado a la izquierda con fondo blanco o color pastel, un pagina a la izquierda</p>

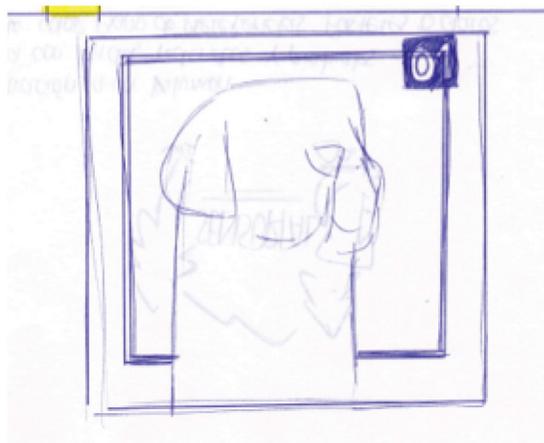
	<p>reworder con searle en el thilar de manera que se look el cuadro con texto justificado a la izquierda con fondo blanco o color pastel, un pagina a la izquierda</p>
<p>reworder con searle en el thilar de manera que se look el cuadro con texto justificado a la izquierda con fondo blanco o color pastel, un pagina a la izquierda</p>	
	<p>reworder con searle en el thilar de manera que se look el cuadro con texto justificado a la izquierda con fondo blanco o color pastel, un pagina a la izquierda</p>

	<p>reworder con searle en el thilar de manera que se look el cuadro con texto justificado a la izquierda con fondo blanco o color pastel, un pagina a la izquierda</p>
<p>reworder con searle en el thilar de manera que se look el cuadro con texto justificado a la izquierda con fondo blanco o color pastel, un pagina a la izquierda</p>	
	<p>reworder con searle en el thilar de manera que se look el cuadro con texto justificado a la izquierda con fondo blanco o color pastel, un pagina a la izquierda</p>



En resolución de diagramación de páginas maestras se definió una retícula de 1 columna la cual nos marca el centro el cual podría ser usado como dos columnas.

ESTRUCTURA ELEGIDA DE PORTADA



Color con degrade de color naranja con una foto de tixtan, una de las perras del diplomado en multiply con un recuadro que se corta en la parte inferior detrás del perro.

ESTRUCTURA ELEGIDA DE DIAGRAMACIÓN

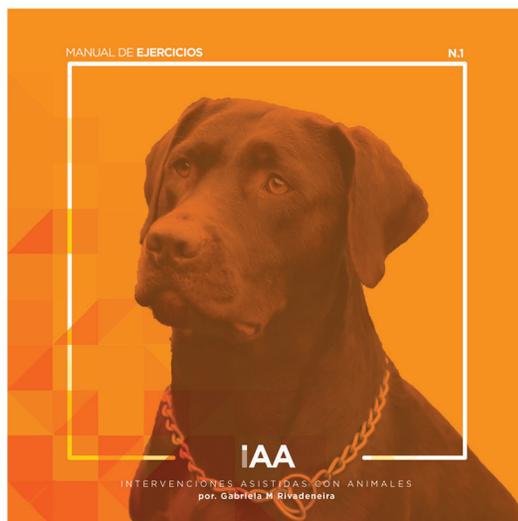


Fondo blanco o a color dependiendo del módulo, a una columna con el titular en un recuadro que se corta por la parte inferior al empezar el texto o el subtítulo.



2DO NIVEL DE VISUALIZACIÓN coevaluación

Es un proceso que consiste en presentar piezas generadas para el proyecto A de graduación ante profesionales que se ejercen dentro de la Fundación Waybi | Bocalán Guatemala para poder realizar mejoras en base a una crítica constructiva del material. El proceso de validación del material se llevará a cabo por medio de una entrevista con cada profesional.



PORTADA

Siguiendo el concepto creativo se plantea a continuación con un formato cuadrado de 8.5x8.5" con técnica en multiply sobre fondo a color.

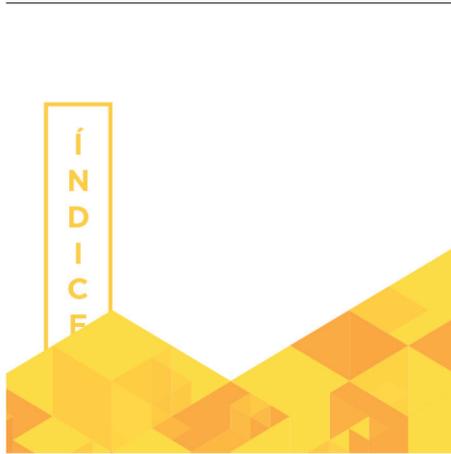


PORTADILLA

El diseño de portadilla se basa en el concepto de figura fondo con una composición geométrica en multiply con textos en invertido.

ÍNDICE

El índice esta planeado para que su funcionamiento sea a doble página o folio completo para separar los temas de mejor manera.



- Glosario 0
- Introducción 0
- Sensorial 0
- Teoría de la Intervención Sensorial 0
- Beneficios 0
- Artículos 0
- Ejercicios 0
- Cognitivo 0
- Teoría de la Intervención Cognitiva 0
- Beneficios 0
- Artículos 0
- Ejercicios 0
- Motor 0
- Teoría de la Intervención Área motora 0
- Beneficios 0
- Artículos 0
- Ejercicios 0
- Social 0
- Teoría de la Intervención Social 0
- Beneficios 0
- Artículos 0
- Ejercicios 0
- Afectiva 0
- Teoría de la Intervención Afectiva 0
- Beneficios 0
- Artículos 0
- Ejercicios 0

5

INTRODUCCIÓN

Se planea de la misma manera que el índice para separar el título de la información o artículo redactado.



BORIS M. LEVINSON Fundación Waybi Bocalán, tiene como visión mejorar la calidad de vida de las personas a través del apoyo social por medio de programas de formación, educación, recreación y salud.

Dentro de estos programas se encuentra Bocalán, quien pertenece a Bocalán Internacional, institución con más de 20 años de experiencia en el campo de las intervenciones asistidas con animales y perros de asistencia.

Desde el 2012, iniciando en Guatemala con diferentes programas a beneficio de la población guatemalteca, en donde los animales forman parte integral de estos proyectos. El principal objetivo del Programa Bocalán es la búsqueda de la autonomía, independencia e inclusión con personas con algún tipo de discapacidad.

Las intervenciones asistidas con animales tienen un carácter caritativo y sus beneficios se han comprobado a través de distintos estudios alrededor del mundo, actualmente en Guatemala se desarrollan proyectos con diferentes colectivos; síndrome de down, autismo, sordera, ceguera, discapacidad física, etc. El trabajo que se realiza en conjunto con los perros lleva estándares muy rigurosos, Bocalán como miembro activo de ADI, debe cumplir con los parámetros internacionales ya que el trabajo que se realiza conlleva una gran responsabilidad.

Es por esto que se pretende en este manual contarles acerca de lo que es la terapia asistida con animales y presentarles diferentes ejercicios que se han replicado en los programas llevados a cabo, así mismo contarles de los diferentes componentes en los que se trabaja y cómo el enfocar de forma adecuada el proceso terapéutico por medio de un profesional en el área nos arroja resultados sorprendentes.

Dentro del proceso de terapia, se puede incidir básicamente bajo 5 componentes o áreas diferentes: sensorial, motor, social, afectivo y cognitivo. Esto no quiere decir que si tenemos un objetivo terapéutico propiamente cognitivo no se trabajarán los otros, ya que no los podemos separar unos de otros, están presentes en la persona en todo momento, la diferencia es que incidimos en el proceso terapéutico en un más que en otro, de acuerdo a los objetivos iniciales que se han establecido.

7

PORTADILLA TEMAS

Los temas principales de cada módulo se proponen en un solo folio con diagramación a dos columnas con fotografía.



INTEGRACIÓN SENSORIAL
TEORÍA
DISFUNCIONES EN EL ÁREA
DISFUNCIÓN SENSORIAL
SINTOMAS COMUNES
CAUSAS
BENEFICIOS
ESTUDIOS
EXTRAS
EJERCICIOS

SENSORIAL

En esta área nos referimos a todos los estímulos que nos rodean que a través de los distintos sentidos nos brindan información. Dentro de estos sentidos cabe mencionar que no son únicamente los cinco sentidos que normalmente conocemos, ya que existen más: vista, oído, gusto, tacto, auditivo, propioceptivo y sentido vestibular. A través de todos ellos se como logramos interactuar de forma adecuada a nuestra sociedad, ya que en todo momento estamos rodeados de estímulos que debemos procesar, pero esto es una función de nuestro cuerpo, pero que pesa cuando hay uno de estos sentidos que no está funcionando de forma adecuada.

COMPONENTE NI

SENSORIAL

Teoría de la Integración Sensorial

La información que el cuerpo recibe sobre el mundo que lo rodea es procesada a través de los sistemas sensoriales. La capacidad que posee el sistema nervioso central (S.N.C.) de interpretar y organizar la información captada por los diversos órganos sensoriales del cuerpo. La información es recibida por el cerebro, analizada y utilizada para permitir el contacto con el ambiente que nos rodea y como responder adecuadamente. Para la mayoría de niños la integración sensorial se desarrolla en el transcurso de la niñez con actividades comunes, es la habilidad de responder a situaciones nuevas y la intervención del cuerpo en la planificación motora. Sin embargo, para algunos niños, este proceso de Integración Sensorial no se desarrolla de forma eficiente como se supone. Cuando eso sucede, se hacen evidentes ciertos problemas: de aprendizaje, de comportamiento, o de desarrollo.

better sensory intergration cannot be forced; only cultivated
Jean Ayres - Terapeuta Ocupacional

10

11

Tactil — Estímulo que busca asociar la recepción del impulso del tacto con una experiencia agradable. Sendo el tacto uno de lo sentidos más desarrollados del ser humano. El sentido del tacto introduce a las neuronas para que se conecten adecuadamente y se realice un buen desarrollo motriz y psicoemocional. Después avensia a los diferentes estímulos táctiles. • Rechazo a determinadas texturas (prendas, comidas, materiales lúdicos o escolares). Interfiere en las relaciones sociales, roocion reacciones de comportamiento que interfieren con los procesos de aprendizaje.

Vestibular — El sistema vestibular del oído interno proporciona información al cerebro indicando el movimiento de la cabeza y el cuerpo y la orientación. Los canales semicirculares y oólitos comprenden el sistema vestibular. Los canales semicirculares detectan el movimiento de rotación, mientras que los oólitos detectan el movimiento lineal. La disfunción vestibular, anomalía o deficiencia en la función normal del sistema vestibular, conduce a perturbaciones del equilibrio y el vértigo, una sensación falta de giro. Las náuseas y vómitos suelen acompañar a los episodios de vértigo.

Propioceptiva — Es un sentido interno por el que se tiene conciencia del estado interno del cuerpo. Cuando se presenta una disfunción en este sistema el niño presenta dificultad en el área motriz como por ejemplo realizar actividades coordinadas con ambas manos o sostener la cabeza. También se observa falta de concentración por inquietud postural, rigidez de tronco y ausencia de noción de peligro. No rceden la fuerza que agoran. El niño evita y tiene patrones extremadamente limitados de juego motriz grueso, eventualmente tiene un impacto negativo en el juego social.

PÁGINA INTERIOR
Estas están propuestas de manera que la información puntual se encuentre en una columna a manera que los subtítulos o textos complementarios se encuentren en una columna complementaria.

Disfunciones en el área

- **Problemas de aprendizaje:** Se puede evidenciar dificultad en el razonamiento lógico, en la secuenciación o planificación motora. Con dificultad en las áreas matemáticas, lectura o escritura y/o memorización de conceptos (Como número o símbolos de suma y resta).
- **Déficit de atención:** Rara vez manejan la habilidad de prestar atención a una tarea que requiere directamente de la capacidad de inhibición de los estímulos sensoriales innecesarios como por ejemplo: El sonido de fondo durante una conversación.
- **Retrasos psicomotrices**
Motricidad fina y/o gruesa:
Este tipo de déficit va desde la coordinación de movimiento para realizar alguna tarea o por ejemplo un deporte hasta la motricidad fina al momento de agarrar correctamente un lápiz o recortar y pegar elementos.
- **Adquisición de lenguaje:** Niños que presentan niveles de lenguaje inferior al correspondiente a su edad sin carecer de alteraciones auditivas ni orales. Estos niños presentan dificultad de expresión y falta de fluidez al hablar.
- **Regulación de conducta:** Los niños con hiposensibilidad (bajo umbral para sentir estímulos sensoriales) presentan dificultad para relajarse o tranquilizarse puesto a que necesitan constante estimulación de forma compulsiva por ejemplo: niños con hiperactividad.

Los niños hipersensibles sienten un umbral muy alto ante los estímulos sensoriales, no toleran la estimulación y se presenta con miedo a los ruidos alto o movimiento bruscos o rápidos.

Síntomas comunes

- Hipersensibilidad al tacto, movimiento o sonidos
- Hiposensible a los estímulos
- Nivel de actividad muy alto o muy bajo
- Problemas de coordinación
- Retraso en el aprendizaje académico
- Baja organización conductual
- Baja autoestima

Causas

Los accidentes o enfermedades que provocan lesiones importantes en el cerebro son circunstancias que suelen derivar en deficiencias en el procesamiento sensorial. A investigadores que piensan que ciertos niños tienen una predisposición genética determinada padece ciertas incapacidades de aprendizaje y desarrollo. También hay quienes piensan que el aumento del número de toxinas que pululan en el medio ambiente, tales como algunas partículas contaminantes, videos destructivos y otras sustancias químicas que introducimos en nuestro cuerpo, contribuyen a causar esta disfunción.

Beneficios

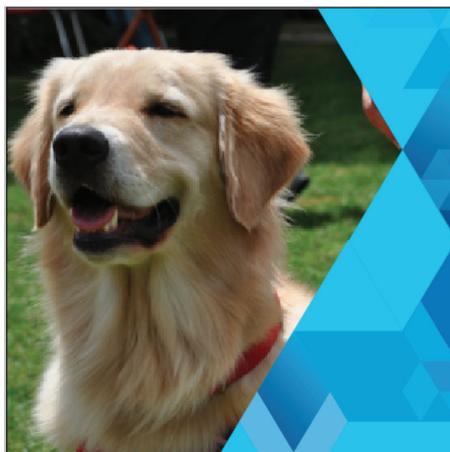
“La integración sensorial ocurre cuando el niño es capaz de planificar y ejecutar en forma espontánea una respuesta adaptativa satisfactoria a los estímulos dados (potencia sensorial). Se pretende que el niño interactúe en forma activa con su ambiente para mejorar la organización de su sistema nervioso.”
Puede observarse:

- Mejora su atención y concentración
- Disminuye su impulsividad
- Organiza mejor sus trabajos académicos
- Mueve su cuerpo en forma más coordinada
- Mejora su iniciativa
- Incrementa la calidad de los trabajos escolares
- Mejora su autoestima y seguridad

Tao Mariscal, Integración sensorial y TAA, PAG 2

12

13



INTEGRACIÓN COGNITIVA

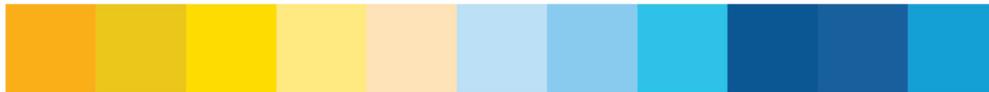
TEORÍA
TIPOS DE PROBLEMAS (INDICADORES)
EVALUACIÓN
TRATAMIENTO
TIPOS DE ESTIMULACIÓN
EJERCICIOS

COGNITIVA

Las capacidades cognitivas (los procesos tales como la memoria, la atención, el lenguaje, percepción, la solución de problemas o inteligencia y la planificación) involucran funciones cerebrales sofisticadas únicas. Más aún, éstas involucran los llamados procesos de control, como por ejemplo los que se utilizan cuando se persigue una meta y se requiere impedir las diferencias del ser humano.



Paleta de colores



Tipografía:

Gotham, light, medium & bold

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
 1234567890

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
 1234567890

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Formato

Tamaño 8.5x8.5”

Cuadrado con diagramación a una columna alineada a los lados. Dos columnas en caso de subtítulos consecutivos.

3ER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

validación

Una vez realizadas las correcciones y la validación en la fase 2 se realizaron los cambios pertinentes a cada área con el fin de encontrar o focalizar la información necesaria de una manera funcional para la fundación y el grupo objetivo.



PORTADA

Siguiendo el concepto creativo se plantea a continuación con un formato cuadrado de 8.5x8.5” con técnica en multiply sobre fondo a color.

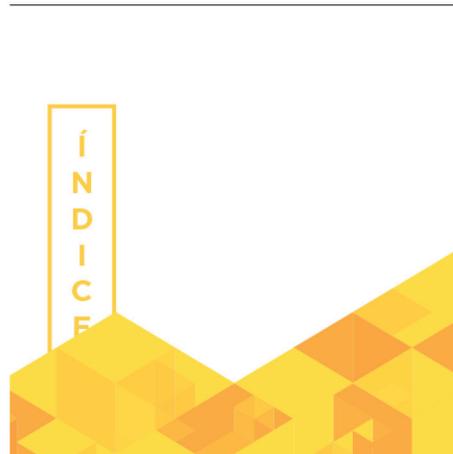


PORTADILLA

El diseño de portadilla se basa en el concepto de figura fondo con una composición geométrica en multiply con textos en invertido.

ÍNDICE

El índice esta planeado para que su funcionamiento sea a doble página o folio completo para separar los temas de mejor manera.



- Glosario 0
- Introducción 0
- Sensorial 0
- Teoría de la Intervención Sensorial 0
- Beneficios 0
- Artículos 0
- Ejercicios 0
- Cognitivo 0
- Teoría de la Intervención Cognitiva 0
- Beneficios 0
- Artículos 0
- Ejercicios 0
- Motor 0
- Teoría de la Intervención área motora 0
- Beneficios 0
- Artículos 0
- Ejercicios 0
- Social 0
- Teoría de la Intervención Social 0
- Beneficios 0
- Artículos 0
- Ejercicios 0
- Afectiva 0
- Teoría de la Intervención Afectiva 0
- Beneficios 0
- Artículos 0
- Ejercicios 0

5

INTRODUCCIÓN

Se planea de la misma manera que el índice para separar el título de la información o artículo redactado.



BORIS M. LEVINSON Fundación Waybi Bocallán, tiene como visión mejorar la calidad de vida de las personas a través del apoyo social por medio de programas de formación, educación, recreación y salud.

Dentro de estos programas se encuentra Bocallán, quien pertenece a Bocallán Internacional, institución con más de 20 años de experiencia en el campo de las intervenciones asistidas con animales y perros de asistencia.

Desde el 2012, iniciando en Guatemala con diferentes programas a beneficio de la población guatemalteca, en donde los animales forman parte integral de estos proyectos. El principal objetivo del Programa Bocallán es la búsqueda de la autonomía, independencia e inclusión con personas con algún tipo de discapacidad.

Las intervenciones asistidas con animales tienen un carácter científico y sus beneficios se han comprobado a través de distintos estudios alrededor del mundo, actualmente en Guatemala se desarrollan proyectos con diferentes colectivos: síndrome de down, autismo, sordera, ceguera, discapacidad física, etc. El trabajo que se realiza en conjunto con los perros lleva estándares muy rigurosos, Bocallán como miembro activo de ADI, debe cumplir con los parámetros internacionales ya que el trabajo que se realiza conlleva una gran responsabilidad.

Es por esto que se pretende en este manual contarles acerca de lo que es la terapia asistida con animales y presentarles diferentes ejercicios que se han replicado en los programas llevados a cabo, así mismo contarles de los diferentes componentes en los que se trabaja y cómo el enfoque de forma adecuada el proceso terapéutico por medio de un profesional en el área nos arroja resultados sorprendentes.

Dentro del proceso de terapia, se puede incluir básicamente bajo 5 componentes o áreas diferentes: sensorial, motor, social, afectivo y cognitivo. Esto no quiere decir que si tenemos un objetivo terapéutico propiamente cognitivo no se trabajarán los otros, ya que no los podemos separar unos de otros, están presentes en la persona en todo momento, la diferencia es que incidimos en el proceso terapéutico en un más que en otro, de acuerdo a los objetivos iniciales que se han establecido.

7

PORTADILLA TEMAS

Los temas principales de cada módulo se proponen en un solo folio con diagramación a dos columnas con fotografía.



COMPONENTE N.1

SENSORIAL

Teoría de la Integración Sensorial

La información que el cuerpo recibe sobre el mundo que lo rodea es procesada a través de los sistemas sensoriales. La capacidad que posee el sistema nervioso central (SNC) de interpretar y organizar la información captada por los diversos órganos sensoriales del cuerpo. La información es recibida por el cerebro, analizada y utilizada para permitir el contacto con el ambiente que nos rodea y como responder adecuadamente. Para la mayoría de niños la integración sensorial se desarrolla en el transcurso de la niñez con actividades comunes, es la habilidad de responder a situaciones nuevas y la intervención del cuerpo en la planificación motora. Sin embargo, para algunos niños, este proceso de Integración Sensorial no se desarrolla de forma eficiente como se supone. Cuando eso sucede, se hacen evidentes ciertos problemas de aprendizaje, de comportamiento, o de desarrollo.

better sensory intergration cannot be forced; only cultivated
-Jean Ayres - Terapeuta Ocupacional

Táctil — Estímulo que busca asociar la recepción del impulso del tacto con una experiencia agradable. Siendo el tacto uno de los sentidos más desarrollados del ser humano. El sentido del tacto introduce a las neuronas para que se conecten adecuadamente y se realice un buen desarrollo motor y psicoemocional. Respuesta avertiva a los diferentes estímulos táctiles. • Rechazo a determinadas texturas (prendas, comidas, materiales lúdicos o escolares), interfiere en las relaciones sociales, roscan reacciones de comportamiento que interfieren con los procesos de aprendizaje.

Vestibular — El sistema vestibular del oído interno proporciona información al cerebro indicando el movimiento de la cabeza y el cuerpo y la orientación. Los canales semicirculares y otolitos comprenden el sistema vestibular. Los canales semicirculares detectan el movimiento de rotación, mientras que los otolitos detectan el movimiento lineal. La distorsión vestibular, anomalía o deficiencia en la función normal del sistema vestibular, conduce a perturbaciones del equilibrio y el vértigo, una sensación falsa de giro. Las náuseas y vómitos suelen acompañar a los episodios de vértigo.

Propioceptiva — Es un sentido interno por el que se tiene conciencia del estado interno del cuerpo. Cuando se presenta una distorsión en este sistema el niño presenta dificultad en el área motriz como por ejemplo realizar actividades coordinadas con ambas manos o sostener la cabeza. También se observa falta de concentración, por inquietud postural, rigidez de tronco y ausencia de noción de peligro. No mide la fuerza que ejerce. El niño enta, y tiene patrones extremadamente limitados de juego motor grueso, eventualmente tiene un impacto negativo en el juego social.

PÁGINA INTERIOR
Estas están propuestas de manera que la información puntual se encuentre en un columna a manera que los subtítulos o textos complementarios se encuentren en una columna complementaria.

Disfunciones en el área

- **Problema de aprendizaje:** Se puede evidenciar dificultad en el razonamiento lógico, en la secuenciación o planificación motora. Con dificultad en las áreas matemáticas, lectura o escritura y/o memorización de conceptos (Como número o símbolos de suma y resta).
- **Déficit de atención:** Rara vez manejan la habilidad de prestar atención a una tarea que requiere directamente de la capacidad de inhibición de los estímulos sensoriales innecesarios como por ejemplo: El sonido de fondo durante una conversación.
- **Retrasos psicomotrices**
Motricidad Fina y/o gruesas.
Este tipo de déficit va desde la coordinación de movimiento para realizar alguna tarea o por ejemplo un deporte hasta la motricidad fina al momento de agarrar correctamente un lapicero o recortar y pegar elementos.
- **Adquisición de lenguaje:** Niños que presentan niveles de lenguaje inferior al correspondiente a su edad sin causar de alteraciones auditivas ni orales. Estos niños presentan dificultad de expresión y falta de fluidez al hablar.
- **Regulación de conducta:** Los niños con hiposensibilidad (bajo umbral para sentir estímulos sensoriales) presentan dificultad para relajarse o tranquilizarse puesto a que necesitan constante estimulación de forma compulsiva por ejemplo: niños con hiperactividad.

Los niños hipersensibles sienten un umbral muy alto ante los estímulos sensoriales, no toleran la estimulación y se presenta con miedo a los ruidos alto o movimiento bruscos o rápidos.

Síntomas comunes

- Hipersensibilidad al tacto, movimiento o sonidos
- Hiposensible a los estímulos
- Nivel de actividad muy alto o muy bajo
- Problemas de coordinación
- Retraso en el aprendizaje académico
- Baja organización conductual
- Baja autoestima

Causas

Los accidentes o enfermedades que provocan lesiones importantes en el cerebro son circunstancias que suelen derivar en deficiencias en el procesamiento sensorial. A investigadores que piensan que ciertos niños tienen una predisposición genética determinada padece ciertas incapacidades de aprendizaje y desarrollo. También hay quienes piensan que el aumento del número de toxinas que pululan en el medio ambiente, tales como algunas partículas contaminantes, virus destructivos y otras sustancias químicas que introducimos en nuestro cuerpo, contribuyen a causar esta distorsión.

Beneficios

“La integración sensorial ocurre cuando el niño es capaz de planificar y ejecutar en forma espontánea una respuesta adaptativa satisfactoria a los estímulos dados (función sensorial). Se pretende que el niño interactúe en forma activa con su ambiente para mejorar la organización de su sistema nervioso.”

Puede observarse:

- Mejora su atención y concentración
- Disminuye su impulsividad
- Organiza mejor sus trabajos académicos
- Mueve su cuerpo en forma más coordinada
- Mejora su iniciativa
- Incrementa la calidad de los trabajos escolares
- Mejora su autoestima y seguridad

Teo Mariscal, Integración sensorial y TAA, PAG.2

Tratamiento

El niño debe ser guiado a través de actividades que representen un desafío a la habilidad de responder al estímulo sensorial. La valoración debe ser el primer paso a identificar el sistema sensorial que no está funcionando en el proceso neurológico del niño.

El tratamiento consista en sesiones de x minutos a x minutos donde se trabaja la estimulación vestibular, propioceptiva y táctil. La sala de terapia estará repleta de material de colores, texturas y juegos o material que estimule al niño a utilizar sus manos y el estímulo proporcionado por el animal.

Acortinuasión presentaremos la plantilla de que estaremos utilizando durante el proceso de aprendizaje del Diplomado en Terapias asistidas con animales.

Este consta de las siguientes áreas:

- Social
- Afectivo
- Motor
- Cognitivo
- Sensorial

Estos ejercicios aplican todas las áreas de terapia pero se enfocan específicamente en una al momento de desarrollar la actividad.

EJERCICIOS

En esta área podrás encontrar los ejercicios que puedes hacer de uso momento de realizar una terapia asistida por un animal en las 5 áreas (sensorial, cognitiva, motora, social y afectiva) con énfasis en el área SENSORIAL.

EJERCICIOS
FUNCIONALIDAD
DIMENSIÓN
ENTRENAMIENTOS
MATERIALES

EJERCICIOS
 La plantilla de ejercicios esta formulada de manera que el alumno comprenda la base de la estructura para la entrega de ejercicios dentro del diplomado.

• Hoja de ejercicios

Nombre de niño	Edad	Asistencia
Centro	Mes	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PAPACALIENTE

Habilidades: Conducta e interés por aprender
Dificultades: Retraso psicomotor y/o aprendizaje. Nivel: Kinder
Objetivo Funcional: Introducir al paciente a las matemáticas con relación de objetos.
Objetivo Específico: Contar en que se presenten y en que se diferencian, cómo ordenarlos y contar los objetos.

Introducción: Presentar al niño con el perro y este le dará comida con una pajilla y popopos.

Actividad principal: Realizar una breve descripción de cada una de las figuras geométricas posteriormente explicar al niño que la actividad constará de aprender con figuras geométricas de tamaños, cantidades y colores.

Actividad: Aplanar las figuras en una esquina y el niño deberá elegir solo los triángulos y colocarlos en una caja grande. Todos las figuras, pequeñas, deberá colocarlas en la caja pequeña. Todos los cuadros en una caja mediana. Clasificar las figuras por tamaño y colocarlas en orden de tamaño a cajas que van en disminución de tamaño con asistencia del perro para elegir las figuras.

Actividad Extra: El niño deberá colocar el collar al perro como su recompensa por finalizar el ejercicio.

16

Social Refuerzo por lograr la actividad	Afectivo -Colaboración -Participación -Identificación (con el perro)	Motor Motricidad gruesa	Cognitivo -Atención -Discriminación -Memoria	Sensorial -Visual -Táctil
Funcionalidad: -Mediador Reforzador Elicitador de emociones		Dimensión: -Epistémica Colaboración Hedónica		
Entrenamiento: -Observar -Cograr -Llevar -Pasivonar	Materiales: -Popopos o comida -Pajillas -15 figuras geométricas de 3 tamaños distintos -3 cajas o contenedores de 3 distintos tamaños.			

RETÍCULA
 La retícula cuenta con una estructura que divide el planteamiento del ejercicio de un lado y la respuesta o resultado del ejercicio del otro para desglosar la información de mejor manera.

• Hoja de ejercicios

Nombre de niño	Edad	Asistencia
Centro	Mes	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

CONOCIENDO

Habilidades: Destrezas motoras finas y gruesas, cognitivas y del lenguaje
Dificultades: Se irán descubriendo en las sesiones de trabajo, a lo largo del año escolar.
Objetivo Funcional: Iniciar con el desarrollo del tema conciencia emocional.
Objetivo Específico: Identificar las diferentes emociones que podemos experimentar y la forma acertada de comunicarnos.

Introducción: Las perras salutarán a las niñas haciendo el reloj.
 "Como me siento en este momento" La perra repartirá a cada niña una cometa de papel la cual deberán pegar en la altura correspondiente de la escala, de como se sienten en ese momento (¡¡¡o ¡¡¡leses, bajo tristes)

Actividad principal: Leerán un cuento sobre emociones. Luego identificarán en un cartel, las emociones presentes en el cuento (las expresiones serán en la carta del perro) al responder la perra señalará en el cartel, la emoción que se está expresando en el mismo.

Actividad: Figuras de color que identifican emociones, ellas escogerán una figura de acuerdo a como se sienten realizando una comparación con las emociones que sientan al inicio de la actividad. Después de escoger la figura. La pagaran en el peto de la perra.

Actividad Extra: Se realizará una campaña de expectativa se irá formando una huella de perro con un signo de interrogación hasta que llegue el día de la primera sesión.

18

Social Vinculo con compañeros a través de perras	Afectivo -Identificación de emociones -Expresión de emociones	Motor -Motricidad gruesa y fina. -Equilibrio	Cognitivo -Atención -Memoria -Seguimiento de instrucciones.	Sensorial -Visual -Táctil								
Funcionalidad: Elicitor de emociones positivas Estímulo discriminativo Mediador o apoyo Consecuente positivo.		Dimensión: - Hedónica, - De colaboración										
Entrenamiento: -Sentado -Cuerpo -Target -Observar -Seguir	Materiales: -Cometas de papel. -Diferentes figuras de emociones -Peto con velcro -Cuento -Cartel con figuras de emociones											
Preguntas de apoyo				<table border="1"> <tr><td>Correcta</td><td>Incorrecta</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>	Correcta	Incorrecta						
Correcta	Incorrecta											

• Hoja de ejercicios

Nombre de niño	Edad	Asistencia
Centro	Mes	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PERRO GUIA

Habilidades: Destrezas motoras finas y gruesas, cognitivas y de lenguaje
Dificultades: Problemas de aprendizaje de matemáticas.
Objetivo Funcional: Dar a conocer el proyecto. Huellas creciendo juntas con las señoras y comitadonas de nivel.
Objetivo Específico: Rapport con los técnicos y profesionales encargados del proyecto.

Introducción: Las perras llegarán haciendo el reloj (Perras, Tictan y Sabi)

Actividad principal: Hacer dos grupos con las señoras y comitadonas de nivel, trabajando una perra con cada grupo. Deberán pasar una serie de obstáculos, siendo las perras las que muestren lo que deben hacer, saltarán en costales teniendo a la perra a la par pasarán por un túnel, luego saltaran señor zig zag por huellas en el piso. Luego con los ojos vendados, permitirán que cada perra las guíe a través de un obstáculo de conos (la primera persona de la fila irá tomada del peto y las demás se tomarán de la cintura sucesivamente). Para caminar se pasaran sobre un balancín y le darán de comer a la perra con cucharas.

Actividad: Después de superar todos los retos, recibirán una medalla chocolate por su valior y entusiasmo, con foto de la perra que las guíe, siendo la misma perra quien lleve la medallas en el peto para repartirlas al equipo.

Actividad Extra:

20

Social Trabajo en equipo	Afectivo confianza en sus capacidades y en el apoyo de la perra.	Motor -Motricidad gruesa y fina. -Lateralidad. -Equilibrio.	Cognitivo -Atención -Seguimiento de instrucciones	Sensorial -Visual -Táctil -Auditiva -Gustativa -Olfato								
Funcionalidad: Elicitor de emociones positivas Estímulo discriminativo Mediador o apoyo Consecuente positivo.		Dimensión: -Epistémica -Hedónica, -De colaboración -Performing										
Entrenamiento: -Observar -seguir -jalar -sentada -quieta	Materiales: -Peto especial con agarrador y lócalas -Medias de chocolate con foto de la perra -Túnel -Aros Y conos											
Preguntas de apoyo				<table border="1"> <tr><td>Correcta</td><td>Incorrecta</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>	Correcta	Incorrecta						
Correcta	Incorrecta											

Hoja de ejercicios

Nombre de niño: _____ Edad: _____ Asistencia: □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Centro: _____ Mes: _____

CONOCIMIENTO

Habilidades: Destrezas motoras finas y gruesas, cognitivas y del lenguaje.
 Dificultades: Se irán descubriendo en las sesiones de trabajo a lo largo del año escolar.
 Objetivo Funcional: Contratar los reforzadores a utilizar en las sesiones subsiguientes del proyecto.
 Objetivo Específico: Introducir a las peras (Ticky and Sully) en las sesiones de EAA.

Introducción: Se adorna con huellas, hulestos y papel crepé.

Actividad principal: La pera entrará en cambio, hará el reloj para saludar y luego se pondrá en frente para presentarse (nombre, edad, de donde viene, lo que más le gusta, etc.) y llevará un juguete de calidad a una mini aula. La mini escuela deberá presentarse indicando si tiene mascota, luego la pera tomará de nuevo el juguete llevándolo a algún más, quien deberá también presentarse, y así sucesivamente hasta que todos participen.

Actividad 1: La pera llevará un collar con una huella en donde está toda la información general sobre ella para dárgala en clase.

Actividad Extra: Se realizará una campaña de expectación se irá formando una huella de pera con un signo de interrogación hasta que llegue el día de la primera sesión.

Social Vinculo con compañeros a través de peras.	Afectiva Mostrar calidez al esperar el turno de palabra de sus compañeros.	Motor Motricidad gruesa y fina, lateralidad, equilibrio.	Cognitiva Atención, Memoria, Seguimiento de instrucciones, Comprensión verbal.	Sensitiva Visual táctil.
Funcionalidad Elaborar de emociones positivas Estímulo discriminativo Mediador o apoyo Consecuente positivo	Entrenamiento Sentado Cuerpo Cantos o juegos Observar Seguir	Materiales -Papel -Pélicle -Cartas para presentación -Cartel con la información de las peras.	Dimensión Egocéntrica -Hedonista -De colaboración -Reforming	
Preguntas de apoyo				Conductas -Huella -Collar

GLOSARIO

A

AAA
Actividades asociadas con animales.
De cinco a diez, en forma de animal, forma parte integral de la actividad, puede tener objetivos terapéuticos o educativos pero no necesariamente, de la necesidad de un profesional de la salud o adaptación para llevarla a cabo.

Ansiedad
Conjunto de estímulos sensorio-cognitivos, introspectivos y propiceptivos que afectan al sujeto.

Análisis experimental del comportamiento
Cambio que se ocurre para establecer las relaciones funcionales entre los Estímulos ambientales y la Conducta de los organismos individuales.

C

Castigo negativo
También llamado Desaprendimiento de Omisión, implica una contingencia negativa entre la respuesta y un estímulo reforzador positivo. La respuesta instrumental que sigue la aparición del reforzador positivo. Dicho reforzador solo se entrega si el sujeto realiza respuestas alternativas a la respuesta instrumental. Tiene como efecto disminuir la tasa de la operante.

Castigo positivo
El estímulo castigo positivo se refiere a una clase de estímulos en los que está una contingencia positiva entre la respuesta instrumental y un estímulo aversivo, desagradable, o negativo. Si el sujeto ejecuta la respuesta instrumental, recibe la estimulación aversiva, si no ejecuta la respuesta instrumental, el estímulo aversivo no se presenta. Tiene como efecto disminuir la tasa y/o probabilidad de la operante.

Compueta de estímulos
Conjunto de estímulos que hace al papel de un estímulo condicionado. El estímulo es un estímulo condicionado (a) o un estímulo entrelazado o discriminativo (a) trabajamos en condicionamiento operante.

Condicionamiento clásico
En el paradigma de condicionamiento clásico partimos de un reflejo incondicionado, en el que un Estímulo (Incondicionado) acompaña al Estímulo incondicionado con un estímulo neutro u neutro no condicionado de voz. Finalmente, conseguimos un reflejo condicionado en el que el estímulo neutro se ha convertido en Estímulo condicionado y de ligar a una Respuesta condicionada.

Conducta
El tipo de estudio de la Psicología es decir, cualquier cosa que haga un organismo. Cuando estudiamos la conducta a un nivel biológico, nos interesa la topografía de esa conducta, o las consecuencias que produce para la especie. Cuando estudiamos la conducta a un nivel psicológico, lo que nos interesa es la relación entre esa conducta y el ambiente a lo largo de la historia del individuo.

Control de estímulos
Si el sujeto responde de una forma en presencia de un estímulo y de forma diferente en presencia de otro estímulo, podemos hablar de la conducta de que su conducta está bajo el control de los estímulos aplicados.

D

Deshabitación
Al añadir un estímulo extraño, al estímulo que ya cast no produce respuesta (por la habituación previa) vuelve a conductar. Cuando nos referimos a eso es al estímulo condicionado.

Destabilización
Al añadir un estímulo extraño, al estímulo que ya cast no produce respuesta (por la habituación previa) vuelve a producir.

E

EAA
Evaluación asociada con animales.
De cinco a diez, en forma de animal, forma parte integral de la actividad, puede tener objetivos terapéuticos o educativos pero no necesariamente, de la necesidad de un profesional de la salud o adaptación para llevarla a cabo.

Estímulo
Todo cambio del medio o fracción de cambio que provoca una actividad discriminativa de un organismo. Los estímulos se dividen en físicos o químicos, sensoriales, introspectivos, o ambientales.

Estímulo condicionado
En el Condicionamiento clásico, es aquel Estímulo que inicialmente no está capaz de elicitar una determinada respuesta condicionada, pero que tras el condicionamiento sí la provoca.

Estímulo Discriminativo
Llamamos estímulos discriminativos (Ed) a aquellos estímulos que refieren la probabilidad de que una determinada respuesta sea reforzada. La presencia de un estímulo discriminativo hace más probable la aparición de las respuestas que han sido reforzadas en su presencia.

Estímulo incondicionado
Estímulo que, de manera innata, elicitó una Respuesta incondicionada.

Estímulo de Competencia
Es una discriminación condicional. llamamos Estímulo de competencia a los que indican la disponibilidad o no del reforzamiento en función del Estímulo de muestra que estamos presentando.

Estimulación
Del mismo modo que las convulsiones a los organismos aprender nuevas conductas, se adoptivo para ellos que esas conductas desaparecen una vez que las circunstancias ya no precisan de ellas.

G

Generalización de estímulos
No solo se responde a estímulos discriminativos concretos sino que también se responde a estímulos similares a ellos, confirmando mayor ser la similitud entre el estímulo discriminativo

H

Habitación
Disposición discreta para responder como resultado de la presentación repetida de un mismo estímulo.

I

IAA
Interacciones asociadas con animales.
De cinco a diez, en forma de animal, forma parte integral de la actividad, puede tener objetivos terapéuticos o educativos pero no necesariamente, de la necesidad de un profesional de la salud o adaptación para llevarla a cabo.

Intervalo entre estímulos
Intervalo entre el comienzo del Estímulo condicionado y el comienzo del Estímulo incondicionado dentro de un ensayo de condicionamiento. En función del intervalo entre estímulos, diferenciamos entre condicionamiento clásico simultáneo, de demora (corta o larga), de huella y hecho atrás.

Intervalo fijo
Tipo de programa de reforzamiento de intervalo en el que la cantidad de tiempo es constante de una reacción a la siguiente. Así, por ejemplo, en un programa de intervalo fijo (FI) 30 segundos, será reforzada la primera respuesta que se da después de que pase un minuto desde que se dispuso el estímulo reforzador.

Intervalo variable
El reforzador se suministra cuando se da la primera respuesta después de que transcurre una determinada cantidad de tiempo, variable desde que se abre el último reforzador. En un programa FI 30 segundos, por ejemplo, se reforzará la primera respuesta que se da una vez que se han transcurrido 30 segundos desde que se colocó el estímulo reforzador.

L

Latencia
Tiempo que transcurre entre la presentación de un estímulo y la aparición de la respuesta. La latencia del reflejo es inversamente proporcional a la intensidad de la estimulación.

O

Operante
Conjunto de respuestas que tienen un efecto común sobre el medio.

Operante ciega
Conjunto de Respuestas que producen un mismo efecto en el Ambiente. El reforzamiento actúa sobre todas las Respuestas de este tipo, independientemente de su topografía.

P

PO
Probabilidad de que el Estímulo Incondicionado aparezca en ausencia del Estímulo condicionado.

Probabilidad de que el Estímulo Incondicionado aparezca en presencia del Estímulo condicionado
Probabilidad de que el estímulo incondicionado aparezca en presencia del estímulo condicionado. En un programa de intervalo fijo (FI) 30 segundos, por ejemplo, se reforzará la primera respuesta que se da después de que pase un minuto desde que se dispuso el estímulo reforzador.

R

Reflejo
Un reflejo es una conexión antecedente en la que un estímulo elicitó una respuesta.

Reflejo incondicionado
Un reflejo es una conexión de control antecedente en la que un Estímulo provoca o elicitó una Respuesta. Los reflejos

son Conductas adquiridas en el Hogar de las especies.

Reforzamiento Accidental
Reforzamiento que se presenta en contingencia temporal con la aparición de una Conducta que no ha sido reforzada para producirlo.

Reforzamiento positivo
Situación en la que existe una contingencia positiva entre el estímulo instrumental y un estímulo reforzador positivo, lo que conduce a un aumento en la tasa de dicho FI. Si el sujeto ejecuta la R, recibe el Er+, si el sujeto no ejecuta la R, el Er- no se presenta.

Reforzamiento negativo
Contingencia negativa entre la R instrumental y el Er negativo. La conducta instrumental (aumentar) o (deprimir) condicionada le entrega de un Er-.

Reforzador
Estímulo incondicionalmente relevante (no neutro). Puede clasificarse atendiendo a las siguientes dicotomías: positivo (o negativo), específico (o generalizado) e incondicionado (o condicionado) (primario (o secundario).

S

Sensibilización
Disposición de alerta a responder como consecuencia de la presentación repetida de un mismo estímulo.

T

TAA
Tareas asociadas con animales.
De cinco a diez, en forma de animal, forma parte integral de la actividad, puede tener objetivos terapéuticos o educativos pero no necesariamente, de la necesidad de un profesional de la salud o adaptación para llevarla a cabo.

V

Valor del reforzador
El valor de un reforzador positivo es directamente proporcional a su cantidad y inversamente proporcional a su aversión, según la fórmula Er+/C. Así, en el caso de un reforzador negativo la relación se invierte.

GLOSARIO

Este es compuesto únicamente de las palabras más importantes o que se utilizan frecuentemente en los ejercicios de diplomado. La mayoría de palabras dentro del glosario son fundamentales para comprender.

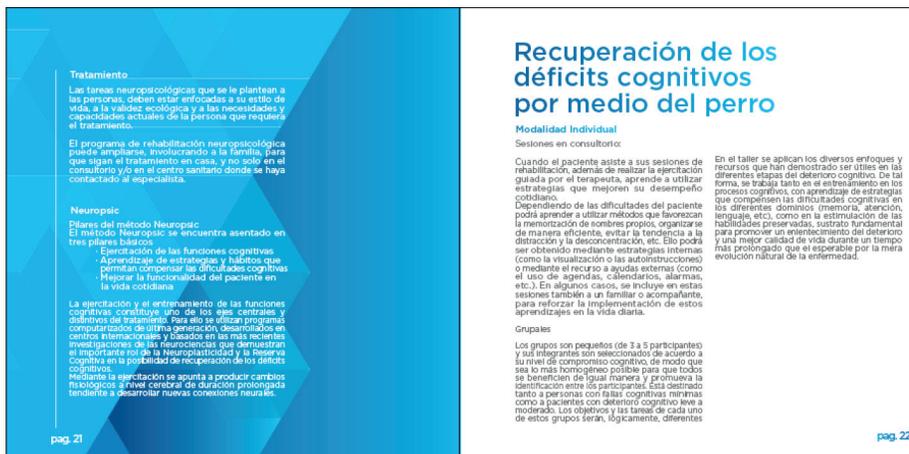
PORTADILLA TEMAS

Los temas principales de cada módulo se proponen en un solo folio con diagramación a dos columnas con fotografía.



PÁGINA INTERIOR

Estas están propuestas de manera que la información puntual se encuentre en un columna a manera que los subtítulos o textos complementarios se encuentren en una columna complementaria.



Tipos de problemas o indicadores de déficit de integración cognitiva:

LOS PROCESOS MENTALES SUPERIORES

La memoria es una función del cerebro y, a la vez, un fenómeno de la mente que permite al organismo codificar, almacenar y recuperar información.

SUPERIORES

Abstracción, pensamiento, lenguaje, toma de decisiones, imitación, actitudes.

BASICOS:

Memoria, aprendizaje, atención, emoción, percepción.

pag. 17

- **Problema de memoria:**
Rara vez manejan la habilidad de prestar atención a una tarea que requiere directamente
- **Déficit de atención:**
Rara vez manejan la habilidad de prestar atención a una tarea que requiere directamente de la capacidad de inhibición de los estímulos sensoriales innecesarios como por ejemplo: El sonido de fondo durante una conversación.
- **Problemas de percepción**
Este tipo de déficit va desde la coordinación de movimiento para realizar alguna tarea o por ejemplo un deporte hasta la inexactitud fina al momento de agarrar correctamente un lápiz o recortar y pegar elementos.
- **Raciocinio:**
Niños que presentan niveles de lenguaje inferior al correspondiente a su edad sin carcer de alteraciones auditivas ni orales. Estos niños presentan dificultad de expresión y falta de fluidez al hablar.
- **Regulación de lenguaje:**
Los niños con hiposensibilidad (bajo umbral para sentir estímulos sensoriales) presentan dificultad para relajarse o tranquilizarse puesto a que necesitan constante estimulación de forma compulsiva por ejemplo: niños con hiperactividad.

pag. 18



Evaluación

La evaluación neuropsicológica (también denominada evaluación neurocognitiva) es un método diagnóstico que estudia el funcionamiento cerebral y brinda información no provista por otros métodos de estudio, como el electroencefalograma, la tomografía computada o la resonancia magnética. Permite al médico y a otros profesionales comprender cómo funcionan las diferentes áreas y sistemas del cerebro de un paciente a través de la medición de sus capacidades cognitivas. Habitualmente se recomienda la realización de dicha evaluación neuropsicológica cuando existen síntomas o quejas relacionadas con la memoria, la atención, o el razonamiento. Algunos signos que requieren una evaluación neurocognitiva son cambios en la concentración, la organización, el razonamiento, la memoria, el lenguaje, la percepción, la coordinación o la personalidad. El cambio puede deberse a cualquiera de muchas causas: médicas, neurológicas, psicológicas o genéticas. Las pruebas o estudios serán útiles para entender la situación específica de cada paciente.

¿Qué aspectos se evalúan?

Una evaluación neuropsicológica típica implica la medición de los siguientes aspectos:

- La capacidad intelectual general
- El aprendizaje y la memoria
- Las habilidades visoespaciales, el temperamento y la personalidad
- El lenguaje, la atención y la concentración, las destrezas de ejecución de alto nivel o funciones ejecutivas

Algunas capacidades pueden estudiarse en mayor o menor medida, dependiendo de las necesidades de cada paciente.

pag. 20

CONTENIDO

Ambos módulos se dividen en las áreas que se tratarán con los usuarios y las diferentes discapacidades. Esto se genera con el propósito de comprender de que manera se debe ayudar al usuario y que área se ve afectada mucho más sobre las demás. Cada área va identificada con fotografías que guíen al estudiante en el tipo de usuario que podrán encontrar en cada práctica dentro del diplomado o a la hora de generar un sesión de terapia.

Los temas importantes a capacitar dentro del diplomado se dividen en 5 áreas principales para TAA dentro de las cuales se trabajar para este eps las áreas mas importantes que son Sensorial y Cognitiva para que posteriormente el establecimiento continúe con la guía de diseño.

En el área sensorial encontramos:

- ⦿ TEORÍA DE INTEGRACIÓN SENSORIAL DE JEAN AYRES
(TEORIA INTEGRACIÓN SENSORIAL)
- ⦿ AREA VESTIBULAR (Especificación de cada área)
- ⦿ PROPIOCEPTIVA
- ⦿ TÁCTIL
- ⦿ DISFUNCIÓN SENSORIAL/ DISFUNCIÓN EN EL PROCESAMIENTO SENSORIAL
- ⦿ SINTOMAS COMUNES
- ⦿ CAUSAS

En el área cognitiva encontramos:

- ⦿ TEORIA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE GARDNER
- ⦿ TIPOS DE INTELIGENCIA
- ⦿ COMO IDENTIFICAR CADA UNA DE QUE SIRVE ESTA TEORIA
- ⦿ TRASTORNOS DE APRENDIZAJE (DEFINICION GENERAL)
- ⦿ SINTOMAS COMUNES DE QUE HAY UN TRASTORNO DE APRENDIZAJE (EN GENERAL)
- ⦿ ENFERMEDADES DEGENERATIVAS: ALZHEIMER, ESCLEROSIS, ETC.
- ⦿ DISCAPACIDAD INTELECTUAL
- ⦿ CAUSAS

FUNDAMENTACIÓN:

La fase 2 del proceso de bocetaje se aplicó en base a las propuestas 6 y 7 del proceso de bocetaje no. 1. Bajo este lineamiento se trabajó el proceso de validación. El grupo objetivo al que se le planteó el manual de ejercicios son los profesionales en psicología que ejercen ya sea en el ámbito de terapias a pacientes con discapacidad o recuperación a pacientes que sufrieron algún accidente que afectó sus destrezas motoras, sensoriales y/o cognitivas.

La diagramación de la pieza está dividida en cinco módulos que representan las áreas principales que se manejan durante las prácticas del diplomado. Estas se estarán dividiendo por color dentro de un solo manual con una estructura cuadrada a una sola columna en su mayor parte y las páginas que contengan más de una columna porque contarán con información que no puede dividirse para focalizar la atención del contenido en una sola página.

El tratamiento cromático de la pieza se determina por la importancia del área o para enfatizar el cambio de área en tonos neutros en degradé. Los cuerpos de texto se encuentran en tonalidades: negro 70%, Blanco, Azul (90, 80,60,90) y los colores de los titulares dependen del fondo sobre el cual se encuentren, de encontrarse sobre fondo de color en la tonalidad del fondo o el área con multiply para crear diferenciación de tonalidades.

El formato del manual consiste en una estructura que rompe el esquema de los libros de texto tradicionales. En un formato 8x8" que consta de espacios abiertos que dejan respirar al texto en una composición a una columna.

Esta propuesta gráfica se realiza basada en un estudio de mercado realizado por la fundación que satisface el "look" apreciado por el consumidor, patrocinador y las fundaciones que trabajan con Waybi/Bocalán que buscaban un diseño más limpio y elegante que refleje el aprendizaje y la labor de la fundación junto a su grupo objetivo.

7

● CAPÍTULO

LECCIONES APRENDIDAS DURANTE EL PROCESO DE GESTIÓN Y PRODUCCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO

Este capítulo trata de las experiencias comprendidas y aprendidas durante el proceso del proyecto realizado.

LECCIONES APRENDIDAS

Diversificar el tiempo proporcionado para investigar, desarrollar y fundamentar el trabajo teórico y gráfico que se realice durante un período de clase, por ejemplo, durante un a clase darlas medidas de investigación en el periodo de clase para que al momento de realizar la práctica se pueda autoregular el estudiante a realizar la práctica prestando detallada atención dentro del período de clase lo que hará que el estudiante aproveche debidamente el horario establecido para prestar atención.

La validación del grupo objetivo es de suma importancia para continuar con la pieza final, ya que solo de esta manera podremos deducir si el grupo objetivo se siente agusto con la pieza o tiene problemas para entenderla. Cada cambio requiere de validación, por ejemplo al realizar una revista cada área esta seccionada por lo que el grupo objetivo o la persona que administra la revista debe estar consciente de cada cambio en cada área.

Comprender la finalidad de metodología de trabajo a manera que nos ayude a realizar un diagnóstico previo a la creación de la pieza. Cada clase posee distinta metodología, que por años fue estudiada y puesta en práctica, por lo que el catedrático es encargado de transmitir este conocimiento al alumno para que este no se frustre con el método de enseñanza.

El diseño debe ser funcional y factible al momento de impresión, ya que estamos trabajando con instituciones que no cuentan con un presupuesto fijo. Es decir el diseñador debe buscar la manera de reducir costos de impresión, distribución y absorción de demanda.

La capacidad de cuestionamiento que pueda tener en el momento de desarrollar un proyecto es de suma importancia ya que en el momento de redactar o fundamentar un concepto se pueden tener dudas en la manera tanto de redacción como de información.



8

CONCLUSIONES

● CAPÍTULO

CONCLUSIONES

1. La creación del primer manual de ejercicio en el Diplomado en Terapia Asistidas con Animales es fundamental para las personas que visitan y optan tomar el diplomado en terapias asistidas con animales en la Fundación WayBi, Bocalán, pues conocerán el perfil de los talleres que estarán trabajando y en que orden deben aprender el contenido y actividades adicionales al diplomado, como lo son los talleres de entrenamiento fuera del diplomado y las charlas que realiza Bocalán en Guatemala.
2. El grupo objetivo debe a toda costa verse identificado con el concepto creativo y como se desarrollo durante el proceso de creación del material ya que representa la esencia del trabajo que realizan los terapeutas con cada fundación o escuela.
3. El material entregado será utilizado como prueba piloto para el diplomado en IAA 2016 puesto a que en base a este se recopilará la información que comparta cada ponente (Catedrático) dentro del diplomado 2015 y 2014, más los ejercicios de cada alumno.
4. Los términos utilizados en el proceso de enseñanza de terapias suele ser muy amplio y carece de una estructura o jerarquía por lo que este manual es una introducción a los términos mas importantes que son utilizados a nivel internacional en el ámbito de terapias.





BIBLIOGRAFÍA

Ayres, A. Jean. La integración sensorial y el niño. MAD, Editorial. País. 2006.

Dunbar, Ian. Un cachorro en casa: no hay tiempo que perder! Etapas críticas en el desarrollo y aprendizaje, Kns Ediciones, 2006.

Donaldson, Jean. El choque de culturas : un punto de vista nuevo y revolucionario que ayuda a comprender la relación entre los humanos y los perros. Editorial. País. 2014.

Pryor, Karen. ¡No lo mates...enséñale!: El arte de enseñar y adiestrar. Moldeado, reforzamiento positivo y técnicas de modificación de la conducta, Kns Ediciones, País. 2006.

Matteo, C. 1000 trucos para diseñadores gráfico. Barcelona, España 2010: PROMOPRESS.

Sapolsky, Robert M. ¿Por qué las cebras no tienen úlcera?: La guía del estrés, Alianza Editorial, S.A., País. 2008.

Mariscal, Teo. Del instinto a la razón, Fundación Bocalán, Guatemala. 2006.

Rugaas, Turid. El lenguaje de los perros. Las señales de Calma, País. Kns Ediciones, 2005.





GLOSARIO

AAA

Actividades asistidas con animales

De carácter lúdico, en donde el animal forma parte integral de la actividad, puede tener objetivos terapéuticos o educativos pero no necesariamente, no se necesita de un profesional de la salud o educación para llevarla a cabo.

Conducta

El objeto de estudio de la Psicología, es decir, cualquier cosa que haga un organismo. Cuando estudiamos la conducta a un nivel biológico, nos interesa la topografía de esa conducta, o las consecuencias que produce para la especie. Cuando estudiamos la conducta a un nivel psicológico, lo que nos interesa es la relación entre esa conducta y el ambiente a lo largo de la historia del individuo.

EAA

Educación asistida con animales

Se refiere a la inclusión de un animal seleccionado y entrenado dentro de un proceso educativo establecido, con objetivos académicos, desarrollada y evaluada por un profesional de la educación.

Estímulo

Todo cambio del medio o fracción de cambio que provoca una actividad determinada de un organismo. Los estímulos se reciben a través de tres sistemas sensoriales: el interoceptivo, el propioceptivo y el exteroceptivo.

IAA

Intervenciones asistidas con animales

Se refiere a la inclusión de un animal seleccionado y entrenado dentro de un ambiente controlado.

Reforzador

Estímulo motivacionalmente relevante (no neutro). Puede clasificarse atendiendo a las siguientes dicotomías: positivo Vs negativo, específico Vs generalizado e incondicionado Vs condicionado (primario Vs secundario).

TAA

Terapia asistida con animales

Se refiere a la inclusión de un animal seleccionado y entrenado dentro de un proceso terapéutico, con objetivos establecidos, y desarrollada y evaluada por un profesional en el área de la salud.





ANEXOS

FORMATO DE VALIDACIÓN



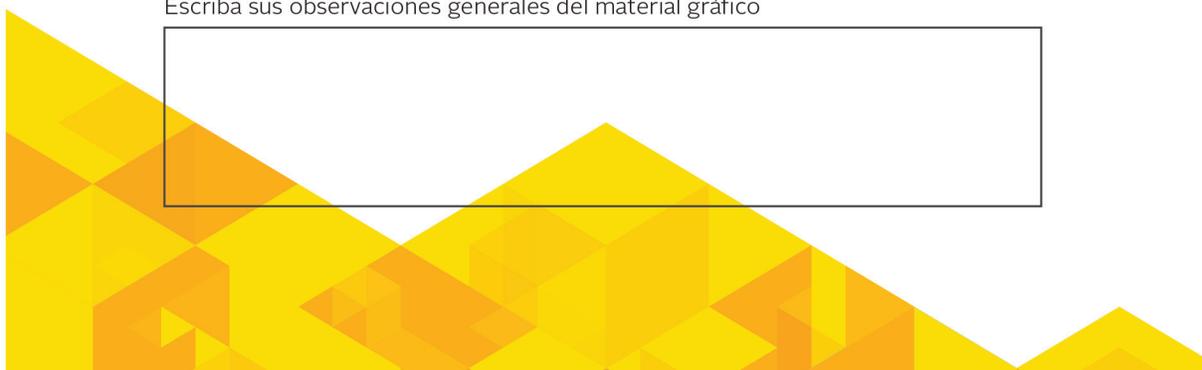
Nombre _____ Fecha _____
Profesión _____

Instrucciones: Escriba una X en el cuadro que corresponde según su opinión.

1 Esta bien 2 Puede Mejorar 3 No esta bien

- | | |
|---|--|
| 1 Basado en la portada, ¿se comprende el tema del proyecto? | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2 ¿La familia tipográfica es fácil de comprender? | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3 ¿El contenido es intuitivo y fácil de seguir el recorrido visual? | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4 ¿El código cromático armoniza con el contenido de lectura? | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5 ¿El uso de iconografía sería necesario para explicar los puntos importantes? | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 6 ¿Las portadillas hacen una breve introducción al contenido? | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7 ¿El material complementario para profesionales es comprensible? | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 8 ¿El tamaño del material es el mas adecuado? | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 9 ¿Considera apropiado el formato cuadrado del manual? | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 10. Obsevando todo lo anterior, ¿Cree Ud. que este material es una propuesta idónea para un manual de ejercicios introductorio a las terapias asistidas con animales? | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

Escriba sus observaciones generales del material gráfico





Justificación de Validación

Rocio Boy

Basado en la portada, ¿se comprende el tema del proyecto?

¿La familia tipográfica es fácil de comprender?

¿El contenido es intuitivo y fácil de seguir el recorrido visual?

¿El código cromático armoniza con el contenido de lectura?

¿El uso de iconografía sería necesario para explicar los puntos importantes?

¿Las portadillas hacen una breve introducción al contenido?

¿El material complementario para profesionales es comprensible?

¿El tamaño del material es el más adecuado?

¿Considera apropiado el formato cuadrado del manual?

Observando todo lo anterior, ¿Cree Ud. que este material es una propuesta idónea para un manual de ejercicios introductorio a las terapias asistidas con animales?

Resultados de la validación:

Como resultado de la validación se lograron obtener las siguientes observaciones al material:

Comentarios:

La tipografía está demasiado Light y se pierde en los textos interiores. Creo que si le subes un punto puede funcionar mejor. Tienes muy pocas imágenes o íconos que complementen el diseño.

Los colores de cada área deberían ser divididos por color en degradado pero en degradado del mismo tono de anaranjado de la portada sino varía mucho el diseño y al momento de realizar los siguientes volúmenes deberán repetir colores.



2

Justificación de Validación

Ana Lucía de León

Basado en la portada, ¿se comprende el tema del proyecto?

¿La familia tipográfica es fácil de comprender?

¿El contenido es intuitivo y fácil de seguir el recorrido visual?

¿El código cromático armoniza con el contenido de lectura?

¿El uso de iconografía sería necesario para explicar los puntos importantes?

¿Las portadillas hacen una breve introducción al contenido?

¿El material complementario para profesionales es comprensible?

¿El tamaño del material es el más adecuado?

¿Considera apropiado el formato cuadrado del manual?

Observando todo lo anterior, ¿Cree Ud. que este material es una propuesta idónea para un manual de ejercicios introductorio a las terapias asistidas con animales?

Resultados de la validación:

Resultado de la validación se obtuvieron las siguientes observaciones:

Comentarios:

El formato es ideal para hacer de esto una herramienta de venta dentro de la fundación, los colores armonizan con las fotografías pero debería existir un icono minimalista que refleje las áreas de discapacidades que se trabajan en cada área para definir mejor el material. Creo que es necesario poner el Glosario de la pieza al final de cada unidad ya que no todos cuentan con el mismo vocablo. Empezando por las piezas de ejercicios creo que podría ser menos información de contenido y más información que explique las sesiones de terapias en cada área.

3

Justificación de Validación

Francisco Rodríguez

Basado en la portada, ¿se comprende el tema del proyecto?

¿La familia tipográfica es fácil de comprender?

¿El contenido es intuitivo y fácil de seguir el recorrido visual?

¿El código cromático armoniza con el contenido de lectura?

¿El uso de iconografía sería necesario para explicar los puntos importantes?

¿Las portadillas hacen una breve introducción al contenido?

¿El material complementario para profesionales es comprensible?

¿El tamaño del material es el más adecuado?

¿Considera apropiado el formato cuadrado del manual?

Observando todo lo anterior, ¿Cree Ud. que este material es una propuesta idónea para un manual de ejercicios introductorio a las terapias asistidas con animales?

Resultados de la validación:

Resultado de la validación se obtuvieron las siguientes observaciones:

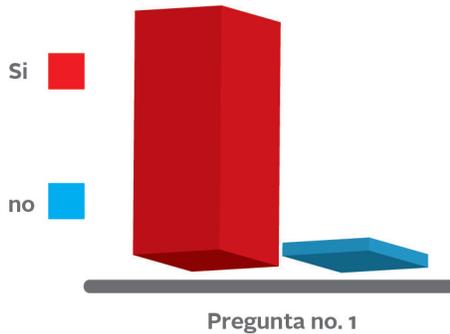
Comentarios:

Falta complementar textos con imágenes y en otro caso con iconografía que distinga las áreas. Los textos creo están muy cargados que no me invita a leer el contenido. De otra manera tal vez desglosar más los textos con párrafos de 3 líneas o viñetas.

Conclusiones de Validación

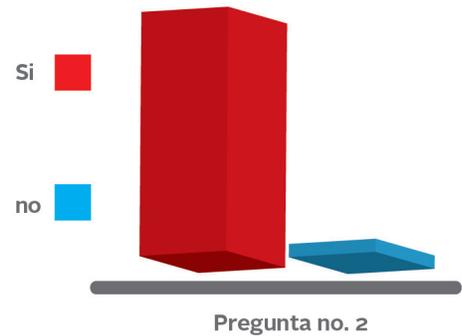
Basado en la portada, ¿se comprende el tema del proyecto?

Todas las personas entrevistadas respondieron que la portada introducía claro al tema del manual de ejercicios puesto a que la fotografía refleja un perro pero un perro adiestrado y respetuoso. Se ve sobrio y minimalista que hace de el contenido interior algo formal y informativo.



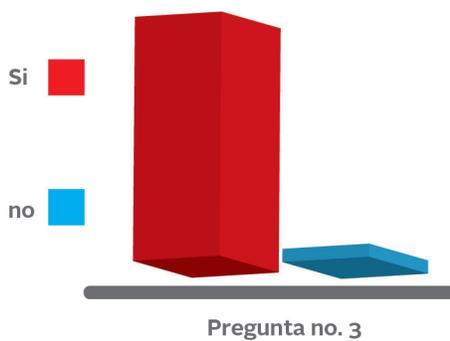
¿La familia tipográfica es fácil de comprender?

Todas las personas entrevistadas respondieron que la familia tipográfica era sobria fácil de comprender para el tema del manual de ejercicios pero en las observación explicaron detenidamente que en algunos casos con fondo era difícil de comprender según el stroke de la misma.

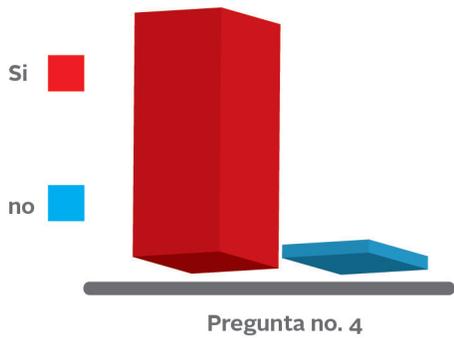


¿El contenido es intuitivo y fácil de seguir el recorrido visual?

Todas las personas entrevistadas respondieron que el contenido es intuitivo y fácil de comprender pero al recalcar el tema del stroke de la tipografía puede cambiar el espacio en el que estará distribuido el contenido.



Conclusiones de Validación

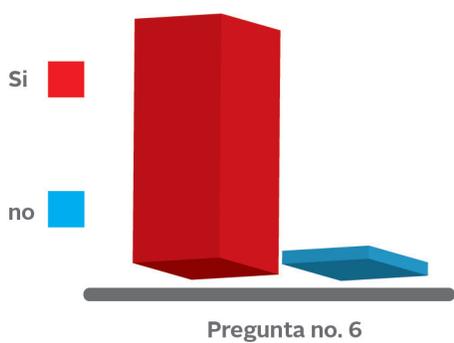
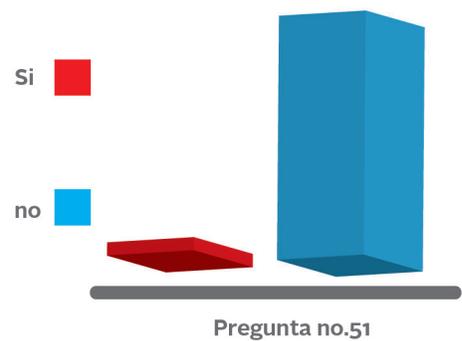


¿El código cromático armoniza con el contenido de lectura?

Todas las personas entrevistadas respondieron que el color de las áreas utilizado es apropiado pero en los comentarios proponen extensamente que: deberían ser aplicados en degrade por áreas.

¿El uso de iconografía sería necesario para explicar los puntos importantes?

Todas las personas recalcaron la importancia de tener iconografía en las áreas para poder determinar cuales son las necesidades y los tipos de discapacidad por área.

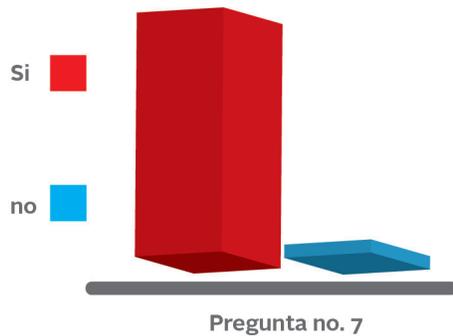


¿Las portadillas hacen una breve introducción al contenido?

Todas las personas entrevistadas respondieron que las portadillas resumían la introducción al contenido de cada área puesto a que tienen un resumen de cada área más explícito.

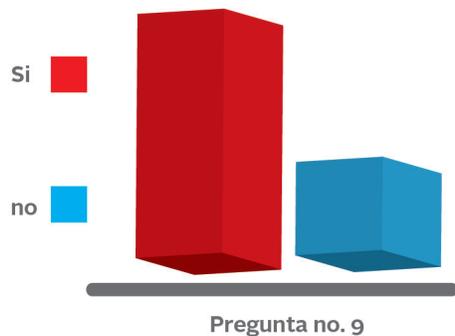
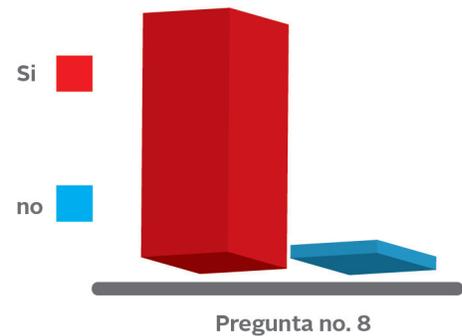


Conclusiones de Validación



¿El tamaño del material es el mas adecuado?
Considerando la facilidad con la que se transporta el material los entrevistados estan deacuerdo con el tamaño del formato de manual.

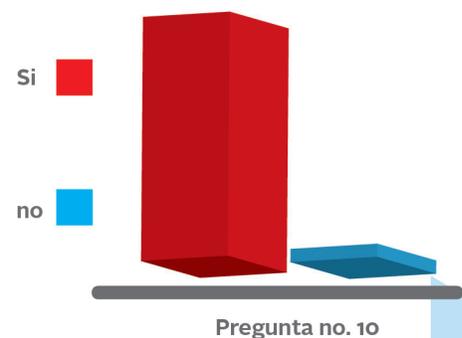
¿Considera apropiado el formato cuadrado del manual?
Considerando la facilidad con la que se transporta el material los entrevistados estan deacuerdo con el tamaño del formato de manual.



¿El material complementario para profesionales es comprensible?
2 de 3 personas entrevistadas respondieron que el material resumian el contenido de interior pero carecia de un orden para comprender los ejercicios.

¿Cree Ud. que este material es una propuesta idónea para un manual de ejercicios introductorio a las terapias asistidas con animales?

Todas las personas entrevistadas están deacuerdo con el manual de ejercicios en terminos de diseño gráfico. puesto a que si es alusimo a lo que esperan de un material de este tipo ya que no es “aburrido” como un libro de texto de psicología.



FORMATO DE VALIDACIÓN



Nombre _____ Fecha _____
Profesión _____

Instrucciones: Después de observar la propuesta gráfica para los módulos de instructivos en terapia asistida con animales, marque una "X" sobre la respuesta que considere correcta.

1. ¿Considera el manual que ayudará a divulgar los conocimientos obtenidos en el Diplomado de terapias asistidas con animales? si no
2. ¿Considera el estilo de diagramación informativo y posee la correcta jerarquía de ideas?
3. ¿Cree que el diseño es coherente con los contenidos del tema?
4. ¿Cree que el diseño responde al nivel académico de los psicólogos y estudiantes universitarios de psicología?
5. ¿Considera que el diseño plasma las área de trabajo en las terapias asistidas con animales?
6. ¿Cree que la información es suficiente? ¿Por qué?

7. ¿El material complementario para profesionales es comprensible?
8. ¿Las fotografías introducen a lo que puede tratar el capítulo o módulo?
9. ¿Hay algo que considera debería eliminarse o mejorar? ¿Qué? ¿Por qué?

10. Obsevando todo lo anterior, ¿Cree Ud. que este material es una propuesta idónea para un manual de ejercicios introductorio a las terapias asistidas con animales?

Escriba sus observaciones generales del material gráfico



Justificación de Validación

Sarah Farr Bolaños

1. ¿Considera el manual que ayudará a divulgar los conocimientos obtenidos en el Diplomado de terapias asistidas con animales?
2. ¿Considera el estilo de diagramación informativo y posee la correcta jerarquía de ideas?
3. ¿Cree que el diseño es coherente con los contenidos del tema?
4. ¿Cree que el diseño responde al nivel académico de los psicólogos y estudiantes universitarios de psicología?
5. ¿Considera que el diseño plasma las área de trabajo en las terapias asistidas con animales?
6. ¿Cree que la información es suficiente? ¿Por qué?
7. ¿El material complementario para profesionales es comprensible?
8. ¿Las fotografías introducen a lo que puede tratar el capítulo o módulo?
9. ¿Hay algo que considera debería eliminarse o mejorar? ¿Qué? ¿Por qué?
10. Observando todo lo anterior, ¿Cree Ud. que este material es una propuesta idónea para un manual de ejercicios introductorio a las terapias asistidas con animales?

Resultados de la validación:

Como resultado de la validación se lograron obtener las siguientes observaciones al material:

Comentarios:

Great color overview, it gives me the look and feels that I'm not only reading what basically is a manual but also like an important magazine. The content is clear; it gives me a quick introduction to what the topic is about and what important psychiatrist has treated cases related to the same topic. The only throw off here is that I don't see a variety of exercises.

2

Justificación de Validación

Lucia Montes

1. ¿Considera el manual que ayudará a divulgar los conocimientos obtenidos en el Diplomado de terapias asistidas con animales?
2. ¿Considera el estilo de diagramación informativo y posee la correcta jerarquía de ideas?
3. ¿Cree que el diseño es coherente con los contenidos del tema?
4. ¿Cree que el diseño responde al nivel académico de los psicólogos y estudiantes universitarios de psicología?
5. ¿Considera que el diseño plasma las área de trabajo en las terapias asistidas con animales?
6. ¿Cree que la información es suficiente? ¿Por qué?
7. ¿El material complementario para profesionales es comprensible?
8. ¿Las fotografías introducen a lo que puede tratar el capítulo o módulo?
9. ¿Hay algo que considera debería eliminarse o mejorar? ¿Qué? ¿Por qué?
10. Observando todo lo anterior, ¿Cree Ud. que este material es una propuesta idónea para un manual de ejercicios introductorio a las terapias asistidas con animales?

Resultados de la validación:

Resultado de la validación se obtuvieron las siguientes observaciones:

Comentarios:

Como te decía la semana pasada, podemos basar el contenido en cuanto a los ejercicios y dar un breve introducción a lo que se maneja en ellos porque de por si los ejercicios son extensos (20 aproximadamente por sección) Esto puede, al momento de agregar todos los ejercicios, crea confusión porque si te das cuenta todas las áreas tienen ejercicios con Sensorial, cognitivo, motos, social y afectivo, entonces tal vez recalcar un poco más porque se esta hablando de que estos ejercicios pesan más en sensorial o cognitivo.

3

Justificación de Validación

Jackeline Lis Natareno Vas

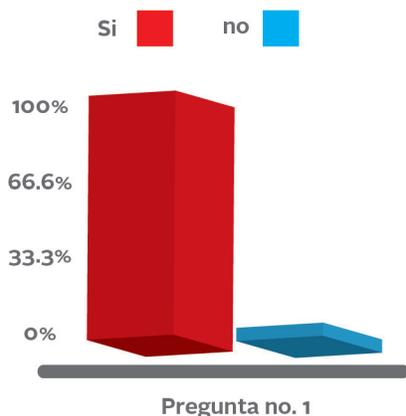
1. ¿Considera el manual que ayudará a divulgar los conocimientos obtenidos en el Diplomado de terapias asistidas con animales?
2. ¿Considera el estilo de diagramación informativo y posee la correcta jerarquía de ideas?
3. ¿Cree que el diseño es coherente con los contenidos del tema?
4. ¿Cree que el diseño responde al nivel académico de los psicólogos y estudiantes universitarios de psicología?
5. ¿Considera que el diseño plasma las área de trabajo en las terapias asistidas con animales?
6. ¿Cree que la información es suficiente? ¿Por qué?
7. ¿El material complementario para profesionales es comprensible?
8. ¿Las fotografías introducen a lo que puede tratar el capítulo o módulo?
9. ¿Hay algo que considera debería eliminarse o mejorar? ¿Qué? ¿Por qué?
10. Observando todo lo anterior, ¿Cree Ud. que este material es una propuesta idónea para un manual de ejercicios introductorio a las terapias asistidas con animales?

Resultados de la validación:

Resultado de la validación se obtuvieron las siguientes observaciones:

Comentarios:

Lindo, simple, un reforzador para estudiantes puesto que no me pesa leerlo, me invita a conocer quien es la mente detrás de la portada. Tras haber tomado el diplomado 2014 me hubiera gustado contemplar un ejemplar así para los ejercicios con los niños de Fray Pedro que cuentan con dificultades auditivas y es un poco difícil comprender cuales son las áreas a reforzar sin utilizar el léxico y el manual de TAA me da la guía del porque y como se ve afectado un paciente por sus discapacidades no solo en lo sensorial sino también en su desarrollo al rededor de otros.

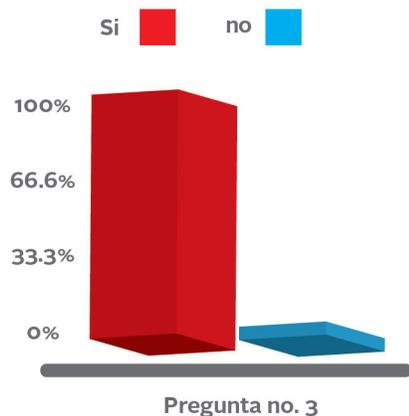
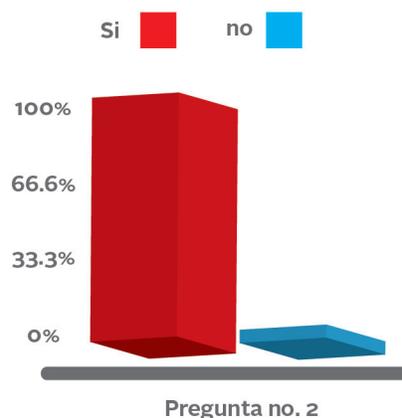


Conclusiones de Validación

¿Considera el manual que ayudará a divulgar los conocimientos obtenidos en el Diplomado de terapias asistidas con animales?

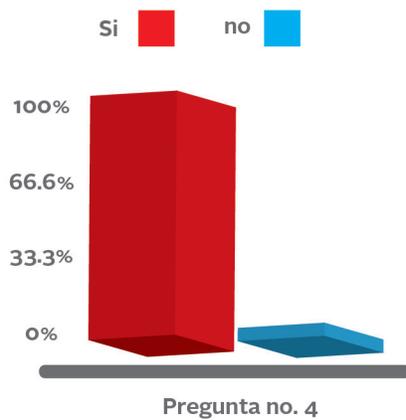
Directamente los conocimientos del diplomado, no, pero dara una introducción a lo que se espera que los alumnos comprendan de cada sesión con los niños.

¿Considera el estilo de diagramación informativo y posee la correcta jerarquia de ideas?
Limpio y simple son los comentarios que podemos apreciar de los psicólogos de la fundación puesto a que armoniza con el contenido dando la información concreta y sin saturar de texto con muchos términos.



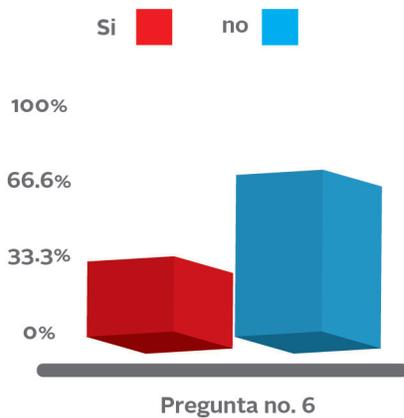
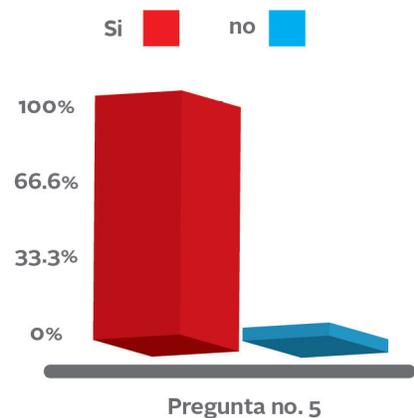
¿Cree que el diseño es coherente con los contenidos del tema?

Para alguien que ya tomo el diplomado y para quienes aún no el contenido es concreto, sin darle vuelta a términos ni situaciones complicadas que puedan darse en una sesión, se comprende los casos “medicamento” hablando del porque, como y soluciones.



¿Cree que el diseño responde al nivel académico de los psicólogos y estudiantes universitarios de psicología? El contenido es comprensible tanto para psicólogos como para personas ajenas a la psicología, podemos presentar esta información a un diseñador gráfico sin que se pierda en términos de terapia.

¿Considera que el diseño plasma las área de trabajo en las terapias asistidas con animales? Desde la portada hasta las fotografías de cada portada pueden reflejar que es un trabajo con perros de asistencia y sensibiliza al público al mostrar al perro trabajando con niños.



¿Cree que la información es suficiente? ¿Por qué? Se podría complementar haciendo una breve introducción a las otras áreas dentro del ejercicio en cada módulo y un glosario de términos generales.

RECOMENDACIONES

A LA INSTITUCIÓN

- ① En el tiempo transcurrido en la fundación se han realizado observaciones del manejo de material, publicidad y comunicación interna que se va dentro y fuera de la fundación. El manejo de la información en términos de diseño está aplicado de manera errónea al punto que la información como: información de contacto, talleres y actividades recurrentes es repetitiva por lo que se recomienda cumplir con una plantilla de diseño que establezca que:
 - En el momento que se realice el diseño para un stand o puesto de información tener en cuenta que la información que se encuentra en un roll up debe ser el resumen o la condensación de los volantes o afiches que se encuentren a la disposición de la gente.
 - En general la información debe estar mucho mas condensada para no cargar al grupo objetivo con texto que como fin no leerán al estar muy cargado.
 - Las pruebas de impresión son indispensables para el proceso de bocetaje ya que nos da una idea final del material que se estará entregando a los colegio, fundaciones o a proyectos del estado que trabajan con la fundación.
 - Al momento de solicitar un arte este debe de estar por escrito e incluir una orden de arte que incluya lo siguiente:
 - a. Cliente
 - b. Tema
 - c. Adaptaciones
 - d. Indispensables
 - e. Necesidades
 - f. Información general (Horarios, costos, lugar, fecha, etc.)
- ② Todo proceso para material gráfico debe presentarse por escrito con copia a todos los involucrados en el proyecto o arte en cuestión para que se de una comunicación clara al momento de realizar el diseño para que no sucedan malentendidos o que se asuma datos concretos del material. Esto reduce el proceso

de bocetaje y la comunicación es más abierta.

- El material entregado a los alumnos debe ser entregados de la manera más profesional posible ya que entregar hojas sueltas fotocopiadas en último momento da una mala impresión de la fundación, con este manual se busca erradicar el traspapeleo de material didáctico.
- Por último, los costos de impresión de los módulos de instructivos pueden ser elevados dependiendo del establecimiento donde se realice la impresión y si el módulo será impreso a color o blanco y negro, como recomendación debería ser el alumno quien absorba el costo dentro del paquete de diplomado, es decir, que el costo de impresión por libro este incluido en la cuota mensual o el costo total de los 6 meses de diplomado.

A LA FACULTAD DE ARQUITECTURA & ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

- En el transcurso de la Estudio Profesional Supervisado el estudiante, tenga o no experiencia de campo, aprende el trato directo con una entidad no gubernamental y esto genera, no solo carácter en la toma de decisiones, sino también la experiencia, en muchos de los casos, de hacer práctica de las habilidades como creativo profesional.
- Es importante que la Facultad y escuela de diseño den un seguimiento apropiado entre la fundación como respaldo a las tesis publicadas en la biblioteca de la facultad para demostrar el cambio positivo que pudo haber generado a largo plazo el estudiante en la fundación.
- Fomentar el diagnóstico e investigación, es decir, implementar una guía específica de métodos de investigación para que el estudiante utilice únicamente una y no se mezclen los métodos. Esto facilitará el proceso de calificación para el catedrático.

COSTOS

DESCRIPCIÓN	HORAS HOMBRE	COSTO
Proceso de investigación Problema Justificación Objetivos Perfil del cliente GO Planteación O. Flujograma Cronograma	10 días 7 horas diarias 70 horas total Q125 x hr hombre	Q8725
Concepto Creativo Conceptualización Técnicas	3 días 7 horas diarias 21 horas total Q125 x hr hombre	Q2625
Producción gráfica 1er nivel 2do nivel 3er nivel	15 días 7 horas diarias 105 horas total Q125 x hr hombre	Q13,125
Diagramación Retícula Formato Fotografías sesión1 sesión2 sesión3	12 días 7 horas diarias 85 horas total Q125 x hr hombre Q200x hr hombre Sesiones fotográficas 9 horas total	Q10,500 Q1800
	TOTAL	Q36,775

MSc. Arquitecto
Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he leído y revisado el Proyecto de Graduación **“DISEÑO GRÁFICO DE MÓDULOS DE INSTRUCTIVOS PARA DIPLOMADO EN TERAPIA ASISTIDA CON ANIMALES DE LA FUNDACIÓN WAYBI BOCALÁN GUATEMALA”**, del estudiante **GABRIELA MARÍA RIVADENEIRA FERNÁNDEZ** de la Facultad de Arquitectura:, carne universitario **200917190**, previamente a conferírsele el título de **Diseñador Gráfico** en el grado académico de Licenciado.

Dicho trabajo ha sido corregido en el aspecto ortográfico, sintáctico y estilo académico; por lo anterior, la Facultad tiene la potestad de disponer del documento como considere pertinente.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los doce días de octubre de dos mil quince.

Agradeciendo su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL. No. 4509
COLEGIO DE HUMANIDADES



Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular No. de Personal 16861
Colegiado Activo 4,509

**“Diseño Gráfico de módulos de instructivos para el diplomado
en Terapia Asistida con Animales de la Fundación Waybi Bocalan Guatemala”**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Gabriela María Rivadeneira Fernández

Asesorado por:



María Lucía Montes Flores

3416



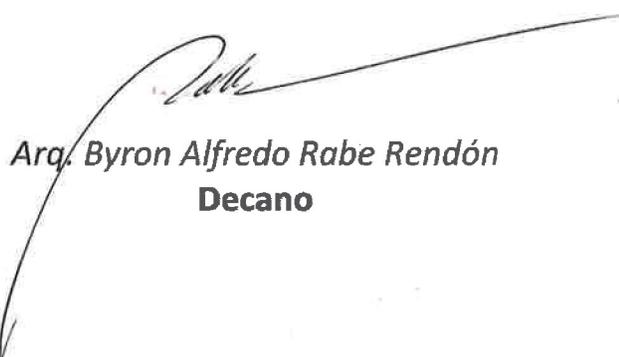
Marco Antonio Morales G127



Isabel Meléndez 39

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Arq. *Byron Alfredo Rabe Rendón*
Decano



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



FUNDACIÓN
WAYBI

