



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE  
ARTES & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL**

**TESIS  
EFECTO DEL CÓMIC EN EL NIÑO  
ONCOHEMATOLÓGICO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN ARTES & DISEÑO GRÁFICO  
EMPRESARIAL**

**Autora:**

**Bach. Miranda Rivera María del Milagro**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6203-8886>

**Asesor:**

**Dra. Peláez Caveró Julia Beatriz**

<https://orcid.org/0000-0002-4704-855X>

**Línea de Investigación:**

**Comunicación y Desarrollo Humano**

**Pimentel – Perú**

**2020**

# EFECTO DEL CÓMIC EN EL NIÑO ONCOHEMATOLÓGICO

## Aprobación de la tesis

---

Bach. Miranda Rivera, María del Milagro

**Autor**

---

Dra. Peláez Caveró Julia Beatriz

**Asesora**

---

Dra. Peláez Caveró Julia Beatriz

**Presidente del Jurado**

---

Mg. Bravo Adanaqué Cinthya

**Secretario del Jurado**

---

Mg. Otero Gonzáles Carlos Alberto

**Vocal del Jurado**

## **DEDICATORIA**

*A los pequeños pacientes del Área de Hematología Pediátrica del Hospital Regional Almanzor Aguinaga Asenjo (HRAAA), quienes son los protagonistas de esta investigación y héroes de su propia vida.*

María del Milagro Miranda Rivera

## **AGRADECIMIENTO**

*A mi familia, por dedicar un poco de ellos en mí. A los profesores Daniel Oblitas y Julia Peláez, por ser la base de esta tesis; a mis validadores, al Comité de Investigación y a todos quienes me apoyaron para que esta tesis viera su camino.*

María del Milagro Miranda Rivera

## RESUMEN

Pongámonos en la piel de un niño de siete a doce años, un niño que, a pesar de pasar por la enfermedad del cáncer y todo lo que conlleva su tratamiento, debe vivir todo el día, todos los días, rodeado de un ambiente que carece de colores vivos, colores con los que un niño, hasta antes de ser internado, podía encontrar en todo momento en sus juguetes, ropa, habitación... Si bien sabemos, ese cambio brusco de ambiente puede afectar su estado emocional (Bedolla, 2002) y, por ende, bien facilitar o entorpecer su tratamiento (Williams, 2007).

Es así como al buscar un producto de investigación que mejor se adapte a los niños y entregarles un poco más de color en su día a día, se optó por la creación de un cómic ya que se caracteriza por su variedad cromática al ser la imagen la que sobresale por encima del texto, y por la facilidad de comprensión lectora debido a su estructura. (Martínez, 2015)

El presente estudio de enfoque cualitativo y método investigación-acción participativa, tuvo como objetivo principal evaluar el efecto del cómic en el niño oncohematológico. Para lograr aquello, se identificaron los colores del Área de Hematología Pediátrica y se aplicó, como preprueba, una entrevista a modo de diálogo oral, donde los niños comentaron su percepción acerca de los colores que le rodeaban y cómo afrontaban su enfermedad. Los datos obtenidos permitieron la creación del cómic titulado *“El pequeño gran héroe”*, producto que fue entregado a cada niño por un plazo de dos semanas. Finalmente, se aplicó una segunda entrevista como posprueba donde los pequeños pacientes manifestaron su afinidad por los colores del cómic y su historia; y se demostró, en su mayoría, el contraste emocional antes y después de su lectura.

### **Palabras clave:**

Cómic – Cromática – Estado emocional – Cáncer – Niño oncohematológico.

## ABSTRACT

Let's put ourselves in a seven-to-twelve-year-old child's shoes, a child who, despite going through cancer and all the treatment that this disease involves, got to live all day, every day, surrounded by a room's lack of bright colors, colors that a child has lived all their life with, whether on their toys, clothes, room... Just right before they got admitted to the hospital.

As we know, that sudden change of environment could affect their emotional state (Bedolla, 2002) and could either facilitate or hinder their treatment (Williams, 2007).

That's how, while looking for a product that can bring more colors on their day-to-day-life, it was decided to create a comic because it's characterized by its chromatic variety (as the image stands out above the text), and the ease of reading comprehension due to its structure (Martínez, 2015).

This qualitative, approach-and-participatory-action study has as a main objective to evaluate the comic's effectiveness in the onco-hematological child. In order to achieve this, the chromatic gamut of this area was identified and an interview as pre-test was applied, it helped the children talk about their perception about the colors around them and how they deal with their disease. That data allowed the creation of the comic titled "*The little great hero*", a product that was given to each child for a period of two weeks. Finally, an interview as a post-test was applied, it helped the children talk about their affinity for the colors of the comic and its history. And it was demonstrated, in most of the cases, the emotional contrast before and after reading it.

### **Keywords:**

Comic – Chromatic – Emotional state – Cancer – Onco-hematological child.

## ÍNDICE

Dedicatoria .....	iii
Agradecimiento .....	iv
Resumen .....	v
Abstract .....	vi
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>12</b>
1.1. Planteamiento del problema.....	14
1.2. Antecedentes del estudio .....	16
1.3. Abordaje teórico.....	18
1.4. Formulación del problema.....	28
1.5. Justificación e importancia del estudio .....	28
1.6. Objetivos.....	28
1.7. Limitaciones .....	29
<b>II. MATERIAL Y MÉTODO .....</b>	<b>30</b>
2.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación .....	30
2.2. Escenario de estudio .....	30
2.3. Caracterización de sujetos .....	30
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	31
2.5. Procedimiento para la recolección de datos .....	31
2.6. Procedimiento de análisis de datos.....	31
2.7. Criterios éticos .....	32
2.8. Criterios de rigor científico.....	32
<b>III. REPORTE DE RESULTADOS .....</b>	<b>33</b>
3.1. Análisis y discusión de los resultados .....	33
3.2. Consideraciones finales.....	99
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>100</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>103</b>

## ANEXOS

<b>Anexo 01:</b> Entrevista preprueba.....	103
<b>Anexo 02:</b> Fichas de color de entrevista preprueba.....	106
<b>Anexo 03:</b> Fichas de validación de instrumento de investigación por tres expertos (entrevista preprueba).....	107
<b>Anexo 04:</b> Fichas de validación de propuesta de investigación por tres expertos.....	110
<b>Anexo 05:</b> Digitalización de Cómic (Propuesta de Investigación) .....	113
<b>Anexo 06:</b> Entrevista posprueba.....	125
<b>Anexo 07:</b> Fichas de validación de instrumento de investigación por tres expertos (entrevista posprueba) .....	128
<b>Anexo 08:</b> Constancia de aprobación y ejecución de proyecto de tesis en el Hospital Regional Almanzor Aguinaga Asenjo, Chiclayo.....	131

## LISTA DE IMÁGENES

<b>Imagen 01:</b> “Qué le pasa a Amara?” .....	132
<b>Imagen 02:</b> “Mamá se va a la guerra” .....	133
<b>Imagen 03:</b> Hospital Real Infantil de Londres .....	134
<b>Imagen 04:</b> “Tiempo para más cuentos” .....	135
<b>Imagen 05:</b> “Unos días con Bobby” .....	136
<b>Imagen 06:</b> Área de Hematología Pediátrica .....	137
<b>Imagen 07:</b> Prisma de Isaac Newton .....	138
<b>Imagen 08:</b> Círculo Cromático .....	139
<b>Imagen 09:</b> Colores Primarios .....	139
<b>Imagen 10:</b> Colores Secundarios .....	140



<b>Imagen 11:</b> Colores Terciarios .....	140
<b>Imagen 12:</b> Sistema de Color de Munsell .....	141
<b>Imagen 13:</b> Colores Cálidos .....	142
<b>Imagen 14:</b> Colores Fríos .....	142
<b>Imagen 15:</b> Escala Acromática .....	143
<b>Imagen 16:</b> Escala Monocromática .....	144
<b>Imagen 17:</b> Escala Diamétrica .....	145
<b>Imagen 18:</b> Escala Policromática .....	146
<b>Imagen 19:</b> Colores Análogos .....	147
<b>Imagen 20:</b> Colores Complementarios .....	147
<b>Imagen 21:</b> Colores Complementarios Divididos .....	148
<b>Imagen 22:</b> Doble Armonía de Complementarios .....	148
<b>Imagen 23:</b> Doble Armonía de Complementarios Adyacentes .....	149
<b>Imagen 24:</b> Armonía de Tres Colores .....	149
<b>Imagen 25:</b> Gama Cromática del Área de Hematología Pediátrica .....	150
<b>Imagen 26:</b> Registro Fotográfico .....	151

#### **LISTA DE TABLAS**

<b>Tabla 01:</b> Categorización (pretest), P. 01. ¿Qué te gusta de estar aquí?.....	47
<b>Tabla 02:</b> Categorización (pretest), P. 02. ¿Qué no te gusta de estar aquí?.....	48
<b>Tabla 03:</b> Categorización (pretest), P. 03. ¿Te gustaría cambiar algo de este lugar?..	48
<b>Tabla 04:</b> Categorización (pretest), P. 04. ¿Qué te gusta hacer aquí?.....	49
<b>Tabla 05:</b> Categorización (pretest), P. 05. ¿Te gusta dibujar y/o leer?.....	49
<b>Tabla 06:</b> Categorización (pretest), P. 06. ¿Hay algún cuento que te guste?.....	50

<b>Tabla 07:</b> Categorización (pretest), P. 07. ¿Te gustan los superhéroes? ¿Hay algún poder que te gustaría tener?.....	50
<b>Tabla 08:</b> Categorización (pretest), P. 08. ¿Qué fue lo primero que pensaste cuando llegaste a este lugar?.....	51
<b>Tabla 09:</b> Categorización (pretest), P. 09. Si tuvieras un día libre para poder salir, ¿qué harías?.....	51
<b>Tabla 10:</b> Categorización (pretest), P. 10. Hablemos de los colores que te rodean, ¿qué te transmite el color gris claro?.....	52
<b>Tabla 11:</b> Categorización (pretest), P. 11. Ahora, ¿Qué es lo que sientes al ver el color marrón oscuro?.....	52
<b>Tabla 12:</b> Categorización (pretest), P. 12. ¿Qué te transmite el color azul oscuro?...	53
<b>Tabla 13:</b> Categorización (pretest), P. 13. Y el color turquesa, ¿qué te transmite?....	53
<b>Tabla 14:</b> Clasificación (pretest), Ctg. 01. Percepción del niño con el ambiente.....	54
<b>Tabla 15:</b> Clasificación (pretest), Ctg. 02. Percepción del niño con su enfermedad y situación actual.....	55
<b>Tabla 16:</b> Clasificación (pretest), Ctg. 03. Aporte al cómic.....	56
<b>Tabla 17:</b> Estructuración (pretest).....	58
<b>Tabla 18:</b> Categorización (postest), P. 01. ¿Cómo estás hoy?.....	85
<b>Tabla 19:</b> Categorización (postest), P. 02. ¿Qué te ha parecido el cómic?.....	86
<b>Tabla 20:</b> Categorización (postest), P. 03. ¿Qué color te llamó más la atención?.....	86
<b>Tabla 21:</b> Categorización (postest), P. 04. ¿Los demás colores te transmitieron alguna emoción?.....	87
<b>Tabla 22:</b> Categorización (postest), P. 05. ¿Te ha gustado el estilo de dibujo? ¿Lo cambiarías en algo?.....	87

<b>Tabla 23:</b> Categorización (postest), P.06. ¿Qué me puedes contar de Arturo?.....	88
<b>Tabla 24:</b> Categorización (postest), P. 07. ¿Te sentiste identificado/a con Arturo?...	89
<b>Tabla 25:</b> Categorización (postest), P. 08. ¿Qué enseñanza obtuviste de la historia que acabas de leer?.....	90
<b>Tabla 26:</b> Categorización (postest), P. 09. Arturo es un niño que, a pesar de tener una enfermedad, hace el bien a otros porque esto le motiva a estar bien, ¿alguna situación te hizo sentir de esa manera? ¿Cómo te sentiste?.....	91
<b>Tabla 27:</b> Categorización (postest), P. 10. Después de conocer a Arturo, ¿qué es lo sientes sobre tu enfermedad y el ambiente que te rodea?.....	94
<b>Tabla 28:</b> Categorización (postest), P. 11. Antes de leer el cómic, ¿te sentías feliz o triste?.....	95
<b>Tabla 29:</b> Categorización (postest), P. 11. Después de leer el cómic, ¿te sentías feliz o triste?.....	95
<b>Tabla 30:</b> Clasificación (postest), Ctg. 01. Percepción del niño con su enfermedad y situación actual.....	96
<b>Tabla 31:</b> Clasificación (postest), Ctg. 02. Percepción del niño con el cómic.....	97
<b>Tabla 32:</b> Estructuración (postest).....	98

## I. INTRODUCCIÓN

La presente tesis busca analizar la efectividad del cómic como un estímulo visual en el niño perezoso de cáncer hematológico porque se conoce el impacto que el color puede generar en las emociones (Peláez, Gómez y Becerra, 2015), que las emociones generadas por el color no es algo empírico, sino que están asociadas a experiencias universales (Heller, 2013) y que el estado emocional bien puede entorpecer o facilitar el tratamiento médico de los pacientes. (Williams, 2007).

Esta investigación, de enfoque cualitativo, fue aplicada a pacientes del Área de Hematología Pediátrica del Hospital Almanzor Aguinaga Asenjo.

La primera técnica de estudio fue realizada a través de una entrevista que ayudó a definir las emociones y percepción de los niños frente a ellos mismos, a su enfermedad y al ambiente en el que se encontraban. Mientras que la segunda técnica de estudio se realizó a través de una nueva entrevista que permitió conocer qué efectos tuvieron los elementos del cómic (la combinación de color, forma, trama, historia y construcción del personaje) frente a los pequeños pacientes y cómo éste afectó su ánimo, la percepción hacia ellos mismos y a todo lo que le rodea.

En el capítulo I, se planteó el problema de la carencia de variedad cromática en el Área de Hematología Pediátrica y su influencia en el niño oncohematológico; así también se manifestó la importancia de crear un cómic como estímulo visual aplicando las leyes universales de los elementos de éste, la psicología del color y la forma. Se determinaron las limitaciones y teorías que respaldaban la investigación y se identificaron los antecedentes y objetivos que sirvieron como base para el estudio.

En el capítulo II, se estableció la metodología de la investigación: De tipo cualitativo y diseño investigación-acción participativa porque este estudio nos permitió obtener datos de un problema colectivo y ser estudiado para beneficio de los protagonistas de la investigación. Así también se estableció al Área de Hematología Pediátrica del H.R. Almanzor Aguinaga Asenjo como el escenario de estudio, y a los pacientes de siete a doce años como los sujetos a estudiar. Este capítulo también hace referencia a las técnicas, instrumento y procedimientos para la recolección y análisis de datos; éstas fueron dos distintas entrevistas como preprueba

y posprueba, ambas a modo de diálogo para simpatizar con los niños y poder obtener los datos necesarios, teniendo siempre en cuenta los criterios éticos y de rigor científico.

En el capítulo III, se dieron a conocer los resultados en los cuales se concluyó que, efectivamente, en la mayoría de los casos, existió un contraste emocional antes y después de leer el cómic. Así también, se discutieron los resultados para futuras investigaciones.

## 1.1. Planteamiento del problema

### En el contexto internacional

Durante las últimas décadas ya ha sido demostrado en diferentes países del mundo la importancia del color en el estado emocional. (Elliot, A. (2015)).

En Cantabria, comunidad autónoma de España, se creó un cuento ilustrado con la finalidad de poder explicar a los más pequeños la enfermedad que los asecha y evitar que sus padres “disfracen” el cáncer. El cuento titulado “*¿Qué le pasa a Amara?*”, según su creadora, la psico-oncóloga Noelia Palacio, asegura que, cuando el texto es acompañado por las ilustraciones, permite que situaciones dolorosas puedan ser explicadas por los adultos hacia los niños. (Ver Imagen 01)

En Madrid, España, la editorial “Cuentos de Luz” publica en el año 2013 un cuento titulado “Mamá se va a la guerra”, este cuento nace como una historia creada por Irene Aparici, mamá diagnosticada de cáncer, para poder contarle a sus hijos a lo que ella se enfrentaba. Mónica Carretero, ilustradora de este cuento, comenta que las ilustraciones empleadas están llenas de color porque, para ella, así transmiten optimismo, ternura, amor y humor. Todo lo que parece fundamental para conllevar cualquier cosa. (Ver Imagen 02).

En Inglaterra, la asociación británica “Vital Arts” reúne a quince artistas para pintar las paredes del Hospital Real Infantil de Londres y transformarlo en un ambiente acogedor y lleno de colores vivos. Esto con la finalidad de que vean al propio Hospital como un lugar divertido, colorido y juguetón; y así su estado emocional no recaiga, más bien, que tanto los pacientes como su familia encuentren este lugar como una vía de escape y relajación. (Ver Imagen 03).

En Málaga, España, Alberto Pieruz ilustra el cuento infantil “*Tiempo para más cuentos*” (2010), una historia de la lucha contra el cáncer. Él mismo indica en una entrevista que utilizó el color negro para vestir a los personajes que dan vida al cáncer; esto con la finalidad de hacerlos parecer “malos, pero no invencibles”. También señaló que a él le gusta encontrar el tono adecuado para cada historia porque de esa manera sentía que enriquecía los textos. (Ver Imagen 04)

Estos productos editoriales e ilustraciones demuestran la noción que se tiene fuera del Perú en cuanto al efecto del color sobre las emociones y lo utilizan como una herramienta para poder hacer frente a situaciones difíciles y que puedan ser entendidas por personas en etapa de la niñez.

### **En el contexto nacional**

*“Unos días con Bobby”* es un audiolibro que narra el poder de la imaginación sobre cualquier adversidad, escrito por Silvia Miro Quesada, paciente que fue detectada con cáncer en dos oportunidades y sobrevivió. Este cuento busca ayudar a los niños a enfrentar la enfermedad. (Ver Imagen 05).

Lamentablemente, son pocos aportes nacionales que se pueden encontrar fácilmente. Al buscar palabras como “Cáncer”, “cuento ilustrado”, “cómic”, “emociones” “hospital” o “color”, cualquier sea el orden, solo resultan noticias tristes de cómo el cáncer se está convirtiendo en una de las enfermedades más comunes en el Perú y cada vez toma más vidas. O cómo los hospitales buscan mantenimiento para un mejor funcionamiento o prefiere mejorar su atención para “descongestionar” el tráfico público, más no, el interés por la salud mental de sus pacientes.

### **En el contexto local**

Salones tenues y de colores fríos, mascarillas y batas que carecen de contraste, camillas que tienen presente el color gastado de un verde y un marrón... Estos son algunos elementos que caracterizan al Área de Hematología Pediátrica del Hospital Nacional Almanzor Aguinaga Asenjo. (Ver Imagen 06).

El que un hospital carezca de variedad cromática es un hecho que resulta contradictorio cuando está comprobado que el color influye en el estado de ánimo de una persona (Williams, 2007), factor que pueden influir en cualquier tratamiento por el que el pequeño paciente esté pasando. Este detalle genera preocupación y da origen a esta investigación.

## 1.2. Antecedentes de estudio

En estos últimos años, el sentimiento de solidaridad hacia la enfermedad del cáncer ha ido incrementando y cada año son más los diseñadores y comunicadores que buscan apoyar en este problema social; por ese mismo motivo, se presentan los siguientes antecedentes:

### En el contexto internacional

Moral, S. (2017) en su investigación titulada “La ilustración en la literatura infantil: Una aportación en primera persona”, para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria, Universidad de Valladolid, España, concluye que:

1. La imagen facilita y acelera el aprendizaje. Su uso en la antesala de la contextualización del aprendizaje motiva y, al final, fija.
2. La imagen constituye un andamiaje para simplificar lo complejo.
3. La ilustración es un aliado para evocar el mundo interior de los personajes, los pensamientos, sentimientos y evocar nuevos mundos y actitudes.
4. Favorece la comprensión lectora y propicia el ejercicio de la imaginación

Franzini, K. y Santi, M. (2011) en su investigación titulada “Propuesta de diseño de un cuento ilustrado de autoayuda dirigido a niños (Entre 2 a 5 años) por con cáncer (Leucemia). Caso: Clínica Metropolitana. Municipio Baruta”, para obtener el Título Profesional de Licenciado en Administración de Empresas de Diseño, Universidad Nueva Esparta, Venezuela, concluyeron que:

1. Los niños necesitan una ayuda de manera informativa a través de ilustraciones para facilitarles el proceso de vida en el que están pasando.
2. Los niños con cáncer presentan diferentes emociones durante las etapas del cáncer. Siendo la primera depresión porque no conocen la gravedad de su enfermedad, ansiedad y miedo cuando son sometidos a su tratamiento, tristeza por la misma razón de no hacer las mismas cosas que solían, valentía y esperanza al querer salir adelante y luchar contra esta enfermedad.
3. La elección del personaje y lugar donde se desarrolla el cuento es indispensable a la hora de lograr que el niño pueda crear un mundo imaginario e identificarse en él.



4. Los colores en un cuento juegan un papel importante porque son lo que llama más la atención.

Bermeo, K. (2013) en su investigación titulada “Diseño de un diario ilustrado para motivar a niñas de 6 a 8 años que padecen de cáncer”, para obtener el Título de Diseñador Gráfico, Universidad de Cuenca, Ecuador, concluye que:

1. El diario ilustrado cumplió el papel de herramienta terapéutica ya que no existieron métodos adecuados para su motivación.
2. Los niños, al momento de leer, se sienten protagonistas de la historia y se vuelven más reflexivos, ya que las imágenes, ilustraciones y textos pequeños se asimilan de mejor manera.
3. El proyecto puede servir como memoria para los doctores y psicólogos en futuras investigaciones.

#### **En el contexto nacional**

Villanueva, K. (2017) en su investigación titulada “Diseño del cuento bilingüe "Hide and Seek" y el aprendizaje House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017”, para obtener el Título Profesional de Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial, Universidad César Vallejo, Perú, concluye que:

1. Todo lo que se ve y es llamativo queda en la mente de la gente. Esto es reflejado en los niños con mayor intensidad porque se vuelve parte de su identidad por un largo plazo.
2. A comparación de los textos pedagógicos, en los cuentos los colores, ilustraciones y texto creativo genera un gusto en el niño y, por lo tanto, evita que se aburre al momento de leer.
3. Existe una relación positiva entre la diagramación del cuento y el aprendizaje visual en los niños ya mencionados.

Ramírez, E. (2017) en su investigación titulada “Programa ‘Érase una vez’ para el desarrollo de las competencias emocionales en niños de 4 años de la I.E N° 84 Niña María – Callao, 2016”, para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial, Universidad César Vallejo, Perú, concluye que:

1. El programa “Érase una vez” tuvo gran influencia en la competencia y conciencia emocional de los niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao.
2. El programa “Érase una vez” tuvo gran influencia en la regulación y autonomía emocional de los niños de dicha institución.
3. El programa “Érase una vez” influyó significativamente en la dimensión competencia social, para la vida y el bienestar emocional.

### **1.3. Abordaje teórico**

#### **1.3.1. El color**

El color es un recurso visual transmisor de sensaciones que afecta a la percepción. Su función radica en decorar, relajar, inquietar o conmover a la mente. Su uso en la vida cotidiana es muy conocido en distintas situaciones: Para simplificar una investigación, para orientar, para comunicar, o simplemente para llamar la atención. (Boerboom y Proetel, 2018). Por tanto, conforma un método de comunicación visual imprescindible ya que cada color es asociado a un significado universal. Sernaqué (2018). En el sector científico, el color significa una cualidad de la luz, cuyas ondas electromagnéticas son reflejadas y absorbidas, produciendo así una sensación en la retina percibida por el cerebro, y finalmente, produciéndose el color. Este fenómeno puede verse en el Prisma de Isaac Newton, creado en 1966. (Ver Imagen 07)

##### **1.3.1.1. Fundamentos del color**

El color posee distintos fundamentos que ayudan a definirlo y concretarlo:

##### **El círculo cromático**

Guzmán (citado por Bravo, 2018) se refiere al círculo cromático como una herramienta utilizada para distinguir las armonías en los colores, es decir, la relación existente entre unos y otros. Su uso se emplea en la selección del color que nos pueda servir para un diseño, ilustración y arte determinado. Es importante hacer hincapié en que todos los colores del círculo cromático no tienen mezcla con el blanco o negro, sino que están en su tono y saturación propia. (Ver Imagen 08) En este círculo cromático podemos encontrar:

### ***Los colores primarios***

Boerboom y Proetel (2018) Identifican al rojo, azul y amarillo como colores primarios porque estos son colores puros ya que no se pueden obtener a partir de ninguna mezcla y también porque no tienen ninguna tonalidad en común el uno con el otro. Estos colores significan el punto de partida de una incontable variedad de gamas cromáticas. (Ver Imagen 09)

### ***Los colores secundarios***

Guzmán, (citado por Bravo, 2018) identifica al verde, violeta y naranja como colores secundarios porque son obtenidos de la mezcla de cantidades iguales de dos colores primarios (Ver Imagen 10), por ejemplo:

- 50% Amarillo + 50% Azul: Verde.
- 50% Azul + 50% Rojo: Violeta.
- 50% Rojo + 50% Amarillo: Naranja.

### ***Los colores terciarios***

Guzmán, (citado por Bravo, 2018) definen como colores terciarios a aquellos que se obtienen al mezclar dos cantidades iguales de un color primario y un color secundario adyacente (Ver Imagen 11), como lo son:

- 50% Amarillo + 50% Verde: Amarillo Verdoso.
- 50% Verde + 50% Azul: Verde Azulado.
- 50% Azul + 50% Violeta: Violeta Azulado.
- 50% Violeta + 50% Rojo: Violeta Rojizo.
- 50% Rojo + 50% Naranja: Naranja Rojizo.
- 50% Naranja + 50% Amarillo: Amarillo Anaranjado.

### **Tono, valor y saturación**

En 1898 el artista Alberto Munsell crea lo que se conocería actualmente como el Sistema de Color de Munsell (Ver Imagen 12). Su finalidad es tener una visión más racional y ordenada del color. A partir de las tres cualidades del éste -tono, saturación y contraste- se pueden obtener incontables variedades de gamas cromáticas.

### ***Tono***

Para Guzmán (2011) El tono, matiz o *hue* es la forma natural del color en su estado más puro, sin la influencia de la luz y la oscuridad. Estos colores, que forman el círculo cromático, pueden ser de tonos cálidos (Ver Imagen 13) o tonos fríos (Ver Imagen 14)

### ***Valor***

Según Guzmán (2011) El valor, luminosidad o *value* es el grado de oscuridad del color. Es decir, mientras más negro tenga un color puro, su valor será más oscuro. Por tanto, se puede diferenciar el nivel de oscuridad de un color con la cantidad de negro que éste posea. Existen tres tipos de valores: El valor o escala alta (donde la cantidad de negro se presencia más), valor o escala intermedia (donde el nivel de negro es medio hasta llegar a un gris oscuro) y el valor o escala bajo (donde hay presencia de blanco).

### ***Saturación***

La saturación o *chroma* está relacionada con la pureza e intensidad del color. Esta propiedad difiere de un color intenso a uno pálido. Cabe mencionar también que cualquier cambio que se haga a un color puro, automáticamente baja su saturación, sin importar el color con el que se mezcle. Eso explica cómo cada uno de los colores primarios tiene su mayor valor de intensidad antes de ser mezclados con otros. (Guzmán, 2011).

## **Modulación del color**

Guzmán (2011) define a la modulación como el cambio de cualquier objeto o cualidad. Por ende, la modulación del color se refiere al resultado de la mezcla con cualquier color o valor. Cabe recalcar que se define como valor al blanco, negro y sus combinaciones. A partir de este término se pueden establecer cuatro tipos de modulaciones o escalas:

### ***Escala o modulación acromática***

Para Guzmán (2011) se consideran como colores acromáticos o valores al blanco, el negro y la combinación de ambos porque carecen de croma

y porque son productos de luz y sombra. La degradación del negro al blanco produce escalas altas, bajas e intermedias. Gracias a esto se pueden realizar diferentes números de ilustraciones, fotografías y arte para transmitir misterio, elegancia o nostalgia. (Ver Imagen 15)

### ***Escala o modulación monocromática***

Guzmán (2011) define a la escala monocromática como la combinación de un color puro con diferentes cantidades de blanco o negro. Al igual que en la modulación acromática, existen tres tipos de escalas: alta (al ser mezclado con negro), intermedia (al someterse a poca o nula combinación con blanco, negro o gris) y baja (al ser mezclado con blanco). (Ver Imagen 16)

### ***Escala o modulación diamétrica***

La escala diamétrica o complementaria es, para Guzmán (2011), cuando dos colores complementarios del círculo cromático (aquellos que se encuentran frente a frente, por ejemplo, el amarillo y el violeta) se mezclan entre sí y se crea a partir de ello una escala diamétrica. Al igual que las anteriores, ésta consta de una escala baja (cuando se le agrega blanco), una media (cuando el color está en su tono más puro) y alta (cuando se le mezcla con su complementario). (Ver Imagen 17)

### ***Escala o modulación policromática***

Según Guzmán (2011), es cuando dos o más colores adyacentes del círculo cromático se mezclan en partes iguales. Es decir, estaríamos hablando de una escala policromática si en un arte se puede apreciar más de un color sin alterar su saturación. Un claro ejemplo de esto es el arcoíris y el plumaje de los guacamayos. (Ver Imagen 18)

## **Armonía del color**

O también conocida como sintaxis del color. Guzmán (2011) sostiene que la armonía del color es utilizada para coordinar y unir colores de una manera estructurada y poder expresar conceptos. En otras palabras, se trata de cómo los colores interactúan bajo una gama ya esquematizada y logran así cumplir con una armonía. Cabe recalcar que la mejor manera de identificar estas armonías

es a través del círculo cromático, ya que nos brinda una vista panorámica. Entre las armonías, tenemos:

### ***Armonía análoga***

Son los grupos de colores que se obtienen al organizarlos en un ángulo de 120° correspondiente al círculo cromático. También pueden identificarse porque lo conforman tres o cuatro colores adyacentes. (Ver Imagen 19)

### ***Colores complementarios***

Son los grupos de dos colores que se encuentran posiciones opuestas del círculo cromático, es decir, uno frente a otro. Estos colores al ser unidos en paralelo se refuerzan mutuamente, de manera que un color parece más vibrante e intenso en su matiz cuando se encuentra asociado a su complementario. (Ver Imagen 20)

### ***Colores complementarios divididos***

Son los grupos de tres colores conformados por un color y los dos colores adyacentes de su complementario. Se distinguen al trazarse un triángulo isósceles dentro del círculo cromático. (Ver Imagen 21)

### ***Doble armonía de complementarios***

Es la asociación de dos pares de colores complementario. Se distinguen al trazarse un cuadrado dentro del círculo cromático. (Ver Imagen 22)

### ***Doble armonía de complementarios adyacentes***

Es la asociación de dos pares de colores complementarios que son alternos adyacentes. (Ver Imagen 23)

### ***Armonía de tres colores***

O también conocida como triada. Es el grupo de tres colores que son seleccionados al trazar un triángulo equilátero en el círculo cromático. (Ver Imagen 24)

### **1.3.1.2. Psicología del color**

El poeta, novelista, dramaturgo y científico Johan Goethe (1749-1832) estudió las alteraciones fisiológicas y psicológicas que el ser humano sufre ante la percepción de diferentes colores. Para este poeta era de suma importancia comprender la reacción humana hacia los colores, lo que ocasionó la llamada Triángulo de Goethe y se convirtió en un pilar de la actual psicología del color. Esta teoría consiste en el triángulo de colores primarios como un diagrama de la mente humana y relacionó cada color con ciertas imágenes.

Actualmente, según Cuervo (2012), se conocen algunos significados y sensaciones que sugieren los colores:

#### **Significado, códigos y uso cultural de los colores**

##### ***Rojo***

Es el color de la sangre y el fuego; por la tanto, se le asocia al peligro, la guerra, la energía, la fortaleza, la determinación, la pasión, el deseo y el amor. También es conocido como un color muy intenso a nivel emocional. En el diseño, trae al texto o las imágenes con ese color a primer plano debido a su alto contraste. Según su saturación, el rojo claro simboliza alegría, sensualidad y sensibilidad; el rojo oscuro emana energía, vigor y fuerza de voluntad.

##### ***Naranja***

Combina la energía del color rojo y la alegría del color amarillo; por la tanto, se le asocia a la alegría, el entusiasmo, la atracción, la creatividad, el éxito, el ánimo y el estímulo. También es conocido como un color cítrico, lo que lo asocia con la frescura y juventud. En el diseño, capta la atención del texto o las imágenes por su visibilidad muy alta. Según su saturación, el naranja claro simboliza inteligencia, originalidad y alegría; el amarillo oscuro emana calidez.

##### ***Amarillo***

Es el color del sol, por la tanto, se le asocia a la alegría, felicidad, inteligencia y energía. También es conocido como un color puro y brillante. En el diseño se utiliza para provocar sensaciones agradables

por lo que es adecuado para promocionar productos infantiles y de ocio. Según su saturación, el rojo claro simboliza alegría, sensualidad y sensibilidad; el rojo oscuro emana energía, vigor y fuerza de voluntad.

### ***Verde***

Es el color de la naturaleza, por la tanto, se le asocia a la armonía, el crecimiento, la exuberancia, fertilidad y frescura. También es conocido como el color más relajante para el ojo humano. En el diseño se utiliza para promocionar productos médicos, ecológicos o actividades al aire libre. Según su saturación, el verde claro se asocia a la inmadurez e ingenuidad; el verde oscuro emana ambición, codicia, envidia y avaricia.

### ***Azul***

Es el color del cielo y el mar, por la tanto, se le asocia a la estabilidad, profundidad, lealtad, confianza y sabiduría. También es conocido como un color beneficioso a la mente y al cuerpo, lo que lo asocia con la tranquilidad y calma. En el diseño se utiliza para promocionar productos de limpieza o productos relacionados con el mar, el agua o el cielo. Según su saturación, el azul claro simboliza salud, curación, suavidad y tranquilidad; el azul oscuro emana tranquilidad, seriedad y poder.

### ***Violeta***

Es el color de la magia y el misterio, por la tanto, se le asocia al poder, nobleza, lujo y ambición. También es conocido por ser el color que se encuentra con menos frecuencia en la naturaleza, por lo que se le asocia con la riqueza, extravagancia e independencia. En el diseño se utiliza para promocionar productos dirigidos hacia la mujer y los niños por ser el color favorito antes de la adolescencia. Según su saturación, el violeta claro simboliza sentimientos románticos y nostálgicos; el violeta oscuro emana melancolía y tristeza.

### ***Blanco***

Es el color de la luz, por la tanto, se le asocia a la bondad, pureza, e inocencia. También es conocido como el color de la perfección, por lo



que se le refiere con una connotación positiva. En el diseño se utiliza para promocionar productos y servicios dirigidos a la salud.

### ***Negro***

Es el color de la oscuridad, por lo tanto, se le asocia a lo desconocido, el miedo, la formalidad, elegancia y misterio. También es conocido como el color de lo desconocido, por lo que refiere autoridad, fortaleza e intransigencia. En el diseño se utiliza para atribuir elegancia, profundidad y perspectiva.

## **1.3.2. La ilustración infantil**

Bermeo (2013) define a la ilustración infantil como aquella que está dirigida a los niños, por lo tanto, resalta la historia a contar. También menciona que este estilo de comunicación tiene una mayor aceptación y expresión, desde el cómic hasta los cuentos ilustrados, ya que los dibujos dicen cosas por sí solas.

### **1.3.2.1. Función de la Ilustración infantil**

Según Durán (citado por Moral, 2018), las aportaciones más importantes de la ilustración son:

#### ***La de funcionar como anclaje***

Los niños acceden a la historia dado que la ilustración funciona como complemento para el texto.

#### ***La de contribuir a la comunicación***

Ya que los niños, a través de la ilustración, proporciona una mayor retención del mensaje y fija su recuerdo.

#### ***La de contribuir al aprendizaje***

La ilustración consolida el hábito lector y gusto por la lectura en el niño.

#### ***La de favorecer el desarrollo de la identidad personal en los niños***

Debido a que la ilustración habla de la emotividad y afectividad, también evoca sentimientos y estimula en la inteligencia del niño.

#### ***La de promover su educación artística***

Porque, en definitiva, promueve su situación artística.

### **1.3.2.2. Cómo responden los niños a la ilustración**

El niño para interpretar una imagen o ilustración para por el siguiente proceso:

#### ***Reconocimiento***

Primero el niño interpreta a qué le corresponde esa figura: Una persona, un animal, una planta, entre otros.

#### ***Identificación***

Inmediatamente el niño relaciona las imágenes a través de lo que ha experimentado o vivido.

#### ***Imaginación***

Finalmente puede asociarla a nuevas situaciones o historias dependiendo su imaginación.

### **1.3.3. El cómic**

Para Gubern (citado por Gómez, 2013) el cómic es la estructura narrativa conformada por la secuencia continua de pictogramas (imagen y texto). En otras palabras, es un conjunto de signos verbales e icónicos que representan gráficamente una historia. Cabe recalcar que la lectura del cómic, a diferencia del manga, es en dirección de izquierda a derecha. Del cómic se pueden mencionar los siguientes elementos:

#### **1.3.3.1. Estructura del cómic**

##### **Viñeta**

Es un recuadro delimitado por líneas negras. Éste representa un instante y acción de la historia. En otras palabras, es un espacio escénico que recoge una acción dibujada y, en otras ocasiones, un texto.

##### **Bocadillo**

También conocido como burbuja o globo de diálogo. Su finalidad es reflejar gráficamente los diálogos o el pensamiento de personajes en diferentes intensidades.

##### **Onomatopeyas**

Es la palabra que al leerse emite un sonido que recuerda a los fonemas. Las onomatopeyas pueden ser de colores cálidos y fríos. Gubern (citado por Gómez,

2013) indica que las onomatopeyas de colores cálidos son más prominentes que las de colores fríos.

### **1.3.3.2. El storyboard**

Como parte de la elaboración del cómic, el storyboard se define, según Timm (citado por Ballester, 2018), como una guía que incluye bocetos o dibujos que simulan gráficamente el producto final. (Ver Anexo 06) Para Verdugo (citado por Gómez, 2013), del storyboard se pueden identificar los siguientes elementos:

#### **Movimientos de cámara**

Estos muestran el seguimiento de una acción, es de gran importancia para que el espectador se sienta identificado. Algunos ejemplos de movimientos de cámara son: El Dolly (barrido) en tres movimientos, el paneo (movimiento de rotación a través de su propio eje), el zoom in (acercamiento) y zoom out (alejamiento).

#### **El dibujo**

Es de fundamental importancia al definir el estilo de dibujo en un cómic porque de su elección se definirá el estilo del cómic (hiperrealista, simple, caricatura, entre otros).

#### **Diseño de personajes**

Para poder definir al personaje, además de su estilo de dibujo, se identifican sus características físicas (tono de piel, color de cabello, color de ojos, tipo de ropa, colores de la ropa, zapato, manillas, gorra, entre otros) y sus rasgos de personalidad (heroico, despreocupado, chistoso, sincero, amigable, amistoso, entre otros).

### **1.3.4. El cáncer infantil**

El cáncer es la segunda causa de muerte en el mundo y su incidencia aumentará en un 50% para el año 2020 (Dreifuss-Kattan, 1990; Organización Mundial de la Salud [OMS], 2008; ACS, 2008), Se conoce que alrededor de 250 mil niños en el mundo (de 0 a 14 años) sufren de cáncer cada año, esto según el Departamento de manejo integral del cáncer y otros tumores.

Según Gonzáles (2018), los niños se enfrentan, dependiendo de lo avanzado de su enfermedad, a diferentes tratamientos como: Cirugía, Quimioterapia, Radioterapia, Inmunoterapia, Trasplante de Células Madre, entre otros.

#### **1.4. Formulación del Problema**

¿De qué manera será el cómic efectivo al ser asimilado por el niño oncohematológico?

#### **1.5. Justificación e Importancia del Estudio**

Esta investigación se consideró importante por su aporte en el ámbito académico, social y personal:

En el ámbito académico, se consideró esencial porque son pocos los antecedentes regionales de este tipo y porque puede cumplir la función de referente a futuras investigaciones del diseño desde una vista social.

En el ámbito social, esta investigación buscó aportar al paciente el estímulo visual necesario para mejorar su estado emocional frente al tratamiento, porque una de las características del niño es dejarse influenciar y aprender lo que ve, lee o escucha.

En el ámbito personal, esta investigación logró cumplir el deseo de que el pequeño paciente tenga una noción distinta del cáncer ayudándole a manejar mejor su tratamiento.

#### **1.6. Objetivos**

##### **1.6.1. Objetivo General**

Conocer el efecto del cómic en el niño oncohematológico.

##### **1.6.2. Objetivos Específicos**

1. Conocer la percepción del niño oncohematológico frente a los colores del Área de Hematología Pediátrica y de qué manera estos afectan a su estado emocional a través de una entrevista.
2. Diseñar un cómic utilizando las teorías del color y su psicología, teniendo en cuenta el efecto emocional de los colores del ambiente del Área de Hematología Pediátrica sobre el niño oncohematológico.
3. Conocer la percepción del niño oncohematológico frente al cómic, sus colores, historia, mensaje y protagonista a través de una entrevista.

## 1.7. Limitaciones

Se suscitaron las siguientes limitaciones antes y durante la investigación:

- Debido a la poca comunicación entre áreas y la cantidad moderada de documentos previos para la aprobación del proyecto en el Hospital Almanzor Aguinaga Asenjo tomó más de seis meses para poder iniciar la investigación como tal. En esos seis meses se llevó a cabo filtros por parte del Área de Investigación, Área de Ética, etc. Esto ocasionaba que los documentos tarden en ser respondidos. (Ver Anexo 09)
- Desde que se dio luz verde al inicio de la investigación (junio 2019) hasta el final de ésta (octubre 2019) algunos pacientes, por mismo protocolo del hospital o situaciones fortuitas, han rotado con una frecuencia de dos a tres semanas. Este hecho dio como resultado que no se complete la investigación con algunos de ellos, reduciendo así la población (ya que el número de entrevistas preprueba completadas era mayor a las entrevistas posprueba) y acortando el tiempo de asimilación del cómic (entre semana y media y dos semanas).
- Los doctores, jefes de Área, trabajaban hasta poco después del mediodía, lo que hacía menos accesible y más rápida la visita a los pacientes. Esto se debía a que los doctores tenían que atender a los pacientes durante gran parte de la mañana y negaban el acceso a cualquier persona ajena durante la tarde.
- Resultó complicado acordar horarios con los doctores, padres de pacientes y paciente mismos ya que, debido a sus tratamientos, no podían estar disponibles. Esto en muchos casos posponía procedimiento.
- En el proyecto de la investigación se planteó y aprobó que el producto sea un comic en formato mural para agregarle más color al ambiente y que sea más accesible al niño por lo que estaría colocado de manera permanente; pero al comunicarlo a los jefes del Área de Hematología Pediátrica, informaron que no se podía realizar de esa manera porque se prohibía ese tipo de cambios en el ambiente por salud de los niños. Es por ese motivo que se optó por la realización de un cómic como producto editorial.
- A lo largo de la investigación se iba uniando más personal autorizado al Área de Hematología Pediátrica. Esto ocasionó que en ocasiones no fuera permitido la toma de fotografías por privacidad del niño, el padre de familia y la entidad.

## **II. MATERIAL Y MÉTODO**

### **2.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación**

Investigación de tipo cualitativo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de la investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación.

Muñoz (citado por Gonzales, 2018) defiende que este tipo de investigación tiene como finalidad describir las cualidades y características de un fenómeno; también indica que el enfoque cualitativo, lejos de probar teorías o hipótesis, pretende estudiar una parte de la realidad y descubrir las cualidades del objeto de estudio.

Menciona además que este tipo de enfoque utiliza métodos e instrumentos que hacen hincapié en la realidad empírica, y pretende la interpretación de sus hallazgos en vez de su medición y exactitud.

De alcance exploratorio porque no se conocen antecedentes en el lugar de investigación ni en la ciudad de Chiclayo; y de alcance descriptivo ya que se describirá e interpretará el efecto que el cómic ha podido tener en el niño oncohematológico.

Diseño de investigación-acción participativa porque este estudio permite obtener datos de un problema colectivo y ser estudiado para beneficio de los protagonistas de la investigación, tal como lo mencionan Hernández, Fernández y Baptista (2014).

### **2.2. Escenario de Estudio**

Esta investigación se basó en los casos internacionales donde se pudo observar el efecto que los cuentos e historietas tienen en los pacientes de cáncer; ya sea con el afín de permitirles comprender más su enfermedad, ayudarles a luchar contra ella o enseñarles a sobrellevarla con más ánimo.

### **2.3. Caracterización de Sujetos**

Una de las Áreas Médicas del Hospital Almanzor Aguinaga Asenjo de la Ciudad de Chiclayo (Ubicado en la Calle Hipólito Unanue N° 180) es el Área de Hematología Pediátrica, se encuentra entre el primer y segundo piso del edificio nuevo y cuenta con diez (10) camillas y una rotación de pacientes moderada.

La muestra la conforman los pacientes de esta área cuya edad oscila entre los siete y doce años; para Arellano (2006) la muestra encaja en el nivel socioeconómico de los adaptados y los tradicionales.

### **2.3. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

#### **Entrevistas de respuesta abierta**

Se aplicaron dos entrevistas similares; la primera buscó identificar el estado actual del niño y su percepción general, mientras que la segunda determinó su afinidad con el cómic y si genero una nueva perspectiva.

### **2.5. Procedimientos para la Recolección de Datos**

La recolección de datos se obtuvo a través de una grabación de voz, previo a la entrevista se realizaron los siguientes pasos:

- Se solicitó un ambiente neutro para que el niño no se sienta influenciado por los padres, doctores o enfermeros del área. Esto con la finalidad de que sus respuestas sean sinceras.
- Para que el paciente pueda sentirse cómodo, se le pidió que pinte o dibuje lo que más le guste.
- Antes de iniciar las entrevistas se le indicó al niño que su identidad no iba a ser revelada, esto permitió que pueda expresarse en sus respuestas y así poder obtener los datos más completos
- Cabe recalcar que en todo momento de la entrevista se manejó un lenguaje coloquial y se le llamó por su nombre para generar confianza en el paciente.

### **2.6. Procedimientos de Análisis de Datos**

- Para analizar los datos, como primera instancia se explicó la información recopilada y se analizó su relación con los objetivos y teorías de esta investigación,
- Los datos se procesaron clasificándolos y ordenándolos a través de figuras.

## **2.7. Criterios Éticos**

### **Consentimiento informado**

Los pacientes estuvieron de acuerdo con ser informantes y reconocieron sus derechos y responsabilidades, para hacer constancia, los padres firmaron un consentimiento informado donde daban autorización a que la investigadora realice entrevistas a sus hijos (Ver Anexo ##); también se realizó un asentimiento informado donde los niños manifestaron no sentirse incómodos con la investigación (Ver Anexo ##).

### **Confidencialidad y privacidad**

La seguridad y protección de la identidad de los niños como informantes valiosos de la investigación fue solicitada por el mismo hospital como uno de sus criterios éticos, motivo por el cual las pocas fotos que existen de esta investigación procuran ocultar el rostro del niño y se enfoca en los instrumentos y la propuesta de investigación.

## **2.8. Criterios de Rigor Científico**

La información, los gráficos, las tablas, figuras e instrumentos fueron obtenidos de fuente propia, libros y tesis que se pueden encontrar tanto en la biblioteca de la Universidad Señor de Sipán como en investigaciones online y libros adquiridos de forma particular por su información relacionada a la tesis, cuyas referencias bibliográficas se encuentran al término de esta investigación.

La información citada respeta la redacción del autor al mencionar el argumento utilizado en esta investigación. Los datos no han sido manipulados ni alterados; la redacción de esta tesis corresponde al análisis previo de la información.



### III. REPORTE DE RESULTADOS

#### 3.1. Análisis y Discusión de los Resultados

##### 3.1.1. Entrevista preprueba

###### 3.1.1.1. Transcripción

N°01

FECHA: JULIO 2019


CÓDIGO: VIOLETA


EDAD: 12 AÑOS


- Hola, eres \*nombre\*, ¿Verdad? Yo soy tu amiga Mili. Verás, necesito completar mi tarea y me han dicho que eres muy bueno(a) en esto, ¿te parece si me ayudas? *Sí*
- ¡Gracias! Mi tarea es conocer un poco más de ti y lo que te rodea, ¿Crees que me puedas apoyar? **Está bien.**
- ¡Muchas gracias! Me gustaría comentarte que ninguna respuesta tuya será equivocada, y que todo lo que me comentes estará bien siempre y cuando digas lo que sientes. ¿Te parece si iniciamos? *Ajá.*
- Perfecto. ☑ ¿Por qué no empiezas contándome qué te gusta y qué no te gusta de estar aquí? *Hm, creo que me gusta que me vengan a visitar todos los días, es muy bonito, sí. Ay, y lo que no me gusta es la comida, tampoco las ampollas... ¡Ah! Tampoco me gusta cuando me siento mal porque mi mamá se pone triste, ella cree que yo no sé, pero yo sí la veo.*
- Te entiendo, cuando tenía ocho años me internaron por una semana y recuerdo que no me gustaba. Pero ya sabes, es necesario para nuestra salud. ¿A ti te gustaría cambiar algo de este lugar? ¿Qué cosa? *Uy, me gustaría que tenga juegos para poder salir y jugar, y correr, y otras cosas más.*
- Oye, ¡qué buena idea! Recuerdo que en mi estadía en el hospital no hacía más que jugar con mis muñecas porque era algo que me gustaba. ¿Tú también tienes algo que te guste hacer? *A veces paro*


*pintando, dibujando, mirando videos, otras veces hablo con mis amigos del colegio por el teléfono de mi mamá.*

- Suena interesante. ¿Sabes? He visto que tienes muchos colores y/o cuentos. ¿Tal vez te gusta dibujar y/o leer? *¡Me gusta colorear mis cuadernos!*
- Qué bueno. A mí me gusta leer, dibujar, y también los cuentos. ¿Hay algún cuento que hayas leído y te haya gustado? ¿De qué trata? *Hm, a ver... Tengo un libro de cuentos... El cuento que me sigue gustando hasta ahora son los tres chanchitos.*
- Suena muy bien, tengo muchas ganas de leerlo. A mí me gustan mucho las historias de superhéroes, siempre quise ser una heroína de pequeña. Lo malo es que aún no me decido qué poder tener, ¿tú sí tienes uno en mente? *Me gustaría sanar personas, por eso cuando sea grande quiero ser doctora. Y por eso quiero elegir esa área que es hematología pediátrica.*
- Muy buen poder, me gusta. Solo me queda dos últimas preguntas y luego jugaremos con unas imágenes, ¿sí? *Sí.*
- Bien. ¿Qué fue lo primero que pensaste cuando llegaste acá? *Bueno, yo no sabía qué tenía todavía porque había venido por un descarte de trombocitopenia y ellos querían porqué, o sea, saber por qué mis plaquetas estaban bajando y ellos me hacen el... No, un día anterior viene la doctora Cotrina y me dice “Vamos a hacerte un descarte de leucemia” y yo “¿Leucemia?” O sea, yo conocía el tema porque desde el colegio sabía. Y dije... Me sentí mal. ¡Porque no sabía! O sea, si me da ahora, ¿por qué no me ha dado antes? ¿Por qué? ¿Por qué me da a mí? Porque, o sea, ninguno, mi papá ni mi mamá tiene eso, tienen cáncer. Nadie de la familia. Después de sentirme mal pensé que no me iba a sanar. Pero mi mamá me dijo “Tú te vas a sanar, vamos a salir de acá” Y yo, después de eso que me dijo mi mamá, yo tuve la mente positiva, sí vamos a salir... Pero cuando veo esas agujas, me pongo nerviosa, pero ya me acostumbré.*

- Ya veo... Mi última pregunta es que, si te dieran un día libre para poder salir y hacer lo que más te guste, ¿qué harías? ***Creo que cuando estoy en la escuela me divierto más. Sí, ahí están todos mis amigos y soy 100% alegre.***
- Muchas gracias por tu respuesta, me inspiró mucho. ¿Está bien si te muestro unos colores y me dices qué te parecen? Con estos colores quisiera saber qué es lo primero en lo que piensas cuando los ves, ¿sí? ***Ya.***
  - Color 01 

***Es un color que no me gusta porque se ve vacío, no tiene color.***
  - Color 02 

***El marrón me recuerda al lodo, es que donde vivo llueve mucho y se hace lodo, también hace frío. Esos días me dan tristeza, aunque otros días me dan alegría solo si estoy en mi casa mirando tele.***
  - Color 03 

***El azul oscuro me inspira... ¿Tristeza, se podría decir? Como una carita triste.***
  - Color 04 

***Este tipo de verde me hace sentir nostalgia, aunque no me recuerda a nada.***

**N°02**





**FECHA:** JULIO 2019

**CÓDIGO:** SPIDER MAN

**EDAD:** 08 AÑOS

- Hola, eres \*nombre\*, ¿Verdad? Yo soy tu amiga Mili. Verás, necesito completar mi tarea y me han dicho que eres muy bueno(a) en esto, ¿te parece si me ayudas? ***Está bien.***
- ¡Gracias! Mi tarea es conocer un poco más de ti y lo que te rodea, ¿Crees que me puedas apoyar? ***Creo que sí.***

- ¡Muchas gracias! Me gustaría comentarte que ninguna respuesta tuya será equivocada, y que todo lo que me comentes estará bien siempre y cuando digas lo que sientes. ¿Te parece si iniciamos? **Sí.**
- Perfecto. ☑ ¿Por qué no empiezas contándome qué te gusta y qué no te gusta de estar aquí? **Pues, no me gusta estar aquí. Me ponen muchas ampollas y me duele. La comida no es muy rica, pero a veces me traen frutas y eso sí me gusta. Creo que tampoco me gusta quedarme solo.**
- Te entiendo, cuando tenía ocho años me internaron por una semana y recuerdo que no me gustaba. Pero ya sabes, es necesario para nuestra salud. ¿A ti te gustaría cambiar algo de este lugar? ¿Qué cosa? **Me gustaría que haya juegos porque me gusta jugar con mi computadora, pero mi mamá me dice que no la puede traer.**
- Oye, ¡qué buena idea! Recuerdo que en mi estadía en el hospital no hacía más que jugar con mis muñecas porque era algo que me gustaba. ¿Tú también tienes algo que te guste hacer? **Me gusta jugar juegos en el celular de mi mamá, cuando ella no me deja pintar o juego con mis juguetes.**
- Suena interesante. ¿Sabes? He visto que tienes muchos colores y/o cuentos. ¿Tal vez te gusta dibujar y/o leer? **Me gusta leer cuentos con dibujos.**
- Qué bueno. A mí me gusta leer, dibujar, y también los cuentos. ¿Hay algún cuento que hayas leído y te haya gustado? ¿De qué trata? **Ah... Me gustaba uno de un lobo... ¡Ah! El de la caperucita roja.**
- Suena muy bien, tengo muchas ganas de leerlo otra vez. A mí me gustan mucho las historias de superhéroes, siempre quise ser una heroína de pequeña. Lo malo es que aún no me decido qué poder tener, ¿tú sí tienes uno en mente? **Me gustaría correr rápido como Flash... ¡Para irme a mi casa y regresar sin que se den cuenta!**
- Muy buen poder, me gusta. Solo me queda dos últimas preguntas y luego jugaremos con unas imágenes, ¿sí? **Está bien.**

- Bien. ¿Qué fue lo primero que pensaste cuando llegaste acá? *Estaba triste porque me dijeron que tenía algo que me hacía mal, por eso tengo que quedarme aquí para que me lo quiten y curarme... Pero no me gusta estar aquí.*
- Ya veo... Mi última pregunta es que, si te dieran un día libre para poder salir y hacer lo que más te guste, ¿qué harías? *¡Iría a casa a jugar con mis primos todo el día!*
- Muchas gracias por tu respuesta, me inspiró mucho. ¿Está bien si te muestro unos colores y me dices qué te parecen? Con estos colores quisiera saber qué es lo primero en lo que piensas cuando los ves, ¿sí? *Sí.*
- Color 01   
*No me gusta, me hace recordar este lugar.*
- Color 02   
*Hm... Parece sucio, aunque también me recuerda a la mesa de madera de mi casa.*
- Color 03   
*Me recuerda al agua, pero también me da pena.*
- Color 04   
*Ése es el color de la ropa de las enfermeras y de mi cama, no me gusta.*

### N°03





**FECHA:** AGOSTO 2019

**CÓDIGO:** BATMAN

**EDAD:** 09 AÑOS

- Hola, eres \*nombre\*, ¿Verdad? Yo soy tu amiga Mili. Verás, necesito completar mi tarea y me han dicho que eres muy bueno(a) en esto, ¿te parece si me ayudas? *Sí.*
- ¡Gracias! Mi tarea es conocer un poco más de ti y lo que te rodea, ¿Crees que me puedas apoyar? *Está bien.*

- ¡Muchas gracias! Me gustaría comentarte que ninguna respuesta tuya será equivocada, y que todo lo que me comentes estará bien siempre y cuando digas lo que sientes. ¿Te parece si iniciamos? **Sí.**
- Perfecto. ☑ ¿Por qué no empiezas contándome qué te gusta y qué no te gusta de estar aquí? ***Me gusta que mi mamá esté conmigo porque no me gusta quedarme solo, tampoco me gustan las agujas, duelen mucho.***
- Te entiendo, cuando tenía ocho años me internaron por una semana y recuerdo que no me gustaba. Pero ya sabes, es necesario para nuestra salud. ¿A ti te gustaría cambiar algo de este lugar? ¿Qué cosa? ***Me gustaría que puedan venir mis amigos para jugar.***
- Oye, ¡qué buena idea! Recuerdo que en mi estadía en el hospital no hacía más que jugar con mis muñecas porque era algo que me gustaba. ¿Tú también tienes algo que te guste hacer? ***Yo tengo mis juguetes, me gusta jugar con ellos. ¡Ah! También tengo mis comics y algunos colores.***
- Suena interesante. ¿Sabes? He visto que tienes muchos colores y/o cuentos. ¿Tal vez te gusta dibujar y/o leer? ***Me gustan los comics, son muy divertidos.***
- Qué bueno. A mí me gusta leer, dibujar, y también los cuentos. ¿Hay algún cuento que hayas leído y te haya gustado? ¿De qué trata? ***¿Cuento? Hm, me gustan muchos, no puedo escoger uno ahora.***
- ya veo. Lo que me gusta de ti es que te gusta dibujar, así como yo. Tuve una época en la que dibujaba mucho de pequeña, sobre todo personas con superpoderes... ¿A ti te gustaría tener algún poder? ***Me gustaría poder volar para visitar a mis amigos.***
- Muy buen poder, me gusta. Solo me queda dos últimas preguntas y luego jugaremos con unas imágenes, ¿sí? ***Está bien.***
- Bien. ¿Qué fue lo primero que pensaste cuando llegaste acá? ***Cuando llegue estaba triste, sabía que me iba a tener que quedar un tiempo porque no estoy bien, tengo que recuperarme y mi mamá me ayuda mucho.***

- Ya veo... Mi última pregunta es que, si te dieran un día libre para poder salir y hacer lo que más te guste, ¿qué harías? ***¡Iría a jugar con mis amigos al parque!***
- Muchas gracias por tu respuesta, me inspiró mucho. ¿Está bien si te muestro unos colores y me dices qué te parecen? Con estos colores quisiera saber qué es lo primero en lo que piensas cuando los ves, ¿sí? ***Ajá.***
  - Color 01   
***Se siente vacío, no me gusta ese color.***
  - Color 02   
***Parece viejo, como las cosas que tenía mi abuelo en su casa.***
  - Color 03   
***Me recuerda a la noche, no me gusta.***
  - Color 04   
***Es bonito, parece el color de mi polo.***

**N°04**

**FECHA:** SETIEMBRE 2019

**CÓDIGO:** FLOR

**EDAD:** 10 AÑOS

- Hola, eres \*nombre\*, ¿Verdad? Yo soy tu amiga Mili. Verás, necesito completar mi tarea y me han dicho que eres muy bueno(a) en esto, ¿te parece si me ayudas? ***Está bien.***
- ¡Gracias! Mi tarea es conocer un poco más de ti y lo que te rodea, ¿Crees que me puedas apoyar? ***Sí.***
- ¡Muchas gracias! Me gustaría comentarte que ninguna respuesta tuya será equivocada, y que todo lo que me comentes estará bien siempre y cuando digas lo que sientes. ¿Te parece si iniciamos? ***Está bien.***
- Perfecto. ☑ ¿Por qué no empiezas contándome qué te gusta y qué no te gusta de estar aquí? ***Pues... me gusta que me vengan a ver y también cuando mi papá viene con algún cuento para leer, pero***

*no me gusta cuando me ponen las agujas en mi mano, me duele mucho. Tampoco me gusta la comida y extraño a mi hermano.*

- Te entiendo, cuando tenía ocho años me internaron por una semana y recuerdo que no me gustaba. Pero ya sabes, es necesario para nuestra salud. ¿A ti te gustaría cambiar algo de este lugar? ¿Qué cosa? *Quisiera que toda mi familia pueda quedarse, o que vengan mis amigos del colegio para jugar.*
- Oye, ¡qué buena idea! Recuerdo que en mi estadía en el hospital no hacía más que jugar con mis muñecas porque era algo que me gustaba. ¿Tú también tienes algo que te guste hacer? *Me gusta mucho leer los cuentos que tengo, aunque cuando los termino luego son aburridos. También me gusta jugar con mi mamá.*
- Suena interesante. ¿Sabes? He visto que tienes muchos colores y/o cuentos. ¿Tal vez te gusta dibujar y/o leer? *Me gusta leer, aunque a veces también pinto.*
- Qué bueno. A mí me gusta leer, dibujar, y también los cuentos. ¿Hay algún cuento que hayas leído y te haya gustado? ¿De qué trata? *Me gusta el Flautista de Hamelin, es de un músico que se lleva a las ratitas de una ciudad con su flauta. Es divertido.*
- Suena muy bien, tengo muchas ganas de leerlo otra vez. A mí me gustan mucho las historias de superhéroes, siempre quise ser una heroína de pequeña. Lo malo es que aún no me decido qué poder tener, ¿tú sí tienes uno en mente? *Hm... me gustaría poder curar a las personas, sería bonito y así las personas no tendrían que estar internadas.*
- Muy buen poder, me gusta. Solo me queda dos últimas preguntas y luego jugaremos con unas imágenes, ¿sí? *Sí.*
- Bien. ¿Qué fue lo primero que pensaste cuando llegaste acá? *Tenía miedo porque nunca me habían internado, yo pensaba que solo vendría al doctor y luego iría a casa, pero nos tuvimos que quedar. Ya me acostumbré, pero igual.*
- Ya veo... Mi última pregunta es que, si te dieran un día libre para poder salir y hacer lo que más te guste, ¿qué harías? *Iría a mi casa*



*a jugar con mis muñecas y juguetes, a estar con mi familia también.*

- Muchas gracias por tu respuesta, me inspiró mucho. ¿Está bien si te muestro unos colores y me dices qué te parecen? Con estos colores quisiera saber qué es lo primero en lo que piensas cuando los ves, ¿sí? *Está bien.*

- Color 01 

*No es muy colorido, se siente triste.*

- Color 02 

*Me recuerda a los árboles de por mi casa cuando jugábamos con mis amigos y los trepábamos.*

- Color 03 

*Éste me recuerda a la oscuridad, me da miedo quedarme sola a oscuras.*

- Color 04 

*Éste es el color de los carros de las agujas.*

**N°05**

**FECHA:** SETIEMBRE 2019





**CÓDIGO:** KEMUI

**EDAD:** 12 AÑOS

- Hola, eres \*nombre\*, ¿Verdad? Yo soy tu amiga Mili. Verás, necesito completar mi tarea y me han dicho que eres muy bueno(a) en esto, ¿te parece si me ayudas? *Sí.*
- ¡Gracias! Mi tarea es conocer un poco más de ti y lo que te rodea, ¿Crees que me puedas apoyar? *Ok.*
- ¡Muchas gracias! Me gustaría comentarte que ninguna respuesta tuya será equivocada, y que todo lo que me comentes estará bien siempre y cuando digas lo que sientes. ¿Te parece si iniciamos? *Sí.*
- Perfecto. ☑ ¿Por qué no empiezas contándome qué te gusta y qué no te gusta de estar aquí? *Hm... no me gustan las agujas, sobre todo cuando me cambian la de la mano, eso duele mucho. Tampoco me gusta estar aquí porque no puedo jugar con mis*

*amigos, pero me gusta que mi mamá venga a verme, mi papá también viene cuando sale de su trabajo.*

- Te entiendo, cuando tenía ocho años me internaron por una semana y recuerdo que no me gustaba. Pero ya sabes, es necesario para nuestra salud. ¿A ti te gustaría cambiar algo de este lugar? ¿Qué cosa? *Me gustaría traer todos mis juguetes o mi computadora para jugar, aquí solo puedo jugar con pocos juguetes y el celular de mi mamá que a veces no quiere. También me gustaría que pudiesen venir mis amigos.*
- Oye, ¡qué buena idea! Recuerdo que en mi estadía en el hospital no hacía más que jugar con mis muñecas porque era algo que me gustaba. ¿Tú también tienes algo que te guste hacer? *Me gusta dibujar, a veces leo, pero no es que me guste. También veo videos en el celular cuando puedo.*
- Suena interesante. ¿Sabes? He visto que tienes muchos colores y/o cuentos. ¿Tal vez te gusta dibujar y/o leer? *Me gusta dibujar, ya te dije eso.*
- Qué bueno. A mí me gusta leer, dibujar, y también los cuentos. ¿Hay algún cuento que hayas leído y te haya gustado? ¿De qué trata? *Ah... Me gustó el de Harry Potter, aunque solo he visto la película, pero se supone que se parece al libro.*
- Suena muy bien, tengo muchas ganas de leerlo otra vez. A mí me gustan mucho las historias de superhéroes, siempre quise ser una heroína de pequeña. Lo malo es que aún no me decido qué poder tener, ¿tú sí tienes uno en mente? *Me gustaría ser muy fuerte, así no tendría que estar aquí.*
- Muy buen poder, me gusta. Solo me queda dos últimas preguntas y luego jugaremos con unas imágenes, ¿sí? *Ok.*
- Bien. ¿Qué fue lo primero que pensaste cuando llegaste acá? *Estaba nervioso porque yo no había sido internado antes, pero como mi mamá está conmigo me fui acostumbrando poco a poco. Aunque ya sabía que esto podría pasar, el médico tenía cara seria.*

- Ya veo... Mi última pregunta es que, si te dieran un día libre para poder salir y hacer lo que más te guste, ¿qué harías? *Iría a casa de Juancho porque tiene un perro muy grande, me gusta mucho jugar con él.*
- Muchas gracias por tu respuesta, me inspiró mucho. ¿Está bien si te muestro unos colores y me dices qué te parecen? Con estos colores quisiera saber qué es lo primero en lo que piensas cuando los ves, ¿sí? *Ok.*
  - Color 01   
*Es como cuando llueve, se siente frío.*
  - Color 02   
*Me gusta porque me recuerda a la madera que huele rico.*
  - Color 03   
*Mi cuarto es de azul más claro, pero ése también me gusta.*
  - Color 04   
*Cuando traen las ampollas lo traen en un carro con ese color.*

**N°06**

**FECHA:** OCTUBRE 2019

**CÓDIGO:** NIEVE

**EDAD:** 08 AÑOS

- Hola, eres \*nombre\*, ¿Verdad? Yo soy tu amiga Mili. Verás, necesito completar mi tarea y me han dicho que eres muy bueno(a) en esto, ¿te parece si me ayudas? *Sí.*
- ¡Gracias! Mi tarea es conocer un poco más de ti y lo que te rodea, ¿Crees que me puedas apoyar? *Sí.*
- ¡Muchas gracias! Me gustaría comentarte que ninguna respuesta tuya será equivocada, y que todo lo que me comentes estará bien siempre y cuando digas lo que sientes. ¿Te parece si iniciamos? *Sí.*
- Perfecto. ☑ ¿Por qué no empiezas contándome qué te gusta y qué no te gusta de estar aquí? *Me gusta cuando mi mamá y mi papá vienen, una vez vino mi tío y me trajo una muñeca y algunos colores, me gusta mucho pintar. Y... no me gusta cuando me*

*ponen agujas en la mano, eso duele y tampoco me gusta quedarme sola.*

- Te entiendo, cuando tenía ocho años me internaron por una semana y recuerdo que no me gustaba. Pero ya sabes, es necesario para nuestra salud. ¿A ti te gustaría cambiar algo de este lugar? ¿Qué cosa? *Quisiera que pueda venir mi perro para jugar conmigo, ¡se pondría muy feliz de verme! Se llama Nieve porque es blanco y bonito.*
- Oye, ¡qué buena idea! Recuerdo que en mi estadía en el hospital no hacía más que jugar con mis muñecas porque era algo que me gustaba. ¿Tú también tienes algo que te guste hacer? *Me gusta mucho pintar, tengo muchos colores, aunque a veces se me acaba rápido el rojo y el rosa, también uso el verde y el amarillo.*
- Suena interesante. ¿Sabes? He visto que tienes muchos colores y/o cuentos. ¿Tal vez te gusta dibujar y/o leer? *¡Me gusta pintar! Bueno, dibujar también. Pero más pintar.*
- Qué bueno. A mí me gusta leer, dibujar, y también los cuentos. ¿Hay algún cuento que hayas leído y te haya gustado? ¿De qué trata? *Hm, no sé... No me acuerdo de ninguno ahora, lo siento.*
- No te preocupes, ya veo. Lo que me gusta de ti es que te gusta dibujar, así como yo. Tuve una época en la que dibujaba mucho de pequeña, sobre todo personas con superpoderes... ¿A ti te gustaría tener algún poder? *Hm, me gustaría poder hablar con los animales, ¡así puedo saber qué es lo que piensan!*
- Muy buen poder, me gusta. Solo me queda dos últimas preguntas y luego jugaremos con unas imágenes, ¿sí? *Sí, está bien.*
- Bien. ¿Qué fue lo primero que pensaste cuando llegaste acá? *Cuando llegué tenía mucho miedo, me pusieron una aguja y me dolió mucho. Me cambian la agujita cada semana, duele, pero mi mamá dice que es importante, ella siempre está conmigo cuando lo hacen.*
- Ya veo... Mi última pregunta es que, si te dieran un día libre para poder salir y hacer lo que más te guste, ¿qué harías? *¡Me pondría*

**a jugar con Nieve en la calle! Mi mamá nunca nos dejaba estar hasta muy tarde pero igual nos divertimos mucho.**

- Muchas gracias por tu respuesta, me inspiró mucho. ¿Está bien si te muestro unos colores y me dices qué te parecen? Con estos colores quisiera saber qué es lo primero en lo que piensas cuando los ves, ¿sí? *Ajá, está bien.*

- Color 01 

*Es un color triste, ¿no?*

- Color 02 

*Se parece a cuando las cosas están sucias.*

- Color 03 

*Es oscuro como el hospital cuando apagan las luces.*

- Color 04 

*Es el color que las enfermeras usan a veces, me da nervios.*

**N°07**





**FECHA:** OCTUBRE DEL 2019

**CÓDIGO:** MESSI

**EDAD:** 10 AÑOS

- Hola, eres \*nombre\*, ¿Verdad? Yo soy tu amiga Mili. Verás, necesito completar mi tarea y me han dicho que eres muy bueno(a) en esto, ¿te parece si me ayudas? *Sí.*
- ¡Gracias! Mi tarea es conocer un poco más de ti y lo que te rodea, ¿Crees que me puedas apoyar? *Ya, está bien.*
- ¡Muchas gracias! Me gustaría comentarte que ninguna respuesta tuya será equivocada, y que todo lo que me comentes estará bien siempre y cuando digas lo que sientes. ¿Te parece si iniciamos? *Ok.*
- Perfecto. ☑ ¿Por qué no empiezas contándome qué te gusta y qué no te gusta de estar aquí? *Me gusta conversar con mi mamá cuando puedo y sé que debo estar aquí por mi bien, pero me aburre mucho, no hay muchas cosas que hacer aquí y tienen que cambiarnos las agujas cada cierto tiempo. Tampoco me gusta la comida.*

- Te entiendo, cuando tenía ocho años me internaron por una semana y recuerdo que no me gustaba. Pero ya sabes, es necesario para nuestra salud. ¿A ti te gustaría cambiar algo de este lugar? ¿Qué cosa? *Pues... Me gustaría que mis amigos puedan venir a visitarme, hace tiempo que no los veo.*
- Oye, ¡qué buena idea! Recuerdo que en mi estadía en el hospital no hacía más que jugar con mis muñecas porque era algo que me gustaba. ¿Tú también tienes algo que te guste hacer? *Me gusta jugar fútbol, pero no lo puedo hacer aquí. Así que aprovecho para leer algunos cuentos, pero no todos me gustan.*
- Suena interesante. ¿Sabes? He visto que tienes muchos colores y/o cuentos. ¿Tal vez te gusta dibujar y/o leer? *Prefiero leer.*
- Qué bueno. A mí me gusta leer, dibujar, y también los cuentos. ¿Hay algún cuento que hayas leído y te haya gustado? ¿De qué trata? *Me gusta el cuento de Hansel y Gretel y de cómo escapan de la bruja que se los quería comer.*
- Suena muy bien, tengo muchas ganas de leerlo otra vez. A mí me gustan mucho las historias de superhéroes, siempre quise ser una heroína de pequeña. Lo malo es que aún no me decido qué poder tener, ¿tú sí tienes uno en mente? *Me gustaría poder volar, sería algo genial ir de un lugar a otro muy rápido.*
- Muy buen poder, me gusta. Solo me queda dos últimas preguntas y luego jugaremos con unas imágenes, ¿sí? *Está bien.*
- Bien. ¿Qué fue lo primero que pensaste cuando llegaste acá? *Con mi papá vinimos primero por una revisión con el médico y nos dijo que debería quedarme porque necesitaba un tratamiento especial para mejorarme. Tuve miedo al comienzo hasta que me acostumbré, aunque me siguen doliendo las agujas ya no es tanto como antes.*
- Ya veo... Mi última pregunta es que, si te dieran un día libre para poder salir y hacer lo que más te guste, ¿qué harías? *Iría a visitar a mi familia y saldría a jugar con todos mis amigos.*

- Muchas gracias por tu respuesta, me inspiró mucho. ¿Está bien si te muestro unos colores y me dices qué te parecen? Con estos colores quisiera saber qué es lo primero en lo que piensas cuando los ves, ¿sí? *Sí.*
- Color 01   
*A este color le parece faltar algo, creo.*
- Color 02   
*Parece barro de cuando jugamos, pero también me recuerda a la madera.*
- Color 03   
*Se ve como el océano, me gusta.*
- Color 04   
*No sé a qué me recuerda, pero me da nervios.*

### 3.1.1.2. Categorización

Tabla 01

Tabla de categorización de la entrevista como preprueba, pregunta 01

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué te gusta de estar aquí?	<b>Violeta:</b> Que me vengán a visitar.
	<b>Spider Man:</b> Que me traigan frutas.
	<b>Batman:</b> Que mi mamá esté conmigo.
	<b>Flor:</b> Que me vengán a ver, a veces con un cuento.
	<b>Kemui:</b> Que mi mamá y mi papá vengán a verme.
	<b>Nieve:</b> Cuando vienen a verme, a veces con una muñeca o algunos colores.
	<b>Messi:</b> Estar con mi mamá porque me conversa de ella.

Tabla 02

Tabla de categorización de la entrevista como preprueba, pregunta 02

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué no te gusta de estar aquí?	<b>Violeta:</b> La comida ni las ampolla, tampoco me gusta cuando me siento mal porque mi mamá está triste.
	<b>Spider Man:</b> Que me pongan muchas ampollas, la comida ni quedarme solo.
	<b>Batman:</b> Quedarme solo, tampoco las agujas.
	<b>Flor:</b> Las agujas de mi mano, la comida, y no ver a mi familia.
	<b>Kemui:</b> Las agujas y no poder jugar con mis amigos.
	<b>Nieve:</b> Las agujas de mi mano ni quedarme sola.
	<b>Messi:</b> Que me aburro mucho, las agujas cuando nos las cambian y la comida.

Tabla 03

Tabla de categorización de la entrevista como preprueba, pregunta 03

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Te gustaría cambiar algo de este lugar?	<b>Violeta:</b> Que tenga juegos.
	<b>Spider Man:</b> Que haya juegos.
	<b>Batman:</b> Poder ver a mis amigos para jugar.
	<b>Flor:</b> Que toda mi familia pueda quedarse aquí y que mis amigos vengan para jugar.
	<b>Kemui:</b> Traer mi computadora, todos mis juguetes o que pudieran venir mis amigos.
	<b>Nieve:</b> Que pueda venir mi perro para jugar.
	<b>Messi:</b> Que mis amigos puedan venir a visitarme.



Tabla 04

Tabla de categorización de la entrevista como preprueba, pregunta 04

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué te gusta hacer aquí?	<b>Violeta:</b> Pintar, dibujar, ver vídeos, hablar con mis amigos.
	<b>Spider Man:</b> Jugar en el celular de mi mamá o con mis juguetes.
	<b>Batman:</b> Jugar con mis juguetes, leer cómics, colorear.
	<b>Flor:</b> Leer cuentos y jugar con mi mamá.
	<b>Kemui:</b> Dibujar, leer, aunque no me guste mucho, ver vídeos.
	<b>Nieve:</b> Pintar.
	<b>Messi:</b> Como no puedo jugar futbol, aprovecho a leer cuentos, aunque no todo

Tabla 05

Tabla de categorización de la entrevista como preprueba, pregunta 05

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Te gusta dibujar y/o leer?	<b>Violeta:</b> Pintar.
	<b>Spider Man:</b> Leer.
	<b>Batman:</b> Leer.
	<b>Flor:</b> Leer y pintar.
	<b>Kemui:</b> Dibujar.
	<b>Nieve:</b> Pintar y dibujar.
	<b>Messi:</b> Leer.

Tabla 06

Tabla de categorización de la entrevista como preprueba, pregunta 06

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Hay algún cuento que te guste?	<b>Violeta:</b> Los tres chanchitos.
	<b>Spider Man:</b> Caperucita roja.
	<b>Batman:</b> Muchos cuentos.
	<b>Flor:</b> Flautista de Hamelín.
	<b>Kemui:</b> Harry Potter.
	<b>Nieve:</b> No recuerdo.
	<b>Messi:</b> Hansel y Gretel.

Tabla 07

Tabla de categorización de la entrevista como preprueba, pregunta 07

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Te gustan los superhéroes? ¿Hay algún poder que te gustaría tener?	<b>Violeta:</b> Sanar personas.
	<b>Spider Man:</b> Correr rápido como Flash.
	<b>Batman:</b> Volar.
	<b>Flor:</b> Curar a las personas.
	<b>Kemui:</b> Ser fuerte.
	<b>Nieve:</b> Hablar con animales.
	<b>Messi:</b> Volar.

Tabla 08

Tabla de categorización de la entrevista como preprueba, pregunta 08

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué fue lo primero que pensaste cuando llegaste?	<b>Violeta:</b> No entendía por qué a mí, o por qué ahora y no antes.
	<b>Spider Man:</b> Que no me iba a curar, eso me hacía triste.
	<b>Batman:</b> Que había algo que me hacía mal, eso me ponía triste..
	<b>Flor:</b> No entendía, tenía miedo.
	<b>Kemui:</b> Estaba nervioso porque yo no había sido internado antes.
	<b>Nieve:</b> Que me daba miedo las agujas.
	<b>Messi:</b> Que no me habían internado antes y eso me daba miedo.

Tabla 09

Tabla de categorización de la entrevista como preprueba, pregunta 09

PREGUNTA	RESPUESTA
Si tuvieras un día libre para poder salir, ¿qué harías?	<b>Violeta:</b> Iría a mi colegio porque ahí me divierto.
	<b>Spider Man:</b> Iría a casa a jugar con mis amigos.
	<b>Batman:</b> Iría al parque a jugar con mis amigos.
	<b>Flor:</b> Iría a mi casa para jugar con mis juegos y a estar con mi familia.
	<b>Kemui:</b> Iría a casa de mi mejor amigo para jugar con él y su perro.
	<b>Nieve:</b> Iría a la calle a jugar con Nieve.
	<b>Messi:</b> Iría a visitar a mi familia y a jugar con todos mis amigos.

Tabla 10

Tabla de categorización de la entrevista como preprueba, pregunta 10

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué te transmite el color gris claro?	<b>Violeta:</b> No me gusta porque se ve vacío, no tiene color.
	<b>Spider Man:</b> No me gusta porque me recuerda a este lugar.
	<b>Batman:</b> No me gusta porque se siente vacío.
	<b>Flor:</b> No es muy colorido, se siente triste.
	<b>Kemui:</b> Es como cuando llueve, se siente frío.
	<b>Nieve:</b> Es un color triste, ¿no?
	<b>Messi:</b> Parece que a este color le falta algo, creo.

Tabla 11

Tabla de categorización de la entrevista como preprueba, pregunta 11

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué te transmite el color marrón oscuro?	<b>Violeta:</b> Me recuerda al lodo de cuando llueve.
	<b>Spider Man:</b> Parece tierra, pero también me recuerda a la madera.
	<b>Batman:</b> Se ve viejo como las cosas de la casa de mi abuelo.
	<b>Flor:</b> Me recuerda a los árboles cerca de mi casa cuando jugábamos a treparnos.
	<b>Kemui:</b> Me recuerda a la madera cuando huele rico, me gusta.
	<b>Nieve:</b> Se parece a cuando las casas están sucias.
	<b>Messi:</b> Me recuerda al barro de cuando jugábamos en la calle, y a la madera.

Tabla 12

Tabla de categorización de la entrevista como preprueba, pregunta 12

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué te transmite el color azul oscuro?	<b>Violeta:</b> Me recuerda a una carita triste.
	<b>Spider Man:</b> Me recuerda al agua, pero me da pena.
	<b>Batman:</b> Me recuerda a la noche.
	<b>Flor:</b> Me recuerda a la oscuridad.
	<b>Kemui:</b> Me gusta porque me recuerda a mi cuarto.
	<b>Nieve:</b> Es oscuro como cuando apagan las luces del hospital.
	<b>Messi:</b> Me gusta porque me recuerda al océano.

Tabla 13

Tabla de categorización de la entrevista como preprueba, pregunta 13

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué te transmite el color turquesa?	<b>Violeta:</b> Me hace sentir nostalgia, pero no me recuerda a nada.
	<b>Spider Man:</b> Es el color de la ropa de las enfermeras y de mi cama, me gusta y no me gusta.
	<b>Batman:</b> Es bonito, se parece al color de mi polo.
	<b>Flor:</b> Es el color de los carros de las agujas.
	<b>Kemui:</b> Es el color del carro cuando traen las ampollas.
	<b>Nieve:</b> Me da nervios porque es el color de la ropa de las enfermeras.
	<b>Messi:</b> Me da nervios, pero no sé a qué me recuerda.

### 3.1.1.3. Clasificación

Tabla 14

Tabla de clasificación de la entrevista como preprueba, categoría 01

CATEGORÍA	PREGUNTA	RESPUESTA
Percepción del niño con el ambiente	<b>¿Qué te gusta de estar aquí?</b>	Se observó a que los niños no asociaban algo memorable con el ambiente en sí, sino les gustaba que les vayan a visitar por la situación en la que se encontraban y porque no podían salir.
	<b>¿Qué no te gusta de estar aquí?</b>	Se observó que normalmente a lo que le temen son las agujas, la comida y estar solos.
	<b>¿Te gustaría cambiar algo de este lugar?</b>	Se observó que quisieran que haya más juegos. También manifestaron su deseo por recibir visita de amigos y más familias. Esto demostró que lo que quisieran hacer, en pocas palabras, es divertirse más.
	<b>¿Qué te gusta hacer aquí?</b>	Se observó que se divierten con lo que tienen a su alcance.

Tabla 15

Tabla de clasificación de la entrevista como preprueba, categoría 02

CATEGORÍA	PREGUNTA	RESPUESTA
Percepción del niño con su enfermedad y situación actual	<b>¿Qué fue lo primero que pensaste cuando llegaste?</b>	Se observó que lo que experimentaron, en su mayoría de casos y al principio, fue temor a lo desconocido y resignación. Otros niños mencionaron que al tener el apoyo y optimismo de sus padres sintieron que su situación es solo una etapa más que pronto se va a solucionar si hacen lo que los doctores les piden, aunque no sea de su total agrado.
	<b>Si tuvieras un día libre para poder salir, ¿qué harías?</b>	Se observó que la gran mayoría preferiría hacer las cosas de antes que le hacían feliz y les traía buenos recuerdos. Como estar en casa haciendo lo que más les gusta, jugar en el parque, estar en familia, entre otras situaciones.

Tabla 16

Tabla de clasificación de la entrevista como preprueba, categoría 03

CATEGORÍA	PREGUNTA	RESPUESTA
Aporte al cómic	<b>¿Te gusta dibujar y/o leer?</b>	Se observó que a la mayoría le gusta leer, aunque algunos prefieren dibujar y/o pintar. Esto refuerza la idea de realizar un producto editorial para su lectura.
	<b>¿Hay algún cuento que te guste?</b>	Los niños eligieron cuentos infantiles que traían moralejas similares o desenlaces parecidos: Que el bien vence al mal. Esto permitirá aportarle al personaje del cómic una cualidad de bien hacedor.
	<b>¿Te gustan los superhéroes? ¿Hay algún poder que te gustaría tener?</b>	Se observó que a algunos niños les gustaban los superhéroes y a otros no. Pero todos coincidieron en que les gustaría tener al menos un poder: De curar, volar, ser fuerte o ser rápido. Esto añadirá conceptos al cómic.
	<b>¿Qué te transmite el color gris claro?</b>	Se observó que a la mayoría de los pacientes no le transmitía más que vacío, tristeza y les parecía aburrido por no tener color. Esto denotó el descarte de este color en el cómic.



	<p><b>¿Qué te transmite el color marrón oscuro?</b></p>	<p>A algunos niños les hacía recordar al lodo, a lo sucio. A otros les hacía recordar a la naturaleza, a la madera, a los árboles, etc. Esto denotó el poco uso del color en el cómic y su aplicación solo en objetos de la naturaleza.</p>
<p>Aporte al cómic</p>	<p><b>¿Qué te transmite el color azul oscuro?</b></p>	<p>A la mayoría de los niños les transmitía miedo por recordarles a la oscuridad. O otros les hacía recordar al mar. Esto denotó el uso de este color en pequeñas cantidades en el cómic.</p>
	<p><b>¿Qué te transmite el color turquesa?</b></p>	<p>A la mayoría de los niños les transmitió ansiedad o nostalgia. Muchos lo asimilaron con el color del hospital, las enfermeras y los carros de paradas del hospital. Esto denotó el descarte de este color en el cómic.</p>

### 3.1.1.4. Estructuración

Tabla 17

Tabla de estructuración de la entrevista como preprueba

CATEGORÍA	EXPLICACIÓN
Percepción del niño con el ambiente.	Se observó que los niños no se sienten cómodos con el ambiente si no están acompañados. Ellos sienten ansiedad por las agujas, las malas noticias y no prefieren la comida del hospital, aunque saben que les hace bien. Su mayor deseo es poder divertirse ya sea saliendo del hospital o trayendo juguetes a éste.
Percepción del niño con su enfermedad y situación actual.	Se observó que, al recibir la noticia y al pasar los primeros días internados en el área, sintieron temor a lo desconocido y resignación. Pero, al sentir el apoyo y optimismo de sus padres, sintieron que su situación es solo una etapa más que pronto se va a solucionar si hacen lo que los doctores les piden, aunque no sea de su total agrado. También se observó que recurren a los recuerdos más felices para evitar pensar en su enfermedad.

---

#### Aporte al cómic.

Se reforzó la idea de ser un producto editorial porque a la mayoría de los niños les gusta leer. Asimismo, se considera que el personaje principal del cómic sea un superhéroe porque, a pesar de que a la mayoría de los niños no les gusten los superhéroes, confirmaron que sí les gustaría tener un poder. Por otro lado, debido a la afinidad de los niños por los cuentos ilustrados cuya moraleja significa hacer el bien para vencer al mal, el tema del cómic se verá reflejado en dicho lema.

En cuando a la gama cromática del cómic, se descartaron a los colores gris y turquesa por la poca afinidad que los niños tenían hacía estos. Sin embargo, se considerarán a los colores azul y marrón oscuro para su uso en la naturaleza.

---

### 3.1.2. Concepto y Diseño del Cómic

Se escogió como recurso literario al cómic por los datos arrojados por los niños sobre la pregunta “¿Te gusta leer o dibujar?” la cual tuvo como respuesta: “Se observó que a la mayoría le gusta leer, aunque algunos prefieren dibujar y/o pintar.” Esto refuerza la idea de un producto editorial impreso que contenga imágenes y textos.

Por tal motivo se eligió al cómic con enfoque infantil (conocido también como historieta o tebeo) como medio narrativo para conocer el efecto de éste en el niño oncohematológico del Área de Hematología Pediátrica del Hospital Almanzor Aguinaga Asenjo.

A diferencia del cómic como lo conocemos -de diferentes tomos que continúan una misma historia- y la novela gráfica -de un solo tomo que cuenta una historia completa con personajes únicos- (San José, E., 2014); al cómic infantil lo caracterizan las historias más cortas con argumentos más simples y un gran poder de comunicación. Éste ayuda a los pequeños lectores a reconocer lo que es esencial y les ayuda a organizar el pensamiento y a saber cómo exponerlo. (Martínez, M., 2015)

#### 3.1.2.1. Conceptualización

##### Guion Literario

Desde su primera aparición en el cómic, se puede denotar que a Arturo le encantan los superhéroes, tanto que convirtió a su atuendo habitual en uno parecido a los de sus personajes preferidos. Como él es un niño que recibe con una sonrisa la primera hora del día, no duda en realizar labores cotidianas del hogar y ayudar a quienes se encuentren en dificultades, esto se le puede observar a lo largo de este cómic. La historia da un giro cuando el lector descubre que Arturo en realidad sí tiene un superpoder ¡él puede volar!, lo que le convierte en un superhéroe nato; pero para él, volar no es una prioridad, es ver y vivir la vida con esa inocencia y ganas de ayudar.

## **Lenguaje**

Se utilizó al lenguaje natural como medio narrativo. Lema, J (2001) se refiere al lenguaje natural como “algo que nos acompaña cotidianamente en todas nuestras actividades y reflexiones” (Pág.258)

Las viñetas la acompañan frases positivas de un narrador omnipresente que permiten al niño recibir el mensaje de manera directa mientras disfrutan las aventuras de Arturo, El Pequeño Gran Héroe.

## **Mensaje**

Se consideró el resultado del pretest:

“Por otro lado, debido a la afinidad de los niños por los cuentos ilustrados cuya moraleja significa hacer el bien para vencer al mal, el tema del cómic se verá reflejado en dicho lema.”

## **Perfil del Personaje**

Como personaje, se eligió el nombre de Arturo, sinónimo de fuerza, estabilidad y protección. Este personaje es un pequeño niño que, como sus lectores, sufre de cáncer; pero eso no le detiene para ver la vida con los ojos curiosos de un niño: divertida y aventurera.

## **Guion Técnico:**

### **“EL PEQUEÑO GRAN HÉROE”**

#### **Página 01 (04 viñetas)**

**Viñeta 01:** [VIÑETA CERRADA, CUADRADA] Arturo, ya despierto, con su camiseta amarilla y short azul, se coloca sus zapatillas rojas en el borde izquierdo de su cama.

**LEYENDA:**

Los actos más heroicos...

**Viñeta 02:** [VIÑETA CERRADA, CUADRADA] Como secuencia a la viñeta anterior, se muestra un plano detalle de Arturo de pie en el borde izquierdo de su cama con las dos zapatillas puestas.

**Viñeta 03:** [VIÑETA CERRADA, RECTANGULAR VERTICAL] Plano detalle de Arturo colocándose un guante rojo de cocina.

LEYENDA:

... No son aquellos que vienen del corazón.

**Viñeta 04:** [VIÑETA FLOTANTE] Primer plano del torso de Arturo, con ambos guantes puestos.

LEYENDA:

¡Son aquellos que salen del corazón!

ONOMATOPEYA:

PUM-PUM

### **Página 02 (05 viñetas)**

**Viñeta 01:** [VIÑETA CERRADA, CUADRADA] Primer plano medio corto de Arturo de espaldas mientras se coloca su antifaz.

LEYENDA:

Y Arturo es un niño que lo sabe

**Viñeta 02:** [VIÑETA CERRADA, CUADRADA] Primer plano frontal de Arturo, sonriendo, con el antifaz puesto.

LEYENDA:

¡Un niño que tiene el corazón muy valiente!

**Viñeta 03:** [VIÑETA CERRADA, CUADRADA] Plano detalle del colgador en la pared del cuarto de

Arturo, donde se ubica una sábana roja que simula una capa.

LEYENDA:

El mundo necesita personas como él.

**Viñeta 04:** [VIÑETA CERRADA, CUADRADA] Como secuencia de la viñeta anterior, se muestra un plano detalle de Arturo cogiendo la sábana del colgador.

LEYENDA:

Que nunca se rindan.

**Viñeta 05:** [VIÑETA FLOTANTE] Plano general de Arturo en su habitación, con su atuendo completo (antifaz, capa, camiseta, short, guantes, zapatillas)

LEYENDA:

¡Y siempre sonrían!

### **Página 03 (01 viñeta)**

**Viñeta 01:** [SPLASH PAGE O VIÑETA A TODA PÁGINA] Plano americano de Arturo saliendo de su habitación con prisa y con una sonrisa en su rostro.

LEYENDA:

Dispuestos a cambiar las cosas ¡y a luchar por sí mismos!

### **Página 04 (04 viñetas)**

**Viñeta 01:** [VIÑETA CERRADA, CUADRADA] Plano medio de Arturo preparando el desayuno para su familia mientras corta un pan, con una sonrisa en su rostro.

**Viñeta 02:** [VIÑETA CERRADA, CUADRADA] Como secuencia a la viñeta anterior, se muestra un plano medio de Arturo detrás de la mesa con el desayuno ya preparando; alzando los brazos en signo de alegría, con una sonrisa en su rostro.

LEYENDA:

... No son aquellos que vienen del corazón.

**Viñeta 03:** [VIÑETA CERRADA, CUADRADA] Enfoque de medio plano de la mamá y el hermano pequeño, ella con una pequeña sonrisa en el rostro y él con una expresión de asombro mientras fijan su mirada en Arturo.

LEYENDA:

Cuidan a los que más aman.

HERMANO DE ARTURO:

[BOCADILLO DE EXCLAMACIÓN] Woah!

**Viñeta 04:** [VIÑETA FLOTANTE] Plano general de Arturo saliendo de casa, con una sonrisa en el rostro.

LEYENDA:

Y siempre están dispuestos a ayudar.



**Página 05 (04 viñetas)**

**Viñeta 01:** [VIÑETA FLOTANTE] Plano medio corto de una señora de avanzada edad -con cabello gris y chompa celeste- de perfil mirando el semáforo peatonal en luz verde.

**Viñeta 02:** [VIÑETA CERRADA, CUADRADA] Plano medio del perfil de Arturo sujetando las manos de esta señora, ambos con una sonrisa en el rostro.

**Viñeta 03:** [VIÑETA CERRADA, CUADRADA] Como secuencia de la viñeta anterior, se muestra un plano general de Arturo ayudando a la señora de avanzada edad a cruzar por la línea peatonal.

ARTURO:

[BOCADILLO DE DIÁLOGO] Ahora podemos cruzar.

**Viñeta 04:** [VIÑETA FLOTANTE] Plano americano frontal de la señora despidiéndose de Arturo.

LEYENDA:

Arturo es feliz haciendo todo esto.

SEÑORA DE AVANZADA EDAD:

[BOCADILLO DE DIÁLOGO] ¡Gracias, mi pequeño héroe!

**Página 06 (06 viñetas)**

LEYENDA:

Así son los días de Arturo...

**Viñeta 01:** [VIÑETA CERRADA, ASIMÉTRICA] Plano general de Arturo ayudando a cargar dos bolsas de mercado con esfuerzo.

ONOMATOPEYA:

Koof, koof.

**Viñeta 02:** [VIÑETA CERRADA, ASIMÉTRICA] Como secuencia de la viñeta anterior se muestra a una señora de edad adulta despidiéndose de Arturo.

SEÑORA DE EDAD ADULTA:

¡Gracias, fuerte héroe!

**Viñeta 03:** [VIÑETA CERRADA, ASIMÉTRICA] Plano general de Arturo dando de comer a un perro en la acera.

**Viñeta 04:** [VIÑETA CERRADA, ASIMÉTRICA] Como secuencia de la viñeta anterior se muestra el plano americano de este perrito moviendo la cola con signos de felicidad.

ONOMATOPEYA:

Woof! Woof!

**Viñeta 05:** [VIÑETA CERRADA, ASIMÉTRICA] Plano general de Arturo ayudando a un ciudadano sin hogar con unas monedas.

LEYENDA:

Siempre ayudando a los demás...

**Viñeta 06:** [VIÑETA CERRADA, ASIMÉTRICA] Como secuencia de la viñeta anterior se muestra el plano general de Arturo despidiéndose de él.

LEYENDA:

Alegrando corazones.

**Página 07 (03 viñetas)**

- Viñeta 01:** [VIÑETA CERRADA, RECTANGULAR]  
Primerísimo primer plano de Arturo de espaldas desatándose su antifaz.
- Viñeta 02:** [VIÑETA CERRADA, RECTANGULAR]  
Plano detalle de los ojos cerrados de Arturo, connotando una sonrisa.
- Viñeta 03:** [VIÑETA CERRADA, RECTANGULAR]  
Plano detalle de los ojos abiertos de Arturo.

**Página 08 (02 viñetas)**

- Viñeta 01:** [COMPUESTA POR TRES VIÑETAS CON EFECTO “TRAVELLING”, ES DECIR, QUE UNA IMAGEN ESTÁ DIVIDIDA EN VARIAS VIÑETAS PARA GUIAR AL OJO DEL ESPECTADOR DE IZQUIERDA A DERECHA] Arturo vuela a lo alto de un edificio, sin su antifaz, descubriéndose así su falta de cabello, uno de los efectos de la quimioterapia.

LEYENDA:

Él podía volar, pero ése no era su más grande poder...

- Viñeta 02:** [VIÑETA FLOTANTE] Plano general de Arturo, en la cima de un edificio con pose triunfante, mientras su capa se mueve por la brisa del viento, él siempre con una sonrisa en el rostro.

LEYENDA:

¡Su verdadero poder era ese valiente y humilde corazón!

## Página 03 (01 viñeta)

**Viñeta 01:** [SPLASH PAGE O VIÑETA A TODA PÁGINA] Medio plano de Arturo, recostado en su cama con los brazos cruzados detrás de su cabeza en signo de satisfacción por el día vivido lleno de felicidad, con la sonrisa más grande jamás vista en su rostro.

### LEYENDA:

Porque sabía que las cosas más pequeñas hacen grandes a los héroes. Y por esta razón, él jamás se rendía.

**FIN.**

### 3.1.2.2. Diseño

#### Diseño del personaje

> armonía de tres colores <  
tríada de colores que son seleccionados al trazar un triángulo equilátero en el círculo cromático



ROJO CLARO: ALEGRÍA, SENSIBILIDAD <

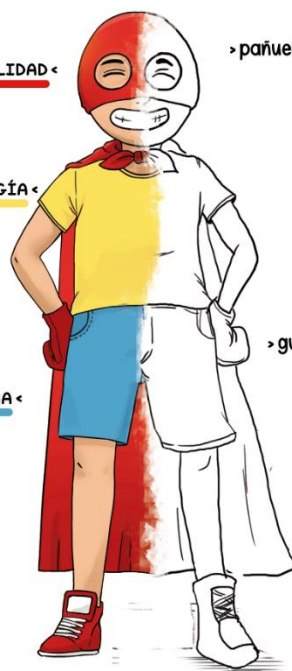
> pañuelo

AMARILLO: ALEGRÍA Y ENERGÍA <

AZUL CLARO: CONFIANZA Y CALMA <

> guantes de cocina

> sábana



Arturo viste un atuendo con los colores primarios del círculo cromático (rojo, amarillo y azul), esto con triple intención:

1. Que sirvan como estímulo para los niños debido al contraste que estos poseen y dejen de lado el color turquesa, marrón, blanco (colores con bajo contraste) que posee el ambiente, de los que ellos dijeron no sentirse cómodos en la entrevista preprueba.
2. Que les sea más fácil identificar a Arturo entre los personajes secundarios que se muestran en el cómic.
3. Por el significado psicológico que estos poseen, como se conocer según la teoría de la psicología del color.

Estos colores predominarán a lo largo de la historieta junto con elementos en diferentes tonalidades para dar referencia a los ambientes o naturaleza.

### **Estilo de dibujo**

Se utilizó el estilo de dibujo para historietas para darle sentido al producto de investigación.

“Hacer caricaturas significa que puedes olvidarte de las representaciones hiperrealistas, siempre y cuando captures la esencia de una figura de una manera semi-realista” (Extraído de [www.mymodernmet.com](http://www.mymodernmet.com))

En este estilo de dibujo se utilizó trazos marcados y texturas definidas ya que el 80% de la percepción del cómic es visual y el 20% es narrativo. Para lograr esos trazos se utilizaron los pinceles de Photoshop “underline”.

### **Técnica de pintado**

Según Jódar, M. (2014), en este cómic se utilizó la técnica de pintura digital ya que se generó a través de un programa, en este caso Photoshop; en ella se simuló la técnica de pintura con témpera, a la que el Ministerio de Educación de Chile se refiere como un tipo de pintura cubriente en elementos planos.

### **Impresión**

Como resultado, se obtuvo una historieta impresa de 09 páginas (sin contar portada, contra portada y dedicatoria); de tamaño A5 para mayor comodidad del niño y en papel couché.

## **3.1.3. Entrevista posprueba**

### **3.1.3.1. Transcripción**

**N°01**

**FECHA:** OCTUBRE 2019

**CÓDIGO:** VIOLETA

**EDAD:** 12 AÑOS

- Hola, buenos días. ¿Me recuerdas? Soy la autora del cómic que has leído estas últimas semanas. ¿Crees que me puedes ayudar? Te quiero comentar también que ninguna respuesta es equivocada, ¿está bien? *Sí.*
- Qué bueno. Para poder realizar esta entrevista utilizamos un término que nos ayude a identificarte sin entregar datos privados. Coméntame, ¿cómo te gustaría que te llame? *Hm... Creo que Violeta porque me gusta mucho ese color, todo mi cuarto es violeta.*
- Buena elección. ¿Y cómo estás hoy? *Mejor que ayer, sí. Es que ayer me pusieron ampollas y a mí no me gustan las agujas. Hoy ya estoy mejor.*
- Ya veo, en alguna ocasión también estuve en un hospital. Recuerdo que la comida de aquel lugar no me gustaba, pero tú sabes, es necesario comer lo que nos hace bien. *Sí, aunque yo extraño mis*

*ensaladas. Me gusta mucho la palta, la cebolla también. Y aquí no lo como casi nunca.*

- Lo entiendo, pero a veces hay hobbies que te entretienen en estos ambientes, por eso realicé este cómic para ustedes. ¿Qué te ha parecido? *La historia es bonita, pero hubiera querido que pueda leer más.*
- ¿Has visto los colores? ¿Cuál te llamó más la atención? *El amarillo, es alegría, sol, brillo... ¡Felicidad! Es un color que brilla mucha, y eso, ¡eso da alegría!*
- ¿Y los demás colores? ¿Te transmitieron algo? *El azul claro me recuerda al mar y al cielo, a las nubes. A mí me dijeron siempre el rojo representa al amor y me gusta mucho, por eso pintamos el corazón rojo.*
- Entiendo, ¿te gusta el estilo de dibujo? ¿Lo cambiarías en algo? *Sí me gusta.*
- Ya veo, ¿qué me puedes contar de Arturo? *¡Que puede volar! Yo quiero hacer eso e irme a mi casa para estar en mi cuarto jugando con mis muñecas.*
- ¿Hasta qué punto te sentiste identificada con él? *Antes mi hermana y yo le ayudábamos a mi mamá a poner la mesa, ella también nos decía que una niña educada lava los platos. Mi mamá es muy lista y se veía que le gustaba que hagamos todo eso, eso me daba alegría.*
- ¿Hay alguna enseñanza que puedas sacar de la historia? *Hm, no sé. Creo que, puede ser, que una persona no es la única con enfermedad, o sea, problemas. Y que puede hacerte sentir mejor si haces algo bonito.*
- Qué linda reflexión, ¿Y a ti te cae bien Arturo? *Sí, pero mucho sonrío. Yo sonrío mucho, pero no tanto.*
- Entiendo, Arturo para mí es un niño que a pesar de todas las adversidades que la vida le ha dado, él siempre termina haciendo lo que le hace bien a los demás porque es algo que le hace bien a él. ¿En algunas situaciones te has sentido así? *Sí, me pasó en mi*

*colegio. Pasó que alguien me había culpado que... Yo estaba en quinto... Que yo le había insultado a una niña con las peores groserías. Y yo no había hecho eso, mi profesora y mis amigos lo sabían, ellos sabían que no había dicho nada. Y, y otros me dijeron que le iban a decir a la madre, o sea a la directora... Y yo me asusté. Entonces yo le dije a mi mamá. Ella me dijo “¿Por qué no le dijiste al profesor?” Y yo en ese momento tenía miedo. Y cuando mi mamá se fue y le contó al profesor, él le dijo que la niña que había dicho todo eso era mi amiga. O sea, ¿cómo pudo decir eso si era mi amiga? Luego me acordé de que a mí me dijeron que las personas que no se tienen la confianza a sí mismos hacen el mal. Desde allí decidí no hacer caso a lo que me haga mal y preferí ayudar y estar con mis amigos que sí me hacían sentir bien.*

- *Qué buena anécdota, ¿qué te hizo sentir eso? Al principio con miedo y un poco de pena porque no me gustaba no confiar en todos, creía que eso era malo. Después vi que no, ya después me sentí tranquila.*
- *Ya veo, hay una última pregunta que te quiero hacer y luego te muestro unas imágenes, ¿sí? Sí, está bien.*
- *Después de conocer a Arturo, ¿qué sientes sobre tu enfermedad y el ambiente que te rodea? Me sigue poniendo nerviosa, pero sé que es una enfermedad de la que no debo temer o me pongo débil y triste.*
- *¡Muchas gracias por tu respuesta! Ahora, hay algo que te quiero pedir...*
- *Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado antes de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? Escogí la carita feliz porque sé que mi mamá quiere que no esté triste y no lo debo estar.*
- *Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado después de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? El emoji uno porque Arturo me hizo entender que hice bien al querer ayudar y confiar en mis amigos que sí me quieren.*



- ¡Eso es todo, Violeta! Muchas gracias por tu tiempo, lo valoro mucho.

**N°02**

**FECHA:** OCTUBRE 2019

**CÓDIGO:** SPIDER MAN

**EDAD:** 08 AÑOS

- Hola, buenos días. ¿Me recuerdas? Soy la autora del cómic que has leído estas últimas semanas. ¿Crees que me puedes ayudar? Te quiero comentar también que ninguna respuesta es equivocada, ¿está bien? *Sí.*
- Qué bueno. Para poder realizar esta entrevista utilizamos un término que nos ayude a identificarte sin entregar datos privados. Coméntame, ¿cómo te gustaría que te llame? *Hm... ¿Creo que me gustaría ser Spider Man? Es que tengo muchos muñecos de él y me gusta.*
- Buena elección. ¿Y cómo estás hoy? *Más o menos, hoy me cambiaron mi aguja y no me gusta cuando hacen eso.*
- Ya veo, en alguna ocasión también estuve en un hospital. Recuerdo que la comida de aquel lugar no me gustaba, pero tú sabes, es necesario comer lo que nos hace bien. *Sí, creo que sí.*
- Lo entiendo, pero a veces hay hobbies que te entretienen en estos ambientes, por eso realicé este cómic para ustedes. ¿Qué te ha parecido? *¡Me ha gustado! Pero la he leído muy rápido.*
- Lo entiendo, pero a veces hay hobbies que te entretienen en estos ambientes, por eso realicé este cómic para ustedes. ¿Qué te ha parecido? *La historia es bonita, pero hubiera querido que pueda leer más.*
- ¿Has visto los colores? ¿Cuál te llamó más la atención? *Me ha gustado el color rojo de la ropa del héroe que tenía, era brillante y se veía fuerte.*
- ¿Y los demás colores? ¿Te transmitieron algo? *El amarillo se veía muy brillante, me gusta porque se parece al sol.*

- Entiendo, ¿te gusta el estilo de dibujo? ¿Lo cambiarías en algo? **No, así está bien.**
- Ya veo, ¿qué me puedes contar de Arturo? **¡Arturo puede volar! También es muy fuerte y ayuda a las abuelitas.**
- ¿Hasta qué punto te sentiste identificada con él? **Yo también ayudaba a mi mamá con las bolsas del mercado, aunque pesaban, pero yo era fuerte.**
- ¿Hay alguna enseñanza que puedas sacar de la historia? **¿Qué hay que ayudar a los demás y siempre sonreír?**
- Qué linda reflexión, ¿Y a ti te cae bien Arturo? **Sí, ¡es muy fuerte!**
- Entiendo, Arturo para mí es un niño que a pesar de todas las adversidades que la vida le ha dado, él siempre termina haciendo lo que le hace bien a los demás porque es algo que le hace bien a él. ¿En algunas situaciones te has sentido así? **Ah... Recuerdo que una vez un amigo se cayó mientras jugábamos en mi casa y se hizo doler la pierna y lo ayudé para que ya no le duela mucho. Me dijo que gracias y luego seguimos jugando.**
- Qué buena anécdota, ¿qué te hizo sentir eso? **Me hizo sentir bien porque no es bonito sentir dolor y quería ayudarlo.**
- Ya veo, hay una última pregunta que te quiero hacer y luego te muestro unas imágenes, ¿sí? **Sí, está bien.**
- Después de conocer a Arturo, ¿qué sientes sobre tu enfermedad y el ambiente que te rodea? **Que si me siento triste no podría ver mi enfermedad de la misma manera.**
- ¡Muchas gracias por tu respuesta! Ahora, hay algo que te quiero pedir...
- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado antes de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? **Escogí la carita triste porque antes no sabía cómo comportarme bien porque no me gusta estar aquí.**
- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado después de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? **Escogí la carita feliz**

*porque lo entiendo de manera diferente, sé que puedo ser fuerte como Arturo.*

- ¡Eso es todo, Spider Man! Muchas gracias por tu tiempo, lo valoro mucho.

**N°03**

**FECHA:** OCTUBRE 2019

**CÓDIGO:** BATMAN

**EDAD:** 09 AÑOS

- Hola, buenos días. ¿Me recuerdas? Soy la autora del cómic que has leído estas últimas semanas. ¿Crees que me puedes ayudar? Te quiero comentar también que ninguna respuesta es equivocada, ¿está bien? *Sí.*
- Qué bueno. Para poder realizar esta entrevista utilizamos un término que nos ayude a identificarte sin entregar datos privados. Coméntame, ¿cómo te gustaría que te llame? *Quiero llamarme Batman, como en el cómic.*
- Buena elección. ¿Y cómo estás hoy? *Hoy estoy un poco mejor, no me han inyectado nada hoy y mi mamá me está conmigo.*
- Ya veo, en alguna ocasión también estuve en un hospital. Recuerdo que la comida de aquel lugar no me gustaba, pero tú sabes, es necesario comer lo que nos hace bien. *Sí, pero igual sabe mal, extraño la comida de mi casa. ¡Mi tía cocina muy rico!*
- Lo entiendo, pero a veces hay hobbies que te entretienen en estos ambientes, por eso realicé este cómic para ustedes. ¿Qué te ha parecido? *Me ha gustado, pero no ha sido muy largo, hubiese sido bonito que tenga más páginas.*
- ¿Has visto los colores? ¿Cuál te llamó más la atención? *Me ha gustado el rojo de la capa y la máscara, es el que más recuerdo.*
- ¿Y los demás colores? ¿Te transmitieron algo? *Hm... Me sentía bien cuando lo leí, los colores no eran feos.*
- Entiendo, ¿te gusta el estilo de dibujo? ¿Lo cambiarías en algo? *Me gusta así.*

- Ya veo, ¿qué me puedes contar de Arturo? *Arturo puede volar y ayuda a su mamá. También ayuda a los necesitados.*
- ¿Hasta qué punto te sentiste identificada con él? *Yo también ayudo a mi mamá y a mi abuelita cuando la veo, pero yo no puedo volar. Aunque si me gustaría.*
- ¿Hay alguna enseñanza que puedas sacar de la historia? *¿Que ayudar a otros te hace feliz?*
- Qué linda reflexión, ¿Y a ti te cae bien Arturo? *Sí, ¡puede volar! Aunque sonrío mucho.*
- Entiendo, Arturo para mí es un niño que a pesar de todas las adversidades que la vida le ha dado, él siempre termina haciendo lo que le hace bien a los demás porque es algo que le hace bien a él. ¿En algunas situaciones te has sentido así? *Una vez con mi amigo estábamos jugando por mi casa y vimos a un gatito perdido, así que le dimos agua, aunque mi mamá luego se molestó conmigo. No le gustan los gatos.*
- Qué buena anécdota, ¿qué te hizo sentir eso? *Me hizo sentir bien, aunque no sé qué habrá sido del gatito.*
- Ya veo, hay una última pregunta que te quiero hacer y luego te muestro unas imágenes, ¿sí? *Sí.*
- Después de conocer a Arturo, ¿qué sientes sobre tu enfermedad y el ambiente que te rodea? *Que... No sé. Puede ser que puedo encontrar buenos amigos aquí con quien jugar. Y que al estar jugando me olvido de las ampollas.*
- ¡Muchas gracias por tu respuesta! Ahora, hay algo que te quiero pedir...
- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado antes de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? *La carita feliz porque mi mamá viene a verme todos los días.*
- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado después de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? *La carita feliz porque Arturo me enseñó que yo también puedo ayudar a los demás.*

- ¡Eso es todo, Batman! Muchas gracias por tu tiempo, lo valoro mucho.

**N°04**

**FECHA:** OCTUBRE 2019

**CÓDIGO:** FLOR

**EDAD:** 10 AÑOS

- Hola, buenos días. ¿Me recuerdas? Soy la autora del cómic que has leído estas últimas semanas. ¿Crees que me puedes ayudar? Te quiero comentar también que ninguna respuesta es equivocada, ¿está bien? *Sí.*
- Qué bueno. Para poder realizar esta entrevista utilizamos un término que nos ayude a identificarte sin entregar datos privados. Coméntame, ¿cómo te gustaría que te llame? *Hm, ¿está bien Flor? Es que a mí me gustan las flores.*
- Buena elección. ¿Y cómo estás hoy? *Hoy me siento bien, he estado leyendo un cuento nuevo y no estoy muy aburrida.*
- Ya veo, en alguna ocasión también estuve en un hospital. Recuerdo que la comida de aquel lugar no me gustaba, pero tú sabes, es necesario comer lo que nos hace bien. *Supongo que sí, pero sería mejor si fuese más rica.*
- Lo entiendo, pero a veces hay hobbies que te entretienen en estos ambientes, por eso realicé este cómic para ustedes. ¿Qué te ha parecido? *¡Me ha gustado! Pero creo que la historia pudo haber sido más larga.*
- ¿Has visto los colores? ¿Cuál te llamó más la atención? *Me ha gustado el amarillo, me recuerda al sol de cuando salía a jugar con mis amigos.*
- ¿Y los demás colores? ¿Te transmitieron algo? *Hm... recuerdo el rojo de la ropa de Arturo, me hacía sentir alegre porque es el color del amor.*
- Entiendo, ¿te gusta el estilo de dibujo? ¿Lo cambiarías en algo? *No, así está bien.*

- Ya veo, ¿qué me puedes contar de Arturo? *Es un niño con cáncer muy fuerte y alegre que ayuda a su mamá y puede volar.*
- ¿Hasta qué punto te sentiste identificada con él? *A mí también me gusta ayudar a mi mamá y a mi familia, pero yo no puedo volar.*
- ¿Hay alguna enseñanza que puedas sacar de la historia? *Pues... que para ser fuertes desde adentro hay que sonreír mucho y ayudar a los demás.*
- Qué linda reflexión, ¿Y a ti te cae bien Arturo? *Sí, es un niño muy alegre.*
- Entiendo, Arturo para mí es un niño que a pesar de todas las adversidades que la vida le ha dado, él siempre termina haciendo lo que le hace bien a los demás porque es algo que le hace bien a él. ¿En algunas situaciones te has sentido así? *Una vez tuve un problema en clase con mi cuaderno, no lo encontraba así que mis amigos me ayudaron a buscarlo hasta que lo encontré, un chico lo había escondido. La profesora lo regañó y me molesté con él, pero luego le disculpé. También le agradecí a mis amigos por ayudarme a buscar.*
- Qué buena anécdota, ¿qué te hizo sentir eso? *Sentí que podía confiar en algunas personas, y en otras no.*
- Ya veo, hay una última pregunta que te quiero hacer y luego te muestro unas imágenes, ¿sí? *Ya.*
- Después de conocer a Arturo, ¿qué sientes sobre tu enfermedad y el ambiente que te rodea? *Que debo ser fuerte para vencer a lo que me está haciendo mal, y que no debo ponerle mala cara a las personas que me quieren ayudar.*
- ¡Muchas gracias por tu respuesta! Ahora, hay algo que te quiero pedir...
- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado antes de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? *Como la carita triste porque estaba muy aburrida, aunque sé que debo sonreír para que mi mamá no se sienta mal.*

- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado después de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? ***Como la carita feliz porque me divertí leyendo la historia, aunque fue muy corta.***
- ¡Eso es todo, Flor! Muchas gracias por tu tiempo, lo valoro mucho.

**N°05**

**FECHA:** OCTUBRE 2019

**CÓDIGO:** KEMUI

**EDAD:** 12 AÑOS

- Hola, buenos días. ¿Me recuerdas? Soy la autora del cómic que has leído estas últimas semanas. ¿Crees que me puedes ayudar? Te quiero comentar también que ninguna respuesta es equivocada, ¿está bien? ***Ok.***
- Qué bueno. Para poder realizar esta entrevista utilizamos un término que nos ayude a identificarte sin entregar datos privados. Coméntame, ¿cómo te gustaría que te llame? ***Hm... Kemui me gusta, es mi nombre de los videojuegos.***
- Buena elección. ¿Y cómo estás hoy? ***Estoy bien, me duele un poco la mano, pero ya estoy acostumbrado.***
- Ya veo, en alguna ocasión también estuve en un hospital. Recuerdo que la comida de aquel lugar no me gustaba, pero tú sabes, es necesario comer lo que nos hace bien. ***Lo sé.***
- A veces hay hobbies que te entretienen en estos ambientes, por eso realicé este cómic para ustedes. ¿Qué te ha parecido? ***Me ha gustado, el niño siempre sonreía.***
- ¿Has visto los colores? ¿Cuál te llamó más la atención? ***El rojo es el que me ha gustado más porque es el color de la capa del superhéroe.***
- ¿Y los demás colores? ¿Te transmitieron algo? ***Hm, que eran colores fuertes.***
- Entiendo, ¿te gusta el estilo de dibujo? ¿Lo cambiarías en algo? ***Que el superhéroe tenga un amigo.***

- Ya veo, ¿qué me puedes contar de Arturo? *Arturo es un niño que puede volar y sonríe mucho, también ayuda a los demás y a su mamá con las compras.*
- ¿Hasta qué punto te sentiste identificada con él? *Bueno, yo no puedo volar, pero también me gusta ayudar a mi mamá con sus cosas*
- ¿Hay alguna enseñanza que puedas sacar de la historia? *Hm... Debemos ayudar siempre con una sonrisa.*
- Qué linda reflexión, ¿Y a ti te cae bien Arturo? *Creo que sí, es muy alegre.*
- Entiendo, Arturo para mí es un niño que a pesar de todas las adversidades que la vida le ha dado, él siempre termina haciendo lo que le hace bien a los demás porque es algo que le hace bien a él. ¿En algunas situaciones te has sentido así? *Sí, cuando mis amigos necesitan ayuda en el colegio yo los ayudo, a veces no entienden algo y los apoyo. Otras veces ellos me ayudan a mí.*
- Qué buena anécdota, ¿qué te hizo sentir eso? *Me hace sentir bien porque nos ayudamos entre nosotros.*
- Ya veo, hay una última pregunta que te quiero hacer y luego te muestro unas imágenes, ¿sí? *Sí, ok.*
- Después de conocer a Arturo, ¿qué sientes sobre tu enfermedad y el ambiente que te rodea? *Sobre mi enfermedad nada porque me sigue pasando, pero sé que no debo ponerme triste por eso.*
- ¡Muchas gracias por tu respuesta! Ahora, hay algo que te quiero pedir...
- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado antes de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? *La carita triste porque es un poco aburrido estar aquí.*
- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado después de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? *La carita feliz porque los superhéroes sonríen y yo también debería hacerlo.*
- ¡Eso es todo, Kemui! Muchas gracias por tu tiempo, lo valoro mucho.



**N°06**

**FECHA:** OCTUBRE 2019

**CÓDIGO:** NIEVE

**EDAD:**

- Hola, buenos días. ¿Me recuerdas? Soy la autora del cómic que has leído estas últimas semanas. ¿Crees que me puedes ayudar? Te quiero comentar también que ninguna respuesta es equivocada, ¿está bien? *Sí.*
- Qué bueno. Para poder realizar esta entrevista utilizamos un término que nos ayude a identificarte sin entregar datos privados. Coméntame, ¿cómo te gustaría que te llame? *Me gusta el nombre Nieve porque así se llama mi perrito.*
- Buena elección. ¿Y cómo estás hoy? *Hoy me siento bien, mi mami me ha traído un nuevo librito para colorear, creo que este tiene flores.*
- Ya veo, en alguna ocasión también estuve en un hospital. Recuerdo que la comida de aquel lugar no me gustaba, pero tú sabes, es necesario comer lo que nos hace bien. *Lo sé, mi mamá también me dice eso.*
- Lo entiendo, pero a veces hay hobbies que te entretienen en estos ambientes, por eso realicé este cómic para ustedes. ¿Qué te ha parecido? *¡Me ha gustado mucho! ¡El niño podía volar y era muy fuerte!*
- ¿Has visto los colores? ¿Cuál te llamó más la atención? *Me han gustado el rojo y el amarillo, son colores muy alegres y los uso mucho al pintar también.*
- ¿Y los demás colores? ¿Te transmitieron algo? *Los otros colores también me gustaban, no daban tristeza.*
- Entiendo, ¿te gusta el estilo de dibujo? ¿Lo cambiarías en algo? *No sé.*

- Ya veo, ¿qué me puedes contar de Arturo? *Que es un niño que ayuda mucho a su mamá y a su abuelita, también es muy fuerte porque ayuda con las bolsas del mercado, yo no puedo cargar muchas bolsas ¡pesan!*
- ¿Hasta qué punto te sentiste identificada con él? *Yo también acompañaba a mi mamá a comprar.*
- ¿Hay alguna enseñanza que puedas sacar de la historia? *Creo que siempre debemos ayudar a los demás y estar con una sonrisa muy grande.*
- Qué linda reflexión, ¿Y a ti te cae bien Arturo? *Sí.*
- Entiendo, Arturo para mí es un niño que a pesar de todas las adversidades que la vida le ha dado, él siempre termina haciendo lo que le hace bien a los demás porque es algo que le hace bien a él. ¿En algunas situaciones te has sentido así? *Una vez mi amiga perdió su lápiz favorito en el colegio, tenía cabecita de unicornio ¡muy bonito! Y se puso muy triste cuando no lo encontró así que la ayudé a buscarlo y lo encontré en su mochila, recuerdo que se puso muy feliz cuando se lo di.*
- Qué buena anécdota, ¿qué te hizo sentir eso? *Me hizo sentir bien porque mi amiga ya no estaba triste.*
- Ya veo, hay una última pregunta que te quiero hacer y luego te muestro unas imágenes, ¿sí? *Ok.*
- Después de conocer a Arturo, ¿qué sientes sobre tu enfermedad y el ambiente que te rodea? *De mi enfermedad que sí puedo vencerla, aunque ya lo sabía antes, pero hoy lo recordé.*
- ¡Muchas gracias por tu respuesta! Ahora, hay algo que te quiero pedir...
- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado antes de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? *La carita feliz porque no me gusta que me vean triste.*
- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado después de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? *La carita feliz porque el superhéroe sabe que sonriendo es mejor.*

- ¡Eso es todo, Nieve! Muchas gracias por tu tiempo, lo valoro mucho.

**N°07**

**FECHA:** OCTUBRE 2019

**CÓDIGO:** MESSI

**EDAD:** 10 AÑOS

- Hola, buenos días. ¿Me recuerdas? Soy la autora del cómic que has leído estas últimas semanas. ¿Crees que me puedes ayudar? Te quiero comentar también que ninguna respuesta es equivocada, ¿está bien? *Sí.*
- Qué bueno. Para poder realizar esta entrevista utilizamos un término que nos ayude a identificarte sin entregar datos privados. Coméntame, ¿cómo te gustaría que te llame? *Quiero ser Messi.*
- Buena elección. ¿Y cómo estás hoy? *Hoy no me siento bien, me cambiaron la aguja más temprano y duele un poco.*
- Ya veo, en alguna ocasión también estuve en un hospital. Recuerdo que la comida de aquel lugar no me gustaba, pero tú sabes, es necesario comer lo que nos hace bien. *Sí, pero es injusto que la comida sana sepa fea.*
- Lo entiendo, pero a veces hay hobbies que te entretienen en estos ambientes, por eso realicé este cómic para ustedes. ¿Qué te ha parecido? *Me ha gustado, me hubiera gustado que haya más cosas.*
- ¿Has visto los colores? ¿Cuál te llamó más la atención? *Me ha gustado el rojo que llevaba en su capa y máscara, como superhéroe.*
- ¿Y los demás colores? ¿Te transmitieron algo? *Los colores estaban bien, se sentían alegres.*
- Entiendo, ¿te gusta el estilo de dibujo? ¿Lo cambiarías en algo? *Quizá que haya más cosas.*
- Ya veo, ¿qué me puedes contar de Arturo? *Arturo es un niño que puede volar y ayuda mucho a su familia. Siempre está sonriendo.*

- ¿Hasta qué punto te sentiste identificada con él? ***Creo que yo también ayudo a mi mamá cuando estoy bien, pero no siempre estoy sonriendo como él.***
- ¿Hay alguna enseñanza que puedas sacar de la historia? ***Creo que no importa la dificultad, siempre podemos sonreír.***
- Qué linda reflexión, ¿Y a ti te cae bien Arturo? ***Si, parece alguien muy alegre.***
- Entiendo, Arturo para mí es un niño que a pesar de todas las adversidades que la vida le ha dado, él siempre termina haciendo lo que le hace bien a los demás porque es algo que le hace bien a él. ¿En algunas situaciones te has sentido así? ***Pues, varias veces que hemos jugado futbol con mis amigos la pelota a veces se iba a casa del vecino y yo iba a pedirla porque nadie más se atrevía, así que supongo que eso puede contar.***
- Qué buena anécdota, ¿qué te hizo sentir eso? ***Me hizo sentir bien que puedo ayudar a mis amigos con algo que ellos no sienten que puedan hacer.***
- Ya veo, hay una última pregunta que te quiero hacer y luego te muestro unas imágenes, ¿sí? ***Ok.***
- Después de conocer a Arturo, ¿qué sientes sobre tu enfermedad y el ambiente que te rodea? ***Que sé que debo sentirme alegre para que no ponerles tristes a mis papás, pero es que las agujas son feas.***
- ¡Muchas gracias por tu respuesta! Ahora, hay algo que te quiero pedir...
- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado antes de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? ***La cara triste porque las agujas no son divertidas.***
- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado después de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste? ***Hm... La cara triste porque quisiera salir como Arturo.***
- ¡Eso es todo, Messi! Muchas gracias por tu tiempo, lo valoro mucho.

### 3.1.3.2. Categorización

Tabla 18

Tabla de categorización de la entrevista como posprueba, pregunta 01

PREGUNTA	RESPUESTA
	<b>Violeta:</b> Mejor que ayer, sí. Es que ayer me pusieron ampollas y a mí no me gustan las agujas. Hoy ya estoy mejor.
	<b>Spider Man:</b> Más o menos, hoy me cambiaron mi aguja y no me gusta cuando hacen eso.
	<b>Batman:</b> Hoy estoy un poco mejor, no me han inyectado nada hoy y mi mamá me está conmigo.
¿Cómo estás hoy?	<b>Flor:</b> Hoy me siento bien, he estado leyendo un cuento nuevo y no estoy muy aburrida.
	<b>Kemui:</b> Estoy bien, me duele un poco la mano, pero ya estoy acostumbrado.
	<b>Nieve:</b> Hoy me siento bien, mi mami me ha traído un nuevo librito para colorear, creo que este tiene flores.
	<b>Messi:</b> Hoy no me siento bien, me cambiaron la aguja más temprano y duele un poco.

Tabla 19

Tabla de categorización de la entrevista como posprueba, pregunta 02

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué te ha parecido el cómic?	<b>Violeta:</b> Es de historia corta, pero bonita.
	<b>Spider Man:</b> La lectura es rápida, pero me ha gustado.
	<b>Batman:</b> Me gustó, ojalá hubiera tenido más páginas.
	<b>Flor:</b> ¡Me ha gustado! Ojalá hubiera sido más larga.
	<b>Kemui:</b> Me ha gustado, el niño siempre sonreía.
	<b>Nieve:</b> Me gustó porque Arturo podía volar y era fuerte.
	<b>Messi:</b> Me ha gustado, ojalá hubiera tenido más cosas.

Tabla 20

Tabla de categorización de la entrevista como posprueba, pregunta 03

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué color te llamó más la atención?	<b>Violeta:</b> El amarillo porque da alegría.
	<b>Spider Man:</b> El rojo porque se veía fuerte.
	<b>Batman:</b> El rojo de la capa y la máscara.
	<b>Flor:</b> El amarillo porque se parece al sol.
	<b>Kemui:</b> El rojo es el que me ha gustado más porque es el color de la capa del superhéroe.
	<b>Nieve:</b> El rojo y el amarillo porque los uso mucho para pintar.

---

**Messi:** El rojo que llevaba en su capa y máscara, justo como un superhéroe.

---

Tabla 21

Tabla de categorización de la entrevista como posprueba, pregunta 04

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Los demás colores te transmitieron algo?	<b>Violeta:</b> El azul claro me recuerda al mar y al cielo, a las nubes. A mí me dijeron siempre el rojo representa al amor y me gusta mucho, por eso pintamos el corazón rojo.
	<b>Spider Man:</b> El amarillo se veía muy brillante, me gusta porque se parece al sol.
	<b>Batman:</b> Me sentía bien cuando lo leí, los colores no eran feos.
	<b>Flor:</b> Hm... recuerdo el rojo de la ropa de Arturo, me hacía sentir alegre porque es el color del amor.
	<b>Kemui:</b> Que eran colores fuertes.
	<b>Nieve:</b> Los otros colores también me gustaban, no daban tristeza.
	<b>Messi:</b> Los colores estaban bien, se sentían alegres.

Tabla 22

Tabla de categorización de la entrevista como posprueba, pregunta 05

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Te gustó el estilo de dibujo? ¿Lo cambiarías en algo?	<b>Violeta:</b> Sí, me gusta.
	<b>Spider Man:</b> No, así está bien.
	<b>Batman:</b> Me gusta así.

<b>Flor:</b> No, así está bien.
<b>Kemui:</b> Que Arturo tenga un amigo.
<b>Nieve:</b> No sé.
<b>Messi:</b> Quizá que haya más cosas.

Tabla 23

Tabla de categorización de la entrevista como posprueba, pregunta 06

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué me puedes contar de Arturo?	<b>Violeta:</b> ¡Que puede volar! Yo quiero hacer eso e irme a mi casa para estar en mi cuarto jugando con mis muñecas. Él mucho sonrío. Yo sonrío mucho, pero no tanto.
	<b>Spider Man:</b> ¡Arturo puede volar! También es muy fuerte y ayuda a las abuelitas, él es muy alegre.
	<b>Batman:</b> Arturo puede volar y ayuda a su mamá. También ayuda a los necesitados, también sonrío mucho.
	<b>Flor:</b> Es un niño con cáncer muy fuerte y alegre que ayuda a su mamá y puede volar. Es un niño muy alegre.
	<b>Kemui:</b> Arturo es un niño que puede volar y sonrío mucho, también ayuda a los demás y a su mamá con las compras.
	<b>Nieve:</b> Que es un niño que ayuda mucho a su mamá y a su abuelita, también es muy fuerte porque ayuda con las bolsas del mercado, yo no puedo cargar muchas bolsas ¡pesan!
	<b>Messi:</b> Arturo es un niño que puede volar y ayuda mucho a su familia. Siempre está sonriendo, parece muy alegre.



Tabla 24

Tabla de categorización de la entrevista como posprueba, pregunta 07

PREGUNTA	RESPUESTA
<p>¿Te sentiste identificado/a con Arturo?</p>	<p><b>Violeta:</b> Antes mi hermana y yo le ayudábamos a mi mamá a poner la mesa, ella también nos decía que una niña educada lava los platos. Mi mamá es muy lista y se veía que le gustaba que hagamos todo eso, eso me daba alegría.</p>
	<p><b>Spider Man:</b> Yo también ayudaba a mi mamá con las bolsas del mercado, aunque pesaban, pero yo era fuerte.</p>
	<p><b>Batman:</b> Yo también ayudaba a mi mamá y a mi abuelita cuando la veía, pero yo no puedo volar. Aunque si me gustaría.</p>
	<p><b>Flor:</b> A mí también me gusta ayudar a mi mamá y a mi familia, pero yo no puedo volar.</p>
	<p><b>Kemui:</b> Bueno, yo no puedo volar, pero también me gusta ayudar a mi mamá con sus cosas</p>
	<p><b>Nieve:</b> Yo también acompañaba a mi mamá a comprar.</p>
	<p><b>Messi:</b> Creo que yo también ayudo a mi mamá cuando estoy bien, pero no siempre estoy sonriendo como él.</p>

Tabla 25

Tabla de categorización de la entrevista como posprueba, pregunta 08

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué enseñanza obtuviste de la historia?	<b>Violeta:</b> Hm, no sé. Creo que, puede ser, que una persona no es la única con enfermedad, o sea, problemas. Y que puede hacerte sentir mejor si haces algo bonito.
	<b>Spider Man:</b> ¿Que hay que ayudar a los demás y siempre sonreír?
	<b>Batman:</b> Que ayudar a otros te hace feliz.
	<b>Flor:</b> Que para ser fuertes desde adentro hay que sonreír mucho y ayudar a los demás.
	<b>Kemui:</b> Debemos ayudar siempre con una sonrisa.
	<b>Nieve:</b> Creo que siempre debemos ayudar a los demás y estar con una sonrisa muy grande.
	<b>Messi:</b> Creo que no importa la dificultad, siempre podemos sonreír.

Tabla 26

-

Tabla de categorización de la entrevista como posprueba, pregunta 09

<b>PREGUNTA</b>	<b>RESPUESTA</b>
-----------------	------------------

---

Arturo es un niño que a pesar de tener una enfermedad hace el bien a otros porque le motiva a estar bien, ¿alguna situación te hizo sentir de esa manera?

¿Cómo te sentiste?

**Violeta:** *Sí, cuando estaba en el colegio me enteré de que estaban diciendo que yo había dicho groserías, pero no era cierto. Así que luego de saber quién fue hablé con ella y le hice entender que eso no es ser bueno porque no podrán confiar en esa persona otra vez, luego le disculpé y me sentí mejor. Estuve nerviosa al principio, pero luego me sentí bien porque supe en quién confiar y en quién no, así podía estar con mis amigos de verdad.*

---

**Spider Man:** Recuerdo que una vez un amigo se cayó mientras jugábamos en mi casa y se hizo doler la pierna y lo ayudé para que ya no le duela mucho. Me dijo que gracias y luego seguimos jugando. Me hizo sentir bien porque no es bonito sentir dolor y quería ayudarlo.

---

---

Arturo es un niño que a pesar de tener una enfermedad hace el bien a otros porque le motiva a estar bien, ¿alguna situación te hizo sentir de esa manera?  
¿Cómo te sentiste?

---

**Batman:** Una vez con mi amigo estábamos jugando por mi casa y vimos a un gatito perdido, así que le dimos agua, aunque mi mamá luego se molestó conmigo. No le gustan los gatos. Me hizo sentir bien, aunque no sé qué habrá sido del gatito.

---

**Flor:** Una vez tuve un problema en clase con mi cuaderno, no lo encontraba así que mis amigos me ayudaron a buscarlo hasta que lo encontré, un chico lo había escondido. La profesora lo regañó y me molesté con él, pero luego le disculpé. También le agradecí a mis amigos por ayudarme a buscar. Sentí que podía confiar en algunas personas, y en otras no.

---

**Kemui:** Cuando mis amigos necesitan ayuda en el colegio yo los ayudo, a veces no entienden algo y los apoyo. Otras veces ellos me ayudan a mí. Me hace sentir bien porque nos ayudamos entre nosotros.

---

---

Arturo es un niño que a pesar de tener una enfermedad hace el bien a otros porque le motiva a estar bien, ¿alguna situación te hizo sentir de esa manera?

¿Cómo te sentiste?

**Nieve:** Una vez mi amiga perdió su lápiz favorito en el colegio, tenía cabecita de unicornio ¡muy bonito! Y se puso muy triste cuando no lo encontró así que la ayudé a buscarlo y lo encontré en su mochila, recuerdo que se puso muy feliz cuando se lo di. Me hizo sentir bien porque mi amiga ya no estaba triste

---

**Messi:** Pues, varias veces que hemos jugado futbol con mis amigos la pelota a veces se iba a casa del vecino y yo iba a pedirla porque nadie más se atrevía, así que supongo que eso puede contar. Me hizo sentir bien que puedo ayudar a mis amigos con algo que ellos no sienten que puedan hacer.

---

Tabla 27

Tabla de categorización de la entrevista como posprueba, pregunta 10

PREGUNTA	RESPUESTA
<p>Después de conocer a Arturo, ¿qué sientes sobre tu enfermedad y el ambiente que te rodea?</p>	<p><b>Violeta:</b> Me sigue poniendo nerviosa, pero sé que es una enfermedad de la que no debo temer o me pongo débil y triste.</p>
	<p><b>Spider Man:</b> Que si me siento triste no podría ver mi enfermedad de la misma manera.</p>
	<p><b>Batman:</b> Que puedo encontrar buenos amigos aquí con quien jugar. Y que al estar jugando me olvido de las ampollas.</p>
	<p><b>Flor:</b> Que debo ser fuerte para vencer a lo que me está haciendo mal, y que no debo ponerle mala cara a las personas que me quieren ayudar.</p>
	<p><b>Kemui:</b> Sobre mi enfermedad nada porque me sigue pasando, pero sé que no debo ponerme triste por eso.</p>
	<p><b>Nieve:</b> De mi enfermedad que sí puedo vencerla, aunque ya lo sabía antes, pero hoy lo recordé.</p>
<p><b>Messi:</b> Que sé que debo sentirme alegre para que no ponerles tristes a mis papás, pero es que las agujas son feas.</p>	

Tabla 28

Tabla de categorización de la entrevista como posprueba, pregunta 11

PREGUNTA	RESPUESTA
Antes de leer el cómic, ¿te sentías feliz o triste?	<b>Violeta:</b> Feliz porque sé que mi mamá quiere que no esté triste y no lo debo estar.
	<b>Spider Man:</b> Triste porque antes no sabía cómo comportarme bien porque no me gusta estar aquí.
	<b>Batman:</b> Feliz porque vienen a verme todos los días.
	<b>Flor:</b> Triste porque estaba muy aburrida.
	<b>Kemui:</b> Triste porque es un poco aburrido estar aquí.
	<b>Nieve:</b> Feliz porque no me gusta que me vean triste.
	<b>Messi:</b> Triste porque las agujas no son divertidas.

Tabla 29

Tabla de categorización de la entrevista como posprueba, pregunta 12

PREGUNTA	RESPUESTA
Después de leer el cómic, ¿te sentías feliz o triste?	<b>Violeta:</b> Feliz porque Arturo me hizo entender que hice bien al querer ayudar y confiar.
	<b>Spider Man:</b> Feliz porque lo entiendo de manera diferente, sé que puedo ser fuerte como Arturo.
	<b>Batman:</b> Feliz porque Arturo me enseñó que yo también puedo ayudar a los demás.
	<b>Flor:</b> Feliz porque me divertí leyendo la historia, aunque fue muy corta.
	<b>Kemui:</b> Feliz porque los superhéroes sonríen y yo también debería hacerlo.
	<b>Nieve:</b> Feliz porque el superhéroe sabe que sonriendo todo es mejor.



---

**Messi:** Triste porque quisiera salir como lo hace Arturo..

---

### 3.1.3.3. Clasificación

Tabla 30

Tabla de clasificación de la entrevista como posprueba, categoría 01

CATEGORÍA	PREGUNTA	RESPUESTA
Percepción del niño con su enfermedad y situación actual.	<b>¿Cómo estás hoy?</b>	Se observó que la mayoría de los niños se sentían bien y otros niños no. Estos cambios se debieron a que los que no se sentían bien habían pasado por etapas de tratamiento.
	<b>Después de conocer a Arturo, ¿qué sientes sobre tu enfermedad y el ambiente que te rodea?</b>	Se observó que en la mayoría de los casos entendieron mejor el rol de estado de ánimo, ya sea para afrontar su enfermedad o para no causar tristeza en sus seres queridos.
	<b>Antes de leer el cómic, ¿te sentías feliz o triste?</b>	Se observó que la mitad de los casos se sentían tristes por el ambiente en el que se encontraban, y otros felices porque sabían que era mejor así.
	<b>Después de leer el cómic, ¿te sentías feliz o triste?</b>	En la mayoría de los casos los niños se encontraron felices. Ya sea porque les gustó la historia o porque les enseñó algo.

Tabla 31

Tabla de clasificación de la entrevista como posprueba, categoría 02

<b>CATEGORÍA</b>	<b>PREGUNTA</b>	<b>RESPUESTA</b>
Percepción del niño con el cómic	<b>¿Qué te ha parecido el cómic?</b>	A la mayoría de los niños les gustó, pero desearon que la historia sea más larga.
	<b>¿Qué color te llamó más la atención?</b>	El color amarillo y el color rojo fueron los preferidos por la alegría y fuerza que emanaban.
	<b>¿Los demás colores te transmitieron algo?</b>	Los niños aseguraron que no se sentían tristes.
	<b>¿Te gustó el estilo de dibujo? ¿Lo cambiarías en algo?</b>	A los niños les gustó el estilo de dibujo, algunos prefirieron más personajes.
	<b>¿Qué me puedes contar de Arturo?</b>	Recalaron su fuerza, alegría, bondad y el poder volar.
	<b>¿Te sentiste identificado/a con Arturo?</b>	Sí se sintieron identificados con Arturo porque ellos solían ayudar en casa.
	<b>¿Qué enseñanza obtuviste de la historia?</b>	Que ser alegres, ayudar y ser fuertes te hará feliz, sin importar la enfermedad que tengas.
	<b>Arturo es un niño que a pesar de tener una enfermedad hace el bien a otros porque le motiva a estar bien, ¿alguna situación te hizo sentir de esa manera? ¿Cómo te sentiste?</b>	Todos los niños contaron anécdotas donde ayudaban a sus amigos o les disculpaban de algo malo que les habían hecho. Ellos mencionaron también que actuar de esa manera les hizo bien porque no es bueno sentir dolor ni rencor.

### 3.1.2.4. Estructuración

Tabla 31

Tabla de estructuración de la entrevista como posprueba

CATEGORÍA	EXPLICACIÓN
Percepción del niño con su enfermedad y situación actual.	<p>La situación del día (someterse a tratamientos, leer un libro, estar con familiares) podía afectar el estado del niño independiente cómo haya estado los días anteriores.</p> <p>Sin embargo, el cómic tuvo la función de motivarlos y de reforzar su idea de que con buena actitud y una sonrisa, ellos podían estar bien y no pensar tanto en su enfermedad. También se descubrió que muchos niños prefieren estar tranquilos porque creen que es mejor para sus padres.</p>
Percepción del niño con el cómic	<p>El cómic fue de agrado para todos los niños, aunque preferirían haber leído un poco más. Las razones por las que este producto editorial tuvo buena acogida fueron los colores seleccionados, entre ellos el amarillo y rojo, porque estos colores les transmitía fuerza y alegría; así también el hecho que Arturo pueda volar les interesaba porque tener un superpoder es el sueño de muchos niños.</p> <p>Los pacientes también mencionaron que, a pesar de que les haya gustado el estilo de dibujo, les hubiera gustado que Arturo tenga un amigo. Así también, se identificaron con él porque recalcaron su fuerza, amabilidad, alegría constante y motivación.</p>

### **3.2. Consideraciones Finales**

El cáncer es una enfermedad que no sólo se enfrenta físicamente, sino también de manera emocional.

Como propuesta a una solución del problema se consideró el uso del cómic, que muy aparte de ser una tendencia artística actual también se ha propuesto como terapia en contextos internacional, esto es debido a su alto contenido emocional e incluso reflexivo.

Para que se llevara a cabo la propuesta del cómic se tuvo que considerar aspectos fundamentales como el conocimiento que los niños del hospital tienen de este arte, su percepción sobre los colores, así también si se identifican con algún cuento o historieta.

Esos datos sirvieron como base para la elaboración de una historia que tenga acogida entre los niños y trate de influenciar en su motivación consiguiendo así un resultado positivo por ser una historia elaborada con ayuda y participación de los pacientes niños.

Elaborar un proyecto como éste demanda un rotundo compromiso por parte del hospital y doctores de la respectiva área; así también una coordinación específica con los horarios de disponibilidad de los pacientes y encargados del área para que la investigación no sea interrumpida.

Para la elaboración de la propuesta del cómic, se necesita una entrevista con los niños que permita conocer más de sus gustos personales, pero más importante aún es mantener una conversación amena con ellos en las visitas que se realicen, de ese modo se llegan a conocer más aspectos de los que se consiguen con las herramientas para recopilar datos.

## REFERENCIAS

- Bedolla, D. (2002). *Diseño sensorial: Las nuevas pautas para la innovación, especialización y personalización del producto* (Tesis doctoral). Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona, España.
- Williams, J. (Octubre – Diciembre, 2007) *La importancia del manejo emocional ante un diagnóstico clínico desfavorable*. Vol.66(4), p. 183.
- Martínez, M. (2015). *El cómic como recurso para el conocimiento de sí mismo y autonomía personal en educación infantil* (Tesis de pregrado). Universidad Católica de Murcia, Murcia, España.
- Moreno, V. (s.f). *Psicología del Color y la Forma* (Tesis de pregrado). Universidad de Londres, Londres, Reino Unido.
- Peláez, S., Gómez, P., y Becerra, M. (Enero – Junio, 2016) *Emociones cromáticas: Análisis de la percepción de color basado en emociones y su relación con el consumo de moda*. Vol.14(28), p. 93.
- Elliot A.J. (2015) *Color and psychological functioning: A review of theoretical and empirical work*. doi: 10.3389/fpsyg.2015.00368
- ‘¿Qué le pasa a Amara?’, un cuento para perder el miedo a hablar del cáncer en los niños. (01 de abril del 2019). *El Diario Montañés*. Recuperado de: <https://www.eldiariomontanes.es/>
- Mundo Editorial (2013) «Mamá se va a la guerra» y «Tiempo para más cuentos», dos maneras de ilustrar el cáncer. España. Recuperado de: [http://www.unperiodistaenelbolsillo.com/](http://http://www.unperiodistaenelbolsillo.com/)
- Febrer. R. (s.f) *Hospitales llenos de colores para aliviar la estancia de pequeños enfermos*. España. Recuperado de: <https://muhimu.es/>
- Núñez, A. (2017) *Un juego contra el cáncer*. Perú. Recuperado de: <https://elcomercio.pe/>
- Franzini, K., & Santi, M. (2011). *Propuesta de diseño de un cuento ilustrado de autoayuda dirigido a niños (Entre 2 a 5 años) por con cáncer (Leucemia). Caso: Clínica Metropolitana. Municipio Baruta*. (Tesis de pregrado). Universidad Nueva Esparta, Caracas, Venezuela.

- Bermeo, K. (2013). *Diseño de un diario ilustrado para motivar a niñas de 6 a 8 años que padecen de cáncer*. (Tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- Villanueva, K. (2017). *Diseño del cuento bilingüe "Hide and Seek" y el aprendizaje House and furniture para los niños del 3º y 4º grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017*. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Moral, S. (2018). *La ilustración en la literatura infantil: Una aportación en primera persona*. (Tesis de pregrado). Universidad de Valladolid, Valladolid, España.
- Gómez, D. (2013) *Tebeo, cómic y novela gráfica*. (tesis doctoral). Universitat Ramon Llull, Barcelona, España.
- Cuñarro, L., y Finol, J. (2013) Semiótica del cómic: Códigos y convenciones. *Revista Signa*, (22), p. 267 – p. 290.
- Boerboom, P., y Proetel, T. (2018). *El color como material y recurso visual*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Sernaqué, A. (2018). *Novela gráfica como instrumento de conocimiento sobre la cultura Lambayeque en estudiantes de la I.E. My. PNP. "Félix Tello Rojas"*. (Tesis de pregrado). Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú.
- Bravo, D. (2018). *La cromática como herramienta para persuadir a los turistas en Pimentel*. (Tesis de pregrado). Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Ciudad de México, México. McGraw-Hill – Interamericana editores.
- Gonzales, S. (2018). *Análisis y propuesta gráfica de la campaña "Tu cabello mi sonrisa" de la Asociación Civil ADONAI*. (Tesis de pregrado). Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú.
- Aula Formativa. (2014). *Teoría del color: Colores dominantes y recesivos*. Recuperado de <https://blog.aulaformativa.com/>
- Cuervo, D. (2012). *El poder del color: La influencia de los colores en el consumidor*. (Tesis de pregrado). Universidad del León, León, España.

Álvarez, M. (2018). *El cómic y su valor como arte*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Gómez, S. (2013). *Diseño de un storyboard para un comercial de lanzamiento de la marca de cerveza “La Pescuesuda”, dirigida al mercado ecuatoriano*. (Tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.

## ANEXOS

### ANEXO 01: ENTREVISTA PREPRUEBA



ENTREVISTA PREPRUEBA PARA DETERMINAR EL ESTADO DE ÁNIMO DEL NIÑO FRENTE A SU ENFERMEDAD, AL AMBIENTE Y A LOS COLORES QUE LE RODEA.

La siguiente entrevista está redactada a modo de diálogo que se tendrá con el niño. Se tuvo en cuenta los nombres reales de los niños para hacer entrevista más amena. Se seguirá respetando su privacidad en todo momento. Tiempo que se ha considerado es de: 10 – 15 min.

*-Hola, eres \*nombre\*, ¿Verdad? Yo soy tu amiga Mili. Verás, necesito completar mi tarea y me han dicho que eres muy bueno(a) en esto, ¿te parece si me ayudas?*

*-(...)*

*- ¡Gracias! Mi tarea es conocer un poco más de los ambientes, doctores y de ustedes, ¿Crees que me puedas apoyar?*

*-(...)*

*- ¡Muchas gracias! Me gustaría comentarte que ninguna respuesta tuya será equivocada, y que todo lo que me comentes estará bien siempre y cuando digas lo que sientes. ¿Te parece si iniciamos?*

*-(...)*



- Perfecto. ¿Por qué no empiezas contándome qué te gusta y qué no te gusta de estar aquí?

-(...)

- Te entiendo, cuando tenía ocho años me internaron por una semana y recuerdo que no me gustaba. Pero ya sabes, es necesario para nuestra salud. ¿A ti te gustaría cambiar algo de este lugar? ¿Qué cosa?

-(...)

- Oye, ¡qué buena idea! Recuerdo que en mi estadía en el hospital no hacía más que jugar con mis muñecas porque era algo que me gustaba. ¿Tú también tienes algo que te guste hacer?

-(...)

- Suena interesante. ¿Sabes? He visto que tienes muchos colores y/o cuentos. ¿Tal vez te gusta dibujar y/o leer?

-(...)

- Qué bueno. A mí también me gusta leer, dibujar, y también los cuentos. ¿Hay algún cuento que hayas leído y te haya gustado?

-(...)

- \*Si la respuesta es positiva\* Suena muy bien, tengo muchas ganas de leerlo. A mí me gustan mucho las historias de superhéroes, siempre quise ser una heroína de pequeña. Lo malo es que aún no me decido qué poder tener, ¿tú sí tienes uno en mente?

-(...)

- \*Si la respuesta es negativa\* Ya veo, lo que me gusta de ti es que te gusta dibujar, así como yo. Tuve una época en la que dibujaba mucho de pequeña, sobre todo personas con superpoderes... ¿A ti te gustaría tener algún poder?

-(...)

- *Muy buen poder, me gusta. Solo me queda una última pregunta y luego jugaremos con unas imágenes, ¿sí?*

- (...)

- *Bien. ¿Qué fue lo primero que pensaste cuando llegaste acá?*

- (...)

*Ya veo... Mi última pregunta es que, si te dieran un día libre para poder salir y hacer lo que más te guste, ¿qué harías?*

- (...)

- *Muchas gracias por tu respuesta, me inspiró mucho. ¿Está bien si te muestro unos colores y me dices qué te parecen?*

- (...)

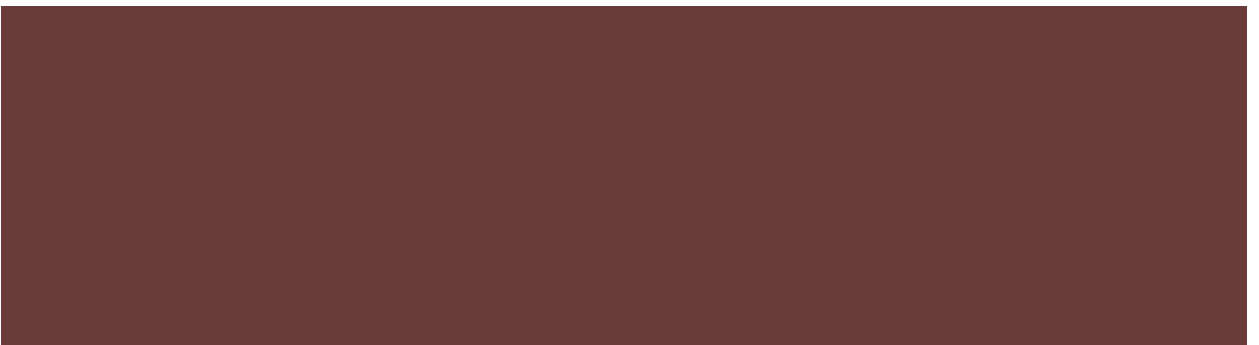
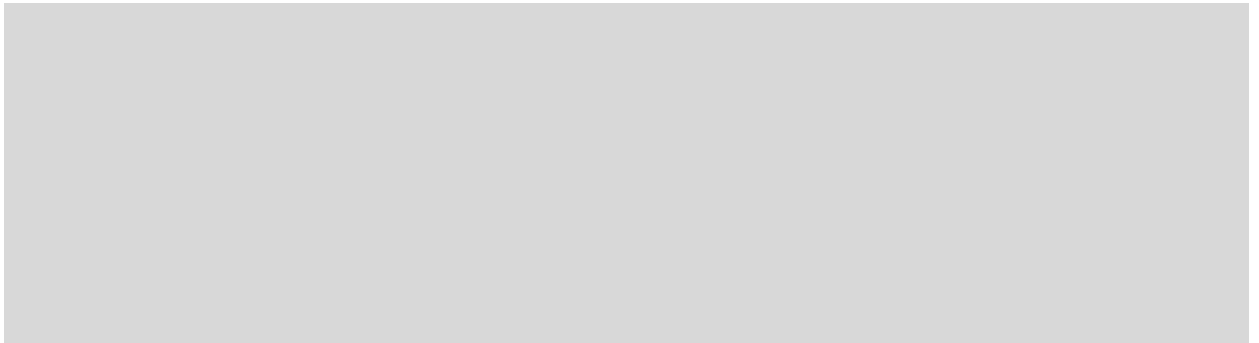
- *Con estos colores quisiera saber qué es lo primero en lo que piensas cuando los ves, ¿sí?*

- (...)

- **Se mostrará la gama de color extraída de los ambientes:**

**Cada respuesta del niño será fundamentada con la finalidad de conocer su percepción hacia el ambiente que le rodea y la reacción a estos colores. Con estos datos la gama cromática podrá ser incluida o descartada del cómic**

## ANEXO 02: FICHAS DE COLOR



## ANEXO 03: FICHAS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN (PREPRUEBA) POR TRES EXPERTOS

### FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

**Título del Proyecto:** Efectividad del cómic en el incremento de la resiliencia en pacientes del área de hematología pediátrica.

**Autores:** Chávez Zurita, Jefferson César. Miranda Rivera, María del Milagro.

**Experto:** Mg. Isolda Coronado Salem


**Instrucciones:** Determinar si el instrumento de medición, reúne los indicadores mencionados y evaluar si ha sido excelente, muy bueno, bueno, regular o deficiente, colocando un aspa (x) en el casillero correspondiente.

N°	Indicadores	Definición	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
1	Claridad y precisión	Las preguntas están redactadas en forma clara y precisa, sin ambigüedades		X			
2	Coherencia	Las preguntas guardan relación con la hipótesis, las variables o indicadores del proyecto		X			
3	Validez	Las preguntas han sido redactadas teniendo en cuenta la validez de contenido y criterio		X			
4	Organización	La estructura es adecuada. Comprende la presentación, agradecimiento, datos demográficos, instrucciones				X	
5	Confiabilidad	El instrumento es confiable porque se aplica el test-retest (piloto)					
6	Control de sesgo	Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de algunas preguntas					X
7	Orden	Las preguntas y reactivos han sido redactadas utilizando la técnica de lo general a lo particular		X			
8	Marco de referencia	Las preguntas han sido redactadas de acuerdo al marco de referencia del encuestado: lenguaje, nivel de información				X	
9	Extensión	El número de preguntas no es excesivo y está en relación a las variables, dimensiones e indicadores del problema		X			
10	Inocuidad	Las preguntas no constituyen riesgo para el encuestado.		X			

**Observaciones:** Es necesario modificar el lenguaje en algunos ítems en función de la edad objetivo.

En consecuencia el instrumento puede ser aplicado

Pimentel, 29 julio del 2015  
29 de setiembre.

  
Firma del experto  
DNI: 44782018

**FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**Título del Proyecto:** Efectividad del cómic en el incremento de la resiliencia en pacientes del área de hematología pediátrica.

**Autores:** Chávez Zurita, Jefferson César. Miranda Rivera, María del Milagro.

**Experto:** Alejandro Salas Salas.

**Instrucciones:** Determinar si el instrumento de medición, reúne los indicadores mencionados y evaluar si ha sido excelente, muy bueno, bueno, regular o deficiente, colocando un aspa (x) en el casillero correspondiente.

N°	Indicadores	Definición	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
1	Claridad y precisión	Las preguntas están redactadas en forma clara y precisa, sin ambigüedades		X			
2	Coherencia	Las preguntas guardan relación con la hipótesis, las variables o indicadores del proyecto			X		
3	Validez	Las preguntas han sido redactadas teniendo en cuenta la validez de contenido y criterio			X		
4	Organización	La estructura es adecuada. Comprende la presentación, agradecimiento, datos demográficos, instrucciones	X				
5	Confiabilidad	El Instrumento es confiable porque se aplica el test-retest (piloto)		X			
6	Control de sesgo	Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de algunas preguntas		X			
7	Orden	Las preguntas y reactivos han sido redactadas utilizando la técnica de lo general a lo particular		X			
8	Marco de referencia	Las preguntas han sido redactadas de acuerdo al marco de referencia del encuestado: lenguaje, nivel de información	X				
9	Extensión	El número de preguntas no es excesivo y está en relación a las variables, dimensiones e indicadores del problema				X	
10	Inocuidad	Las preguntas no constituyen riesgo para el encuestado.	X				

Observaciones: \_\_\_\_\_

En consecuencia el instrumento puede ser aplicado

Pimentel, \_\_\_ julio del 2015

  
 Firma del experto  
 DNI: 42880841

**FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**Título del Proyecto:** Efectividad del cómic en el incremento de la resiliencia en pacientes del área de hematología pediátrica.

**Autores:** Chávez Zurita, Jefferson César. Miranda Rivera, María del Milagro.

**Experto:** Laura Giuliana Parvicio Jimarachuí

**Instrucciones:** Determinar si el instrumento de medición, reúne los indicadores mencionados y evaluar si ha sido excelente, muy bueno, bueno, regular o deficiente, colocando un aspa (x) en el casillero correspondiente.

N°	Indicadores	Definición	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
1	Claridad y precisión	Las preguntas están redactadas en forma clara y precisa, sin ambigüedades			X		
2	Coherencia	Las preguntas guardan relación con la hipótesis, las variables o indicadores del proyecto		X			
3	Validez	Las preguntas han sido redactadas teniendo en cuenta la validez de contenido y criterio		X			
4	Organización	La estructura es adecuada. Comprende la presentación, agradecimiento, datos demográficos, instrucciones	X				
5	Confiabilidad	El instrumento es confiable porque se aplica el test-retest (piloto)	X				
6	Control de sesgo	Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de algunas preguntas		X			
7	Orden	Las preguntas y reactivos han sido redactadas utilizando la técnica de lo general a lo particular		X			
8	Marco de referencia	Las preguntas han sido redactadas de acuerdo al marco de referencia del encuestado: lenguaje, nivel de información		X			
9	Extensión	El número de preguntas no es excesivo y está en relación a las variables, dimensiones e indicadores del problema	X				
10	Inocuidad	Las preguntas no constituyen riesgo para el encuestado.		X			

Observaciones: \_\_\_\_\_

En consecuencia el instrumento puede ser aplicado

. Pimentel, \_\_\_\_ julio del 2015

  
 Firma del experto  
 DNI: 16251519

## ANEXO 04: FICHAS DE VALIDACIÓN DE PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN POR TRES EXPERTOS

### VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA:

#### CÓMIC PARA EL INCREMENTO DE RESILIENCIA EN PACIENTES DEL ÁREA DE HEMATOLOGÍA PEDIÁTRICA DEL HOSPITAL ALMANZOR AGUINAGA ASENJO

Objetivo: Validar mediante la técnica del juicio de expertos el cómic para incrementar el nivel de resiliencia en pacientes de hematología pediátrica.

Experto: Daniel Oblitas Pinillos  
DN: 18011001 Nacionalidad: E Provincia: CDX  
Prof.  
Profesión y Nivel Académico: Ma Magister Corporativa y ERP  
Fecha: 14-10-2015

1.- El Cómic cumple con las características básicas de un cómic, tales como:

- Secuencia de Viñetas que narran una historia  (SI) (NO)
- Carácter predominante narrativo  (SI) (NO)
- Coherencia de la narración de acuerdo a sus viñetas  (SI) (NO)
- Ilustraciones entendibles  (SI) (NO)

Sugerencias:

- Usar movimientos cinéticos
- Usar Onomatopopeyas
- Jugar con cross-ups (PPP) salir del esquema encuadre

2.- El Cómic es adecuado para el público al cual está dirigido:

- ¿Cumple con un lenguaje adecuado para niños?  (SI) (NO)
- ¿Podría resultar denigrante u ofensivo? (SI)  (NO)
- ¿Genera estereotipos?  (SI) (NO)
- ¿El estilo del dibujo es adecuado para ellos?  (SI) (NO)

Sugerencias:

- tamaño en los textos según la intensidad de
- la comunicación de los personajes

3.- Respetar las reglas gramaticales y una correcta redacción en cuanto a la historia  (SI) (NO)

4.- La ilustración respeta proporciones y perspectiva teniendo en cuenta la percepción de un niño  (SI) (NO)

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA:

CÓMIC PARA EL INCREMENTO DE RESILIENCIA EN PACIENTES DEL ÁREA DE HEMATOLOGÍA PEDIÁTRICA DEL HOSPITAL ALMANZOR AGUINAGA ASEÑO

Objetivo: Validar mediante la técnica del juicio de expertos el cómic para incrementar el nivel de resiliencia en pacientes de hematología pediátrica.

Experto: LORENA CASTILLO VARELA  
DNI: 49703008 Nacionalidad: Colombiana Provincia: —  
Profesión y Nivel Académico: Diseñadora Gráfica  
Fecha: 12 Noviembre 2015

1.- El Cómic cumple con las características básicas de un cómic, tales como:

- Secuencia de Viñetas que narran una historia  (NO)
- Carácter predominante narrativo  (NO)
- Coherencia de la narración de acuerdo a sus viñetas  (NO)
- Ilustraciones entendibles  (NO)

Sugerencias:

- Mejorar la técnica.

2.- El Cómic es adecuado para el público al cual está dirigido:

- ¿Cumple con un lenguaje adecuado para niños?  (NO)
- ¿Podría resultar denigrante u ofensivo?  (NO)
- ¿Genera estereotipos? (SI)  (NO)
- ¿El estilo del dibujo es adecuado para ellos? (SI)  (NO)

Sugerencias:

- La viñeta de la pág. 5 podría mejorarse en cuanto al mensaje. Se sugiere no dar dinero al médico si no otro tipo de ayuda.  
- Mejorar la expresión en los ojos de los personajes.

3.- Respetar las reglas gramaticales y una correcta redacción en cuanto a la historia  (NO)

4.- La ilustración respeta proporciones y perspectiva teniendo en cuenta la percepción de un niño (SI)  (NO)

Sugerencias:

- Se sugiere hacer un nombre a la introducción del cómic.

FIRMA: la



VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA:

CÓMIC PARA EL INCREMENTO DE RESILIENCIA EN PACIENTES DEL ÁREA DE HEMATOLOGÍA PEDIÁTRICA DEL HOSPITAL ALMANZOR AGUINAGA ASENJO

Objetivo: Validar mediante la técnica del juicio de expertos el cómic para incrementar el nivel de resiliencia en pacientes de hematología pediátrica.

Experto: Alejandro Salas Salas  
DNI: 42880091 Nacionalidad: Peru Provincia: Lima  
Profesión y Nivel Académico: Lic. Ciencias de la Comunicación  
Fecha: 12-11-15

1.- El Cómic cumple con las características básicas de un cómic, tales como:

- Secuencia de Viñetas que narran una historia  (SI)  (NO)
- Carácter predominante narrativo  (SI)  (NO)
- Coherencia de la narración de acuerdo a sus viñetas  (SI)  (NO)
- ilustraciones entendibles  (SI)  (NO)

Sugerencias:

---

---

---

2.- El Cómic es adecuado para el público al cual está dirigido:

- ¿Cumple con un lenguaje adecuado para niños?  (SI)  (NO)
- ¿Podría resultar denigrante u ofensivo?  (SI)  (NO)
- ¿Genera estereotipos?  (SI)  (NO)
- ¿El estilo del dibujo es adecuado para ellos?  (SI)  (NO)

Sugerencias:

---

---

---

3.- Respetar las reglas gramaticales y una correcta redacción en cuanto a la historia  (SI)  (NO)

4.- La ilustración respeta proporciones y perspectiva teniendo en cuenta la percepción de un niño  (SI)  (NO)

Sugerencias:

- Cambiar las viñetas del mandingo

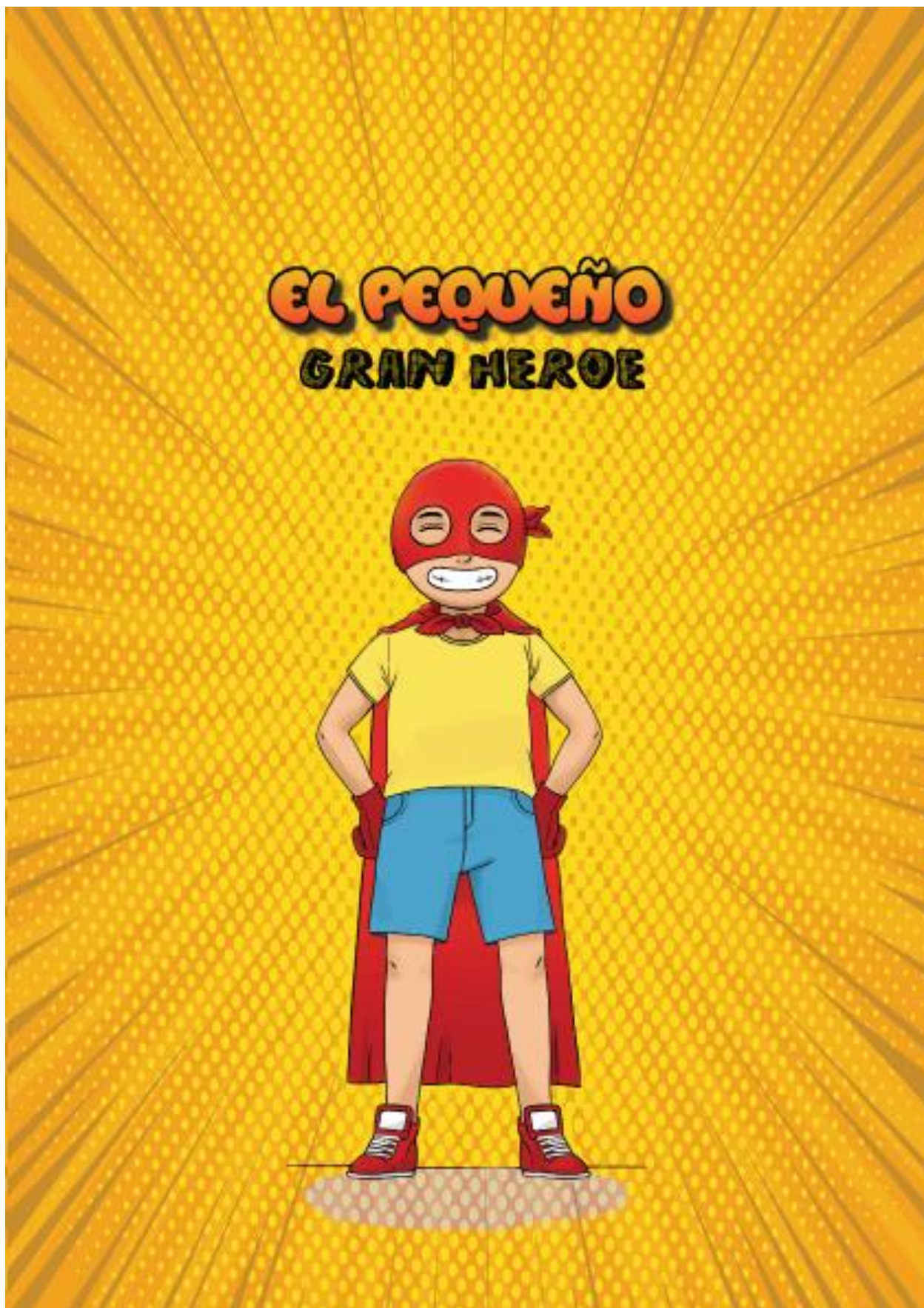
---

---

---

FIRMA: Alejandro Salas

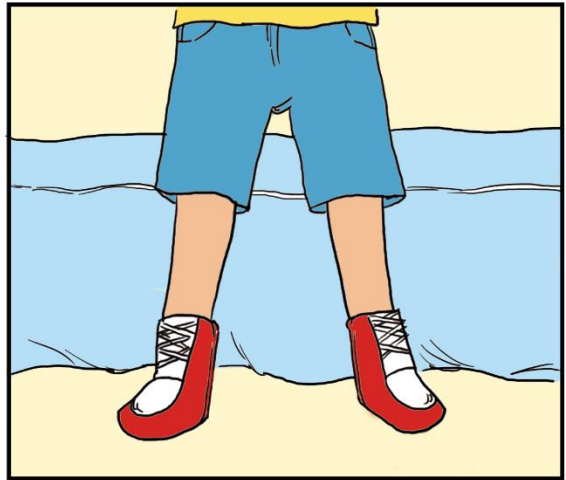
ANEXO 05: DIGITALIZACIÓN DE CÓMIC



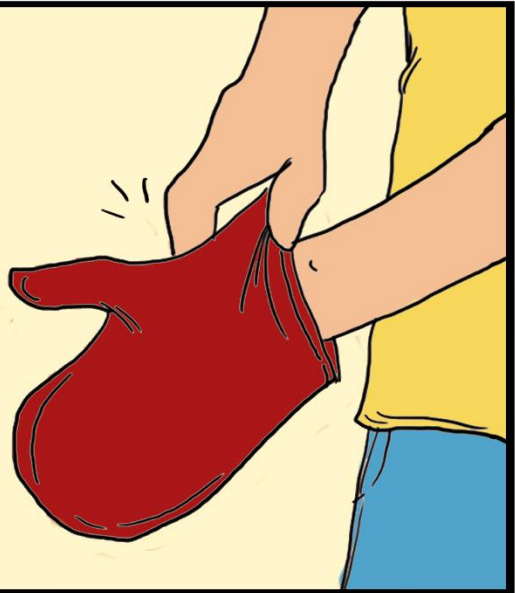
**PARA TODOS LOS NIÑOS  
DEL ÁREA DE HEMATOLOGÍA PEDIÁTRICA  
DEL HOSPITAL NACIONAL  
ALMANZOR AGUINAGA ASENJO DE CHICLAYO.**

**¡QUIENES YA SON HÉROES!**

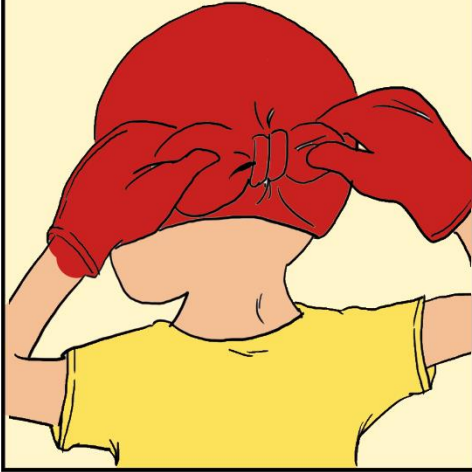
LOS ACTOS MÁS HERÓICOS...



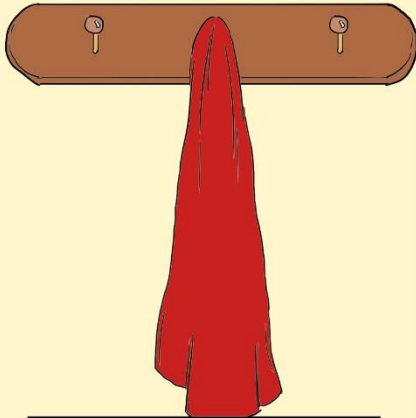
... NO SON AQUELLOS  
QUE NECESITAN FUERZA.



**Y ARTURO ES UN NIÑO QUE LO SABE**



**¡UN NIÑO QUE TIENE EL CORAZÓN MUY VALIENTE!**



**EL MUNDO NECESITA PERSONAS COMO ÉL**



**QUE NUNCA SE RINDAN ...**



**¡Y SIEMPRE SONRÍAN!**

DISPUESTOS A CAMBIAR LAS COSAS

¡Y A LUCHAR POR SÍ MISMOS!



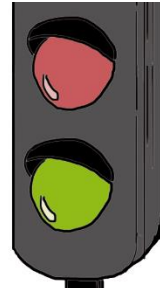
ESO HACEN LOS SUPERHÉROES



CUIDAN A LOS QUE MÁS AMAN



Y SIEMPRE ESTÁN DISPUESTOS A AYUDAR

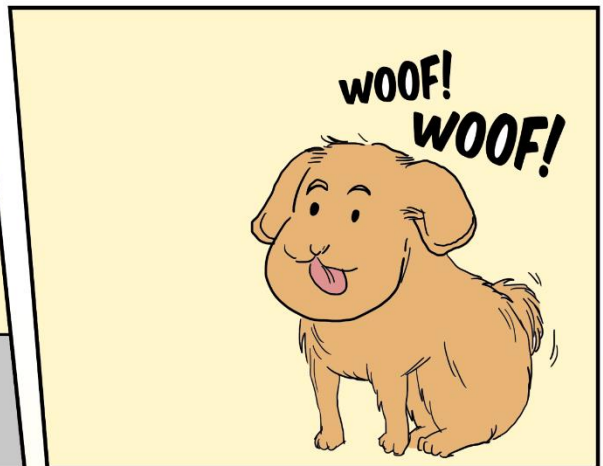
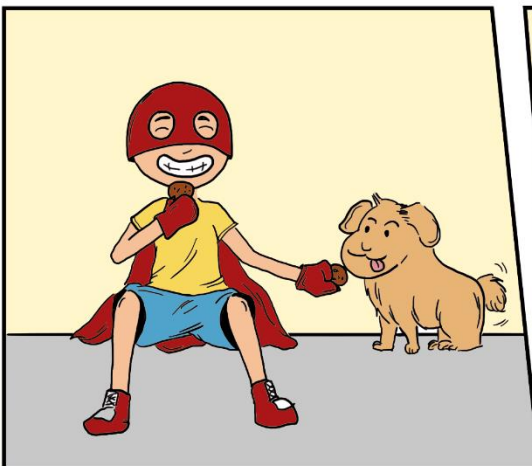


**ARTURO ES FELIZ  
HACIENDO TODO ESTO**





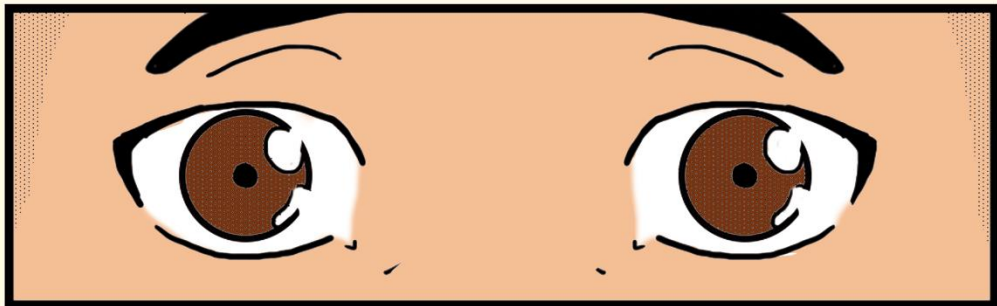
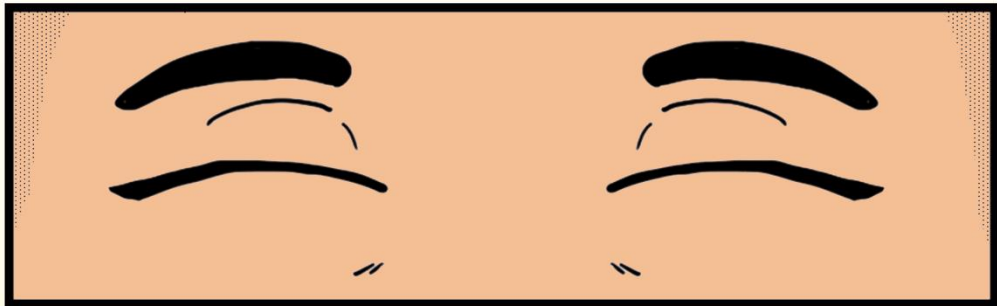
ASÍ SON LOS DÍAS DE ARTURO ...



SIEMPRE AYUDANDO A LOS DEMÁS ...



ALEGRANDO CORAZONES.





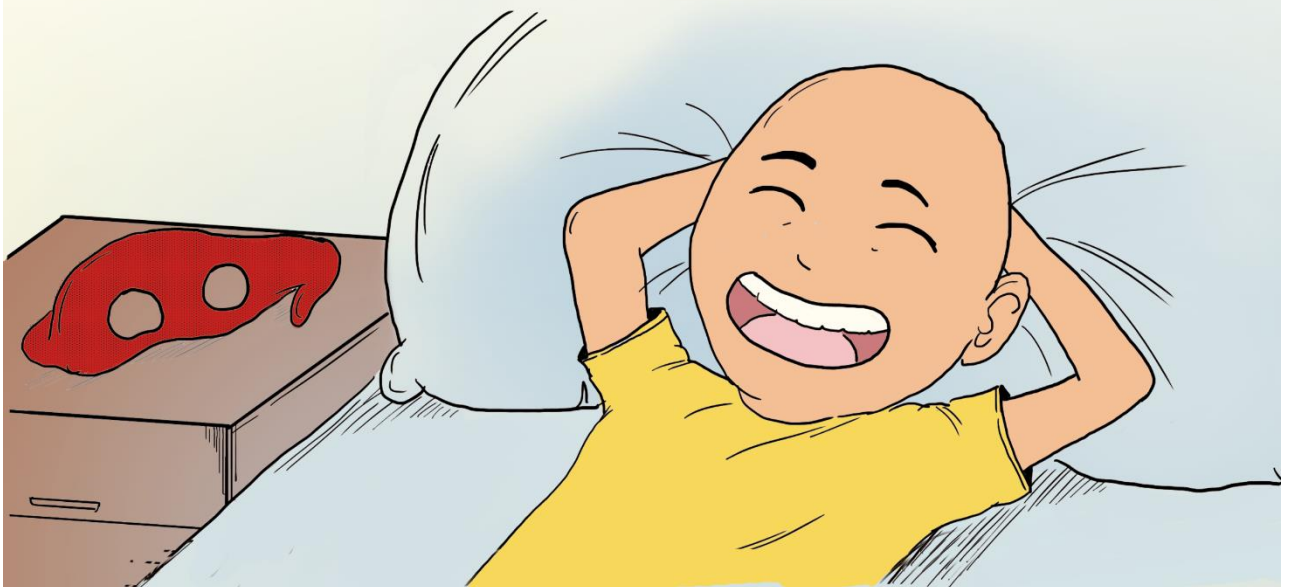
ÉL PODÍA VOLAR,  
PERO ÉSE NO ERA  
SU MÁS GRANDE  
PODER...

**¡SU VERDADERO PODER ERA  
ESE VALIENTE Y HUMILDE CORAZÓN!**



**PORQUE SABÍA QUE  
LAS COSAS MÁS PEQUEÑAS  
HACEN GRANDE A LOS HÉROES.**

**Y POR ESTA RAZON,  
ÉL JAMÁS SE RENDÍA.**





**EL PEQUEÑO  
GRAN HEROE**

## ANEXO 06: ENTREVISTA POSPRUEBA



LA SIGUIENTE ENTREVISTA ESTÁ REDACTADA A MODO DEL DIÁLOGO QUE SE TENDRÁ CON EL NIÑO ONCOHEMATOLÓGICO. SU FINALIDAD ES DETERMINAR LA COMODIDAD DE ÉL CON EL AMBIENTE DEL HOSPITAL DESPUÉS DE HABER LEÍDO EL CÓMIC. ASÍ TAMBIÉN CONOCER LOS ASPECTOS BÁSICOS DE SU PERCEPCIÓN SOBRE EL COLOR Y TRAMA.

TIEMPO QUE SE HA CONSIDERADO ES DE: 10 – 15 MIN.

*-Hola, buenos días. ¿Me recuerdas? Soy la autora del cómic que has leído estas últimas semanas. ¿Crees que me puedes ayudar? Te quiero comentar también que ninguna respuesta es equivocada, ¿está bien?*

*-(...)*

*- Qué bueno. Para poder realizar esta entrevista utilizamos un término que nos ayude a identificarte sin entregar datos privados. Coméntame, ¿cómo te gustaría que te llame?*

*-(...)*

*-Buena elección. ¿Y cómo estás hoy?*

*-(...)*

*-Ya veo, en alguna ocasión también estuve en un hospital. Recuerdo que la comida de aquel lugar no me gustaba, pero tú sabes, es necesario comer lo que nos hace bien.*

*-(...)*

*- Lo entiendo, pero a veces hay hobbies que te entretienen en estos ambientes, por eso realicé este cómic para ustedes. ¿Qué te ha parecido?*

*-(...)*

- *¿Has visto los colores? ¿Cuál te llamó más la atención?*

- (...)

- *¿Y los demás colores? ¿Te transmitieron algo?*

- (...)

- *Entiendo, ¿te gusta el estilo de dibujo? ¿Lo cambiarías en algo?*

- (...)

- *Ya veo, ¿qué me puedes contar de Arturo?*

- (...)

- *¿Hasta qué punto te sentiste identificado con él?*

- (...)

- *¿Hay alguna enseñanza que puedas sacar de la historia?*

- (...)

- *Qué linda reflexión, ¿Y a ti te cae bien Arturo?*

- (...)

- *Entiendo, Arturo para mí es un niño que a pesar de todas las adversidades que la vida le ha dado, él siempre termina haciendo lo que le hace bien a los demás porque es algo que le hace bien a él. ¿En algunas situaciones te has sentido así?*

- (...)

- *(Si la respuesta anterior es positiva) Qué buena anécdota, ¿qué te hizo sentir eso?*

- (...)

- *(Si la respuesta anterior es negativa) Entiendo, lo bueno es que al leer el cómic has logrado entender muchas cosas.*

- *Ya veo, hay una última pregunta que te quiero hacer y luego te muestro unas imágenes, ¿sí?*

- (...)

- Después de conocer a Arturo y sabes que él tiene tu misma enfermedad, ¿cómo ves el cáncer ahora?

- (...)

- ¡Muchas gracias por tu respuesta! Ahora, hay algo que te quiero pedir...

- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado antes de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste?



- Colorea el emoji con el que más te sentiste identificado después de leer el cómic y coméntame, ¿cómo te sentiste?



- ¡Eso es todo, (Apodo)! Muchas gracias por tu tiempo, lo valoro mucho.



## ANEXO 07: FICHAS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN (ENTREVISTA POSPRUEBA) POR TRES EXPERTOS

### FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Título del Proyecto: Efectividad del cómic en el niño con coahematología

Autores: Miranda Rivera, María del Milagro


Experto: M<sup>c</sup>. Nilton Rolando GAMARRA QUIROZ

Instrucciones: Determinar si el instrumento de medición, reúne los indicadores mencionados y evaluar si ha sido excelente, muy bueno, bueno, regular o deficiente, colocando un aspa (x) en el casillero correspondiente.

N°	Indicadores	Definición	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
1	Claridad y precisión	Las preguntas están redactadas en forma clara y precisa, sin ambigüedades	X				
2	Coherencia	Las preguntas guardan relación con la hipótesis, las variables o indicadores del proyecto		X			
3	Validez	Las preguntas han sido redactadas teniendo en cuenta la validez de contenido y criterio	X				
4	Organización	La estructura es adecuada. Comprende la presentación, agradecimiento, datos demográficos, instrucciones	X				
5	Confiabilidad	El instrumento es confiable porque se aplica el test-retest (piloto)	X				
6	Control de sesgo	Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de algunas preguntas	X				
7	Orden	Las preguntas y reactivos han sido redactadas utilizando la técnica de lo general a lo particular		X			
8	Marco de referencia	Las preguntas han sido redactadas de acuerdo al marco de referencia del encuestado: lenguaje, nivel de información	X				
9	Extensión	El número de preguntas no es excesivo y está en relación a las variables, dimensiones e indicadores del problema	X				
10	Inocuidad	Las preguntas no constituyen riesgo para el encuestado.		X			

Observaciones:

En consecuencia el instrumento puede ser aplicado

  
 Nilton R. Gamarra Quiroz  
 PSICÓLOGO  
 C.Ps.P. 12115

Pimentel, 23 de octubre 2019

Firma del experto  
DNI: 43293813

**FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

Título del Proyecto: Efectividad del cómic en el niño oncohematológico.

Autores: Miranda Rivera, María del Milagro.

Experto: Mg. Max Gerberht H. Calderón Cosavalente

Instrucciones: Determinar si el instrumento de medición, reúne los indicadores mencionados y evaluar si ha sido excelente, muy bueno, bueno, regular o deficiente, colocando un aspa (x) en el casillero correspondiente.

N°	Indicadores	Definición	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
1	Claridad y precisión	Las preguntas están redactadas en forma clara y precisa, sin ambigüedades			X		
2	Coherencia	Las preguntas guardan relación con la hipótesis, las variables o indicadores del proyecto	X				
3	Validez	Las preguntas han sido redactadas teniendo en cuenta la validez de contenido y criterio	X				
4	Organización	La estructura es adecuada. Comprende la presentación, agradecimiento, datos demográficos, instrucciones	X				
5	Confiabilidad	El instrumento es confiable porque se aplica el test-retest (piloto)	X				
6	Control de sesgo	Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de algunas preguntas	X				
7	Orden	Las preguntas y reactivos han sido redactadas utilizando la técnica de lo general a lo particular		X			
8	Marco de referencia	Las preguntas han sido redactadas de acuerdo al marco de referencia del encuestado: lenguaje, nivel de información			X		
9	Extensión	El número de preguntas no es excesivo y está en relación a las variables, dimensiones e indicadores del problema	X				
10	Inocuidad	Las preguntas no constituyen riesgo para el encuestado.	X				

Observaciones: Mejorar terminos - de acuerdo a la Escod

En consecuencia el instrumento puede ser aplicado

Pimentel, 23 octubre 2019

  
 Firma del experto  
 DNI: 42378736

**FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

Título del Proyecto: Efectividad del cómic en el niño oncohematológico

Autores: Miranda Rivera, María del Hilagro

Experto: Hector Lozano Gonzalez


Instrucciones: Determinar si el instrumento de medición, reúne los indicadores mencionados y evaluar si ha sido excelente, muy bueno, bueno, regular o deficiente, colocando un aspa (x) en el casillero correspondiente.

N°	Indicadores	Definición	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
1	Claridad y precisión	Las preguntas están redactadas en forma clara y precisa, sin ambigüedades	X				
2	Coherencia	Las preguntas guardan relación con la hipótesis, las variables o indicadores del proyecto	X				
3	Validez	Las preguntas han sido redactadas teniendo en cuenta la validez de contenido y criterio	X				
4	Organización	La estructura es adecuada. Comprende la presentación, agradecimiento, datos demográficos, instrucciones	X				
5	Confiabilidad	El instrumento es confiable porque se aplica el test-retest (piloto)	X				
6	Control de sesgo	Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de algunas preguntas	X				
7	Orden	Las preguntas y reactivos han sido redactadas utilizando la técnica de lo general a lo particular	X				
8	Marco de referencia	Las preguntas han sido redactadas de acuerdo al marco de referencia del encuestado: lenguaje, nivel de información	X				
9	Extensión	El número de preguntas no es excesivo y está en relación a las variables, dimensiones e indicadores del problema	X				
10	Inocuidad	Las preguntas no constituyen riesgo para el encuestado.	X				

Observaciones: \_\_\_\_\_

En consecuencia el instrumento puede ser aplicado

Pimentel, 23 de Octubre 2019

  
 Firma del experto  
 DNI: 18172998

## ANEXO 08: CONSTANCIA DE APROBACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTO DE TESIS EN EL HOSPITAL REGIONAL ALMANZOR AGUINAGA ASENJO



CENTRO DE INVESTIGACIÓN  
HOSPITAL NACIONAL ALMANZOR AGUINAGA ASENJO  
RED ASISTENCIAL DE LAMBAYEQUE

### CONSTANCIA N° 60

EL PRESIDENTE DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN DEL HOSPITAL NACIONAL ALMANZOR AGUINAGA ASENJO – RED ASISTENCIAL LAMBAYEQUE – ESSALUD, deja constancia

NIT: 1298 – 2019 – 2811

Que, la Gerencia de la Red Asistencial Lambayeque, autoriza la extensión para la ejecución del Proyecto de Investigación que se detalla, el mismo que fue revisado y aprobado por el Comité de Investigación y el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Red Asistencial Lambayeque "Juan Aita Valle" – EsSalud, de acuerdo con la Directiva N° 04-IETSI-ESSALUD. Directiva que estable los Lineamientos de Regulación y Fomento de la Investigación en EsSalud.

TITULO	"INFLUENCIA DEL COMIC SOBRE LAS CONDUCTAS RESILIENTES DEL NIÑO ONCOHEMATOLOGIA"
AUTOR (ES)	• BACH. MARIA DEL MILAGRO MIRANDA RIVERA
ASESOR (ES)	• Dra. JULIA BEATRIZ PELAEZ CAVERO
UNIVERSIDAD	UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPAN
ESCUELA	ARTES Y DISEÑO GRAFICO EMPRESARIAL
MOTIVO DE LA INVESTIGACION	Optar Titulo de Licenciado
AREA DE INVESTIGACIÓN	SERVICIO DE HEMATOLOGIA PEDIATRICA, ONCOLOGIA Y ARCHIVO CLINICO DEL HOSPITAL NACIONAL ALMANZOR AGUINAGA ASENJO DE LA RED ASISTENCIAL DE LAMBAYEQUE
HORARIO	A determinar
PERIODO	Del 17 de Junio al 17 de Octubre del 2019

Así mismo, la autora del mencionado Proyecto alcanzará al Área de Biblioteca – Red Asistencial Lambayeque, un ejemplar de la Tesis presentada.

Se expide la presente, para fines convenientes, ante las instancias correspondientes.

Chiclayo, 17 de Junio del 2019

CCR/cva

  
Dr. Carlos Isaias Cerrón Rivera  
Coordinador del Centro de Investigación  
Hospital Nac. Almanzor Aguinaga Asenjo - RAL  


[COORDINADORCENTROINVESTIGACION@ESSALUD.GOB.PE](mailto:COORDINADORCENTROINVESTIGACION@ESSALUD.GOB.PE)

Plaza de la Seguridad Social s/n  
Chiclayo – Lambayeque – Perú  
Telf. (074) 481120 - Anexo 3507  
/0741.221555

## Lista de Imágenes

*“¿Qué le pasa a Amara?”*



**Imagen 01:** En el 2019, la Asociación de Padres de Niños con Cáncer de Cantabria publicó la historia de Amara, una niña que lucha contra el cáncer.

**Fuentes:** <https://www.eldiariomontanes.es> | <http://www.libreriagil.es>

*“Mamá se va a la guerra”*



**Imagen 02:** En el 2013, se publica este cuento redactado por Irene Aparici e ilustrado por Mónica Carretero.

**Fuentes:** <https://buenavibra.es> | <https://www.elbloginfantil.com>

*“Hospital Real Infantil de Londres”*



**Imagen 03:** Quince artistas, conociendo el impacto que el color puede tener, le dan vida al ambiente de este hospital y hacen de éste un lugar acogedor.

**Fuentes:** <https://muhimu.es> | <https://www.antena3.com>

## “Tiempo para más cuentos”



**Imagen 04:** En el 2010, la editorial *Pintar-Pintar* publica este cuento ilustrado con la finalidad de explicar a los niños que son más fuertes que el cáncer.

*Fuentes:* <http://www.unperiodistaenelbolsillo.com/>



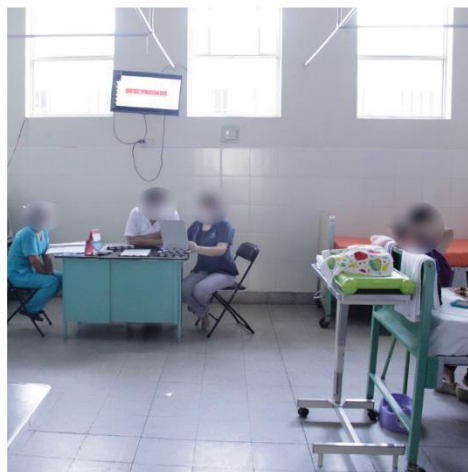
*“Unos días con Bobby”*



**Imagen 05:** Este cuento, el cual pasó a ser un audiolibro y posteriormente una obra de teatro, narra de manera cotidiana e inocente la lucha contra el cáncer.

**Fuentes:** <https://www.canalipe.tv> | <https://fundacionbbva.pe>

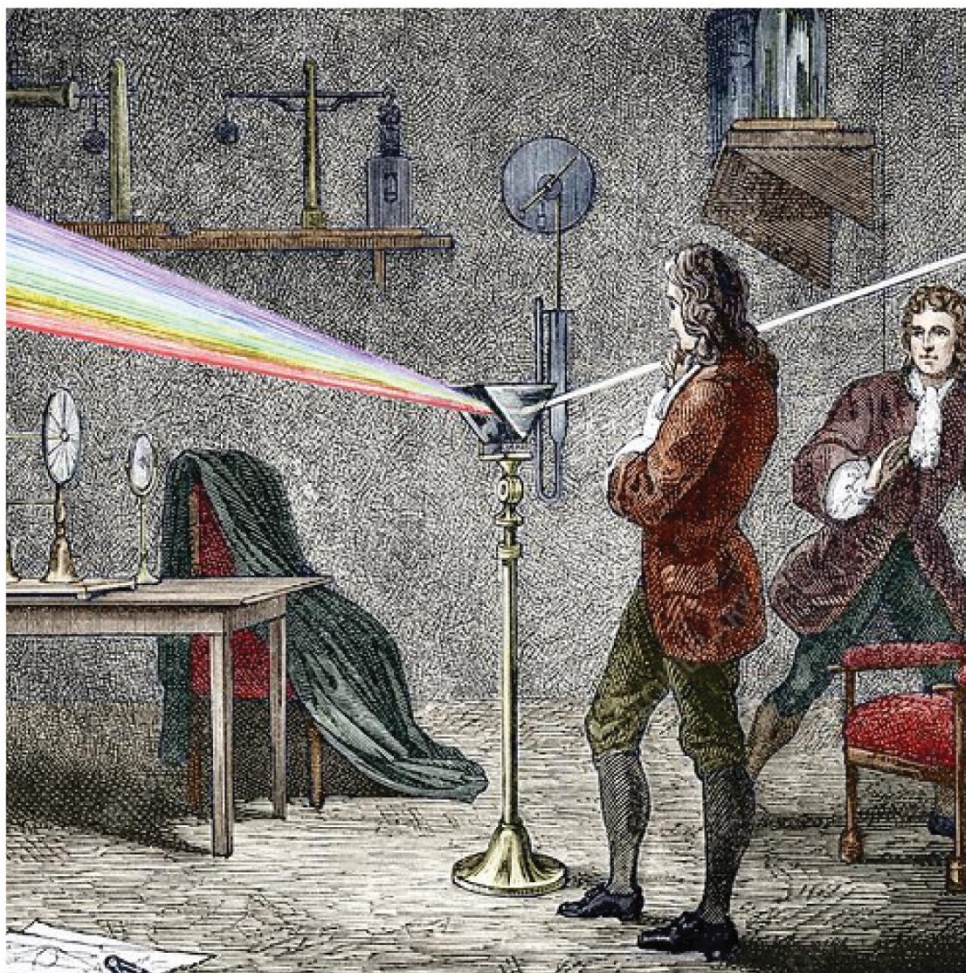
*“Área de Hematología Pediátrica”*



**Imagen 06:** Salones tenues y de colores fríos, mascarillas y batas que carecen de contraste, camillas que tienen presente el color gastado de un verde y un marrón... Estos son algunos elementos que caracterizan este ambiente.

*Fuente: Propia*

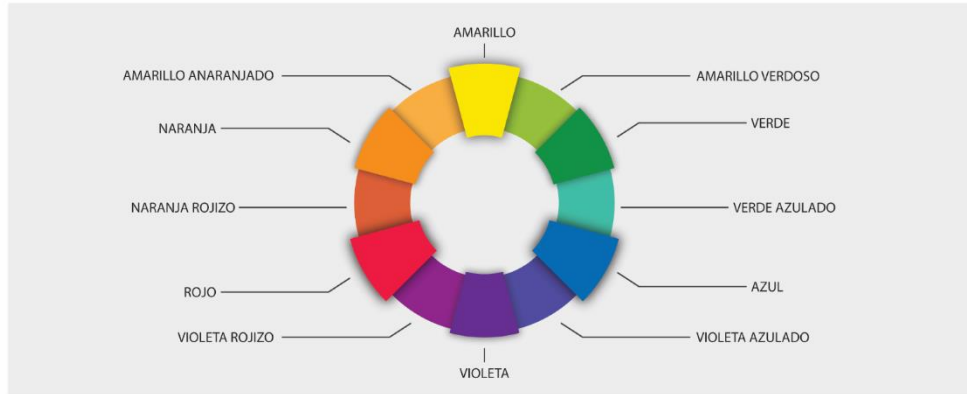
*Prisma de Isaac Newton*



**Imagen 07:** Isaac Newton, en 1666, defiende que el color es una cualidad de la luz al demostrar que la luz blanca se descompone en siete colores.

**Fuente:** <https://www.sciencephoto.com>

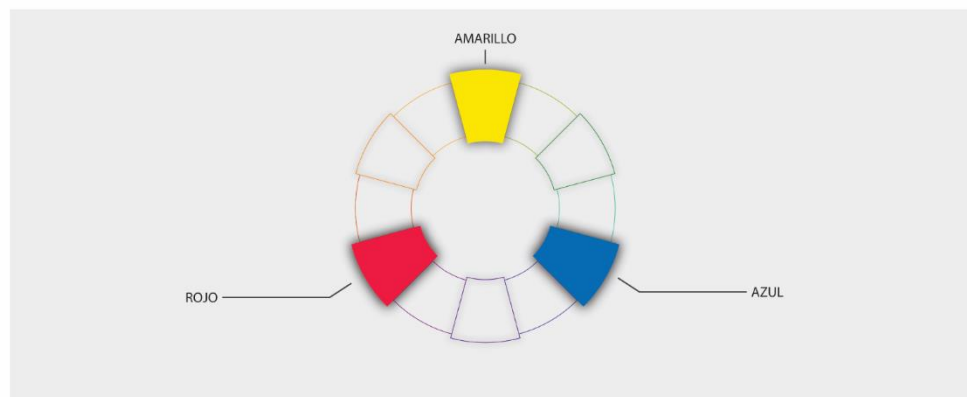
### *Círculo Cromático*



**Imagen 08:** Es una herramienta utilizada para distinguir las armonías en los colores, es decir, la relación existente entre unos y otros.

*Fuente: Propia.*

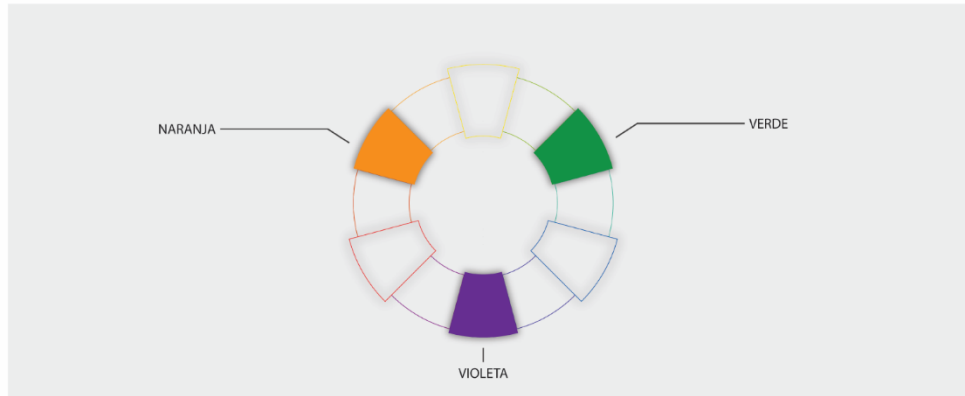
### *Colores Primarios*



**Imagen 09:** Son colores que no pueden obtenerse de la mezcla de ningún color. Es el punto de partida para toda gama cromática.

*Fuente: Propia.*

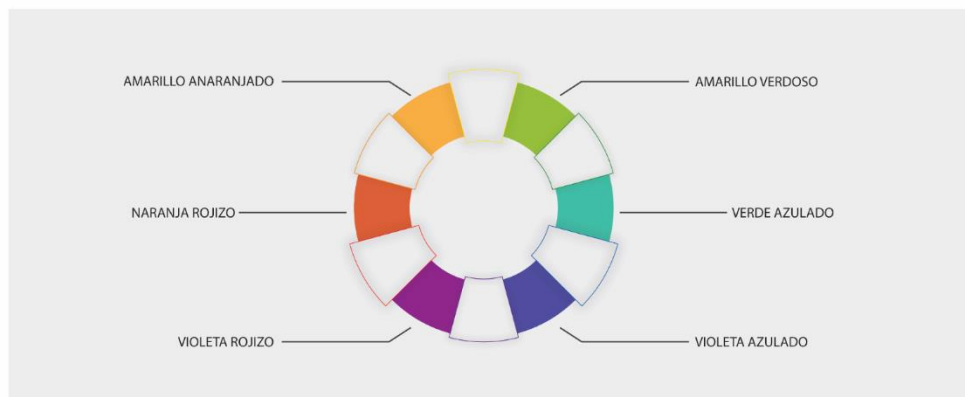
### Colores Secundarios



**Imagen 10:** Son colores que se obtienen a partir de la mezcla de iguales cantidades de dos colores primarios.

*Fuente: Propia.*

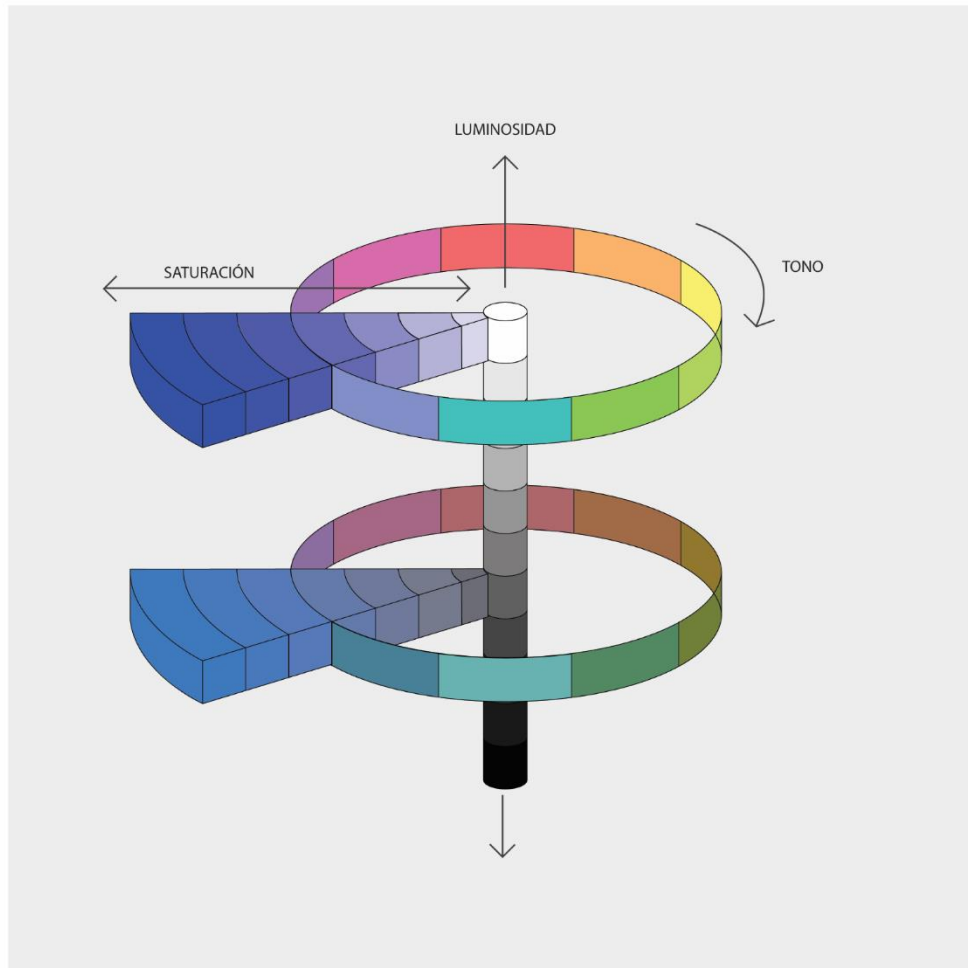
### Colores Terciarios



**Imagen 11:** Son colores que se dan a partir de la mezcla de iguales cantidades de un color primario y un color secundario adyacente.

*Fuente: Propia.*

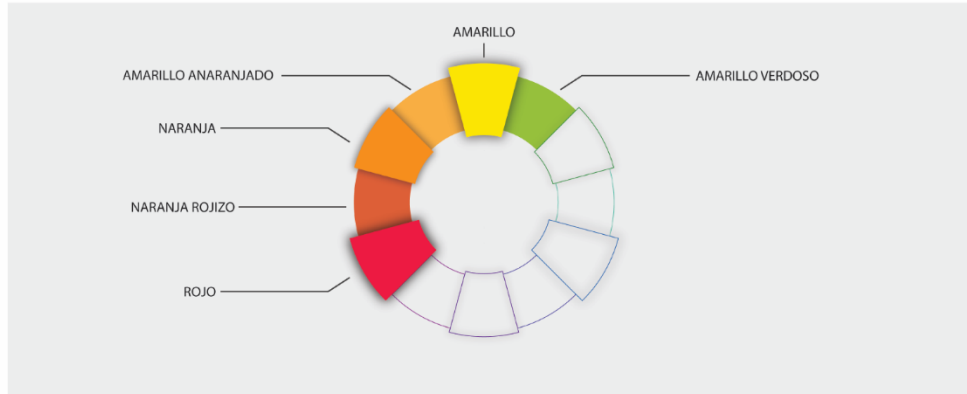
### *Sistema de Color de Munsell*



**Imagen 12:** Creado en 1898 por el artista Alberto Munsell. Él creó este sistema para tener una visión más racional y ordenada del color.

*Fuente: Propia*

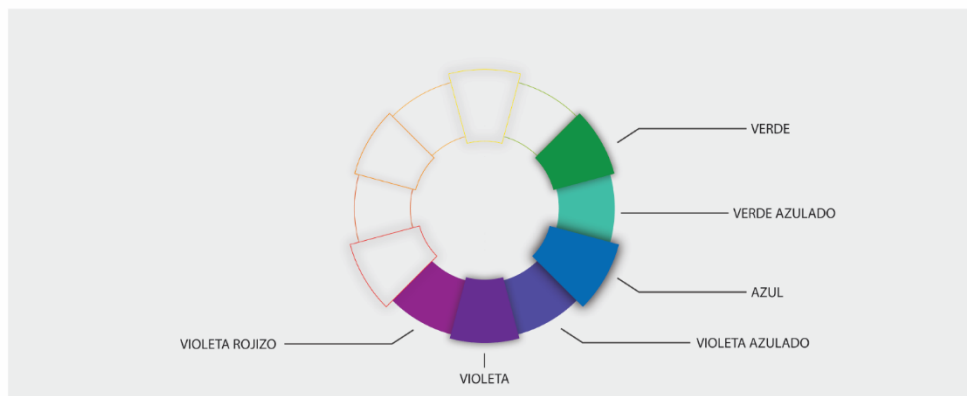
### Colores Cálidos



**Imagen 13:** Estos colores se caracterizan por transmitir una sensación de alta temperatura.

*Fuente: Propia.*

### Colores Fríos



**Imagen 14:** Estos colores se caracterizan por transmitir una sensación de baja temperatura.

*Fuente: Propia.*

*Escala acromática*

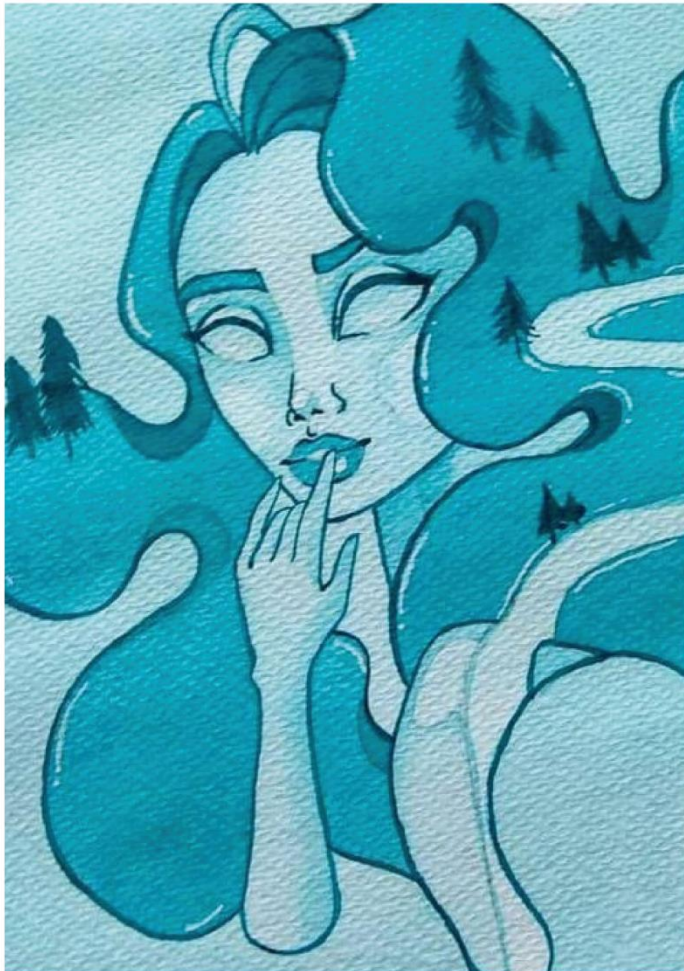


**Imagen 15:** Es la combinación de colores acromáticos o valores como el blanco, el negro y la combinación de ambos.

**Fuente:** <https://fineartamerica.com>



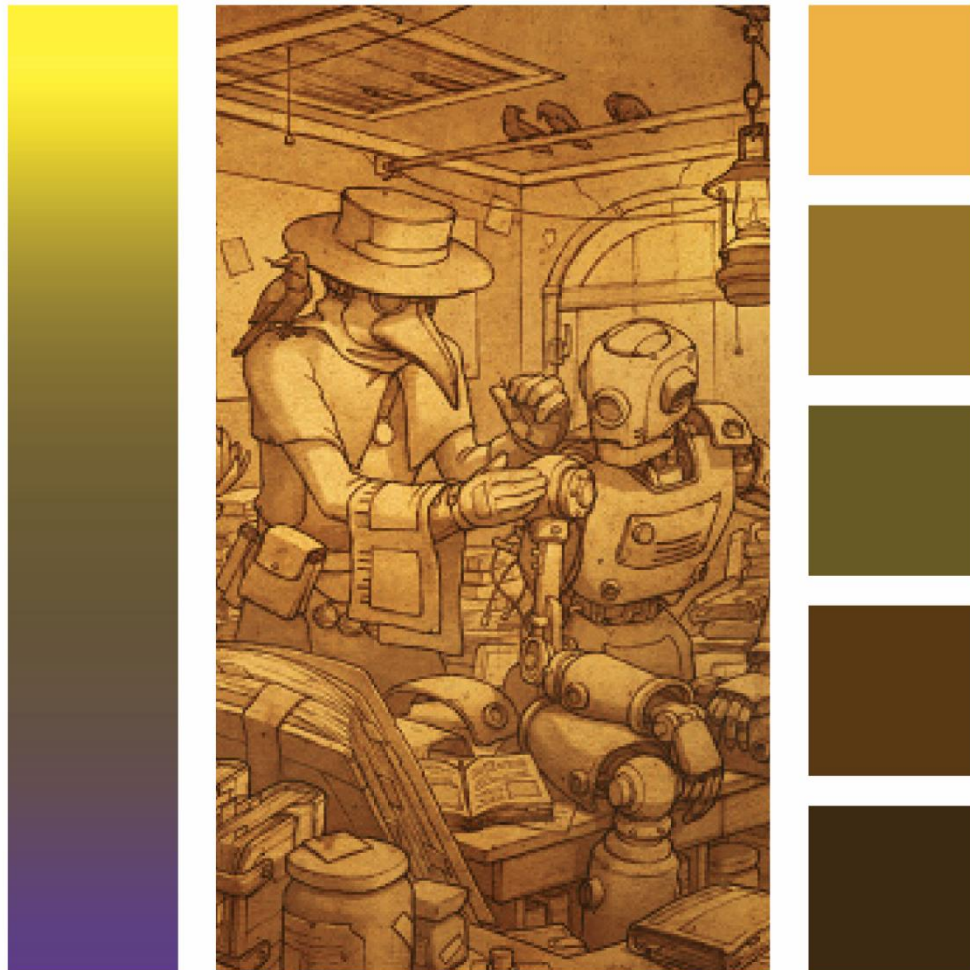
*Escala monocromática*



**Imagen 16:** Es la combinación de un color con distintas cantidades de blanco y negro.

**Fuente:** <https://deviantart.com>

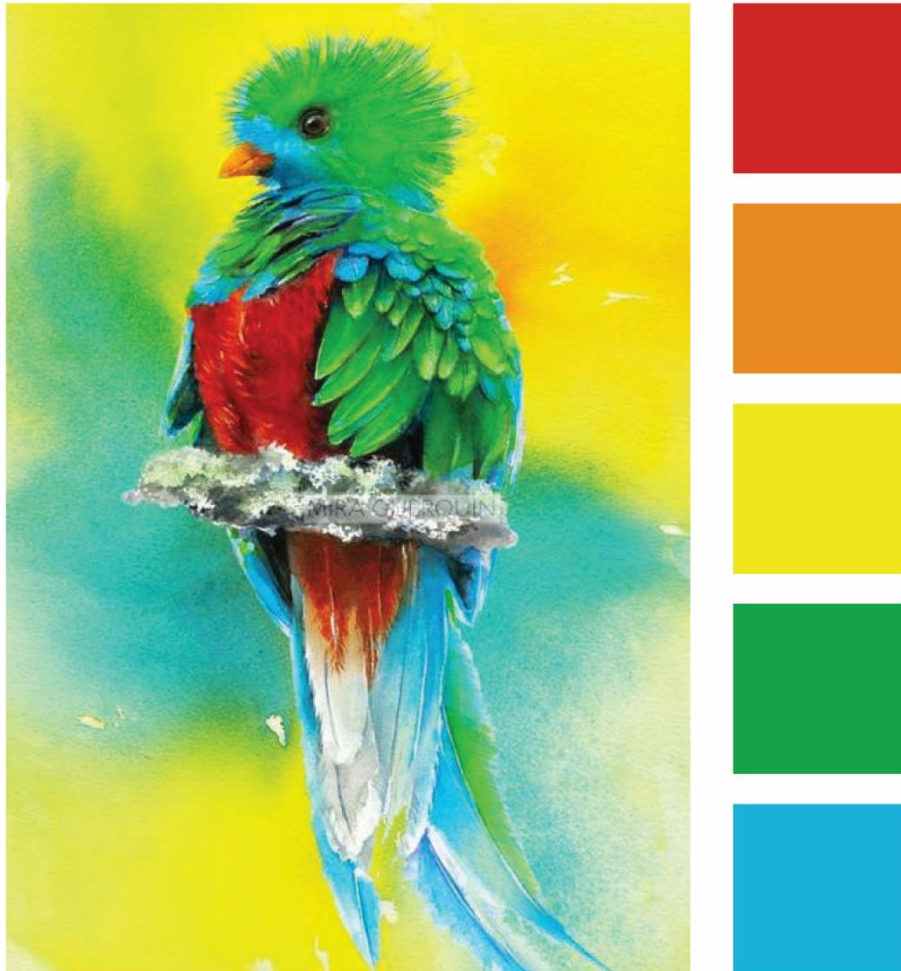
*Escala diamétrica*



**Imagen 17:** Se obtiene al mezclar dos colores complementarios para obtener un color base y sobre ello se le aplica blanco o negro gradualmente.

**Fuente:** <https://deviantart.com>

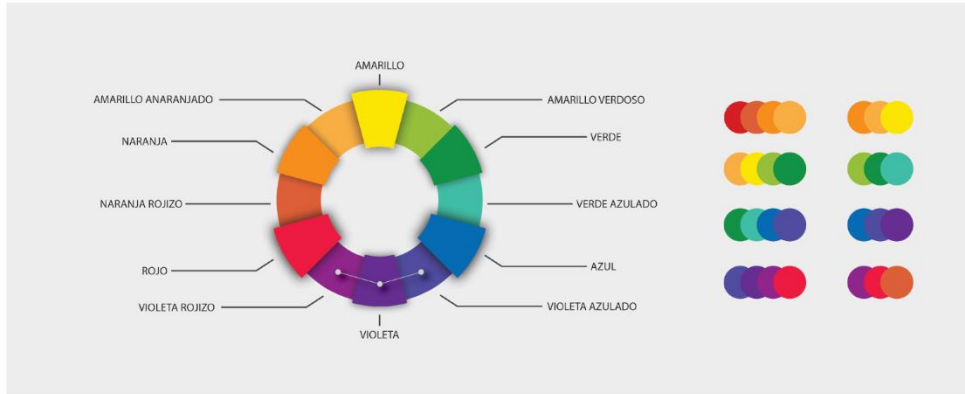
*Escala policromática*



**Imagen 18:** Es la combinación de más de un color sin alterar su saturación.

**Fuente:** <https://etsy.com>

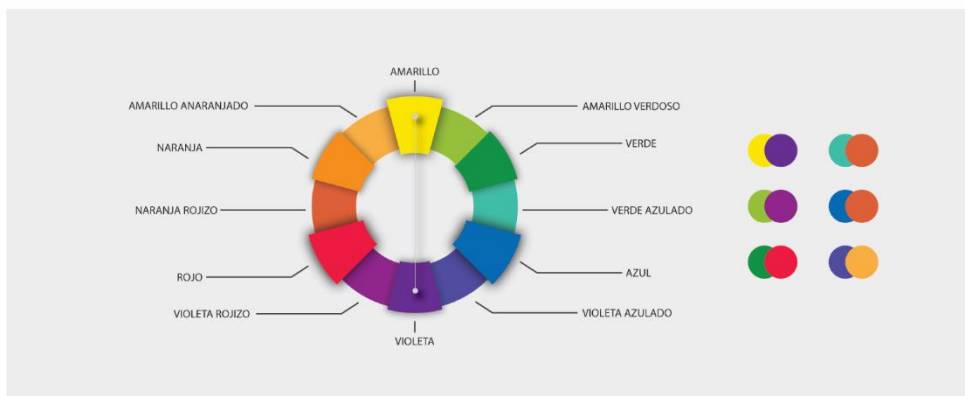
### Colores análogos



**Imagen 19:** Es el grupo de colores adyacentes.

*Fuente: Propia.*

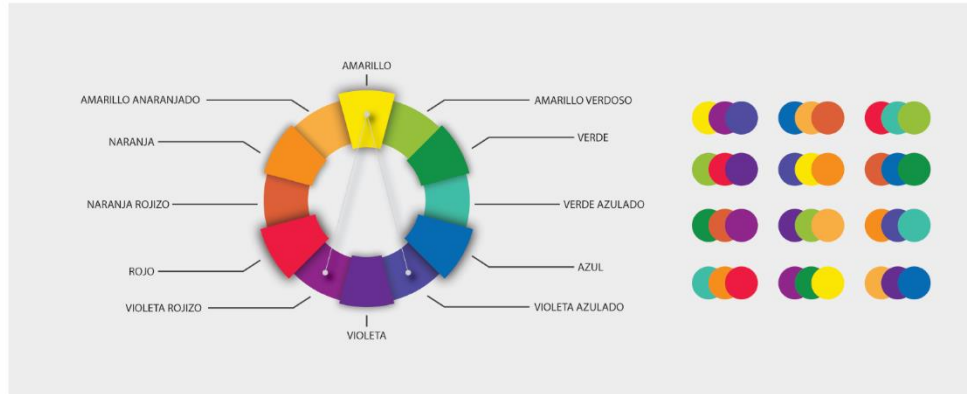
### Colores complementarios



**Imagen 20:** Es el grupo de dos colores que se encuentran uno frente al otro.

*Fuente: Propia.*

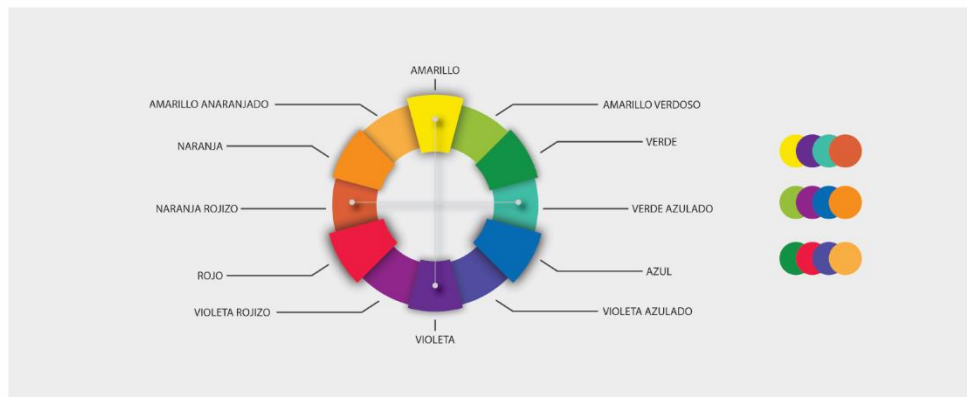
### Colores complementarios divididos



**Imagen 21:** Es el grupo de tres colores, un color puro y dos colores adyacentes del complementario.

*Fuente: Propia.*

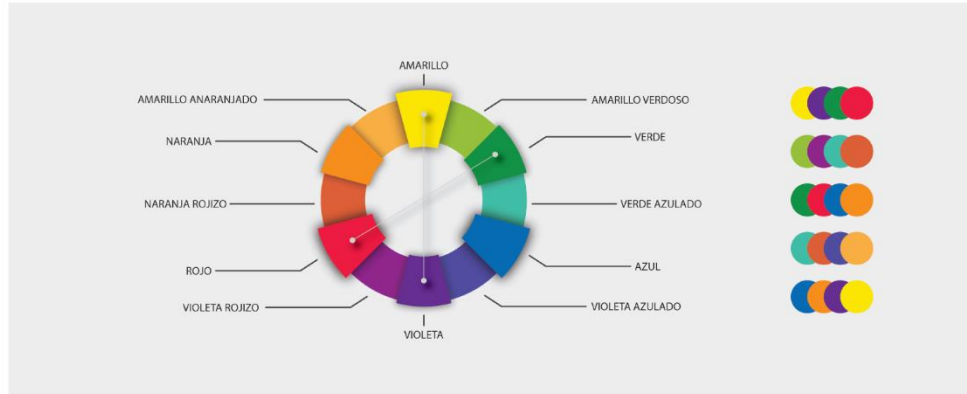
### Doble armonía de complementarios



**Imagen 22:** Es el grupo de dos pares de colores complementarios.

*Fuente: Propia.*

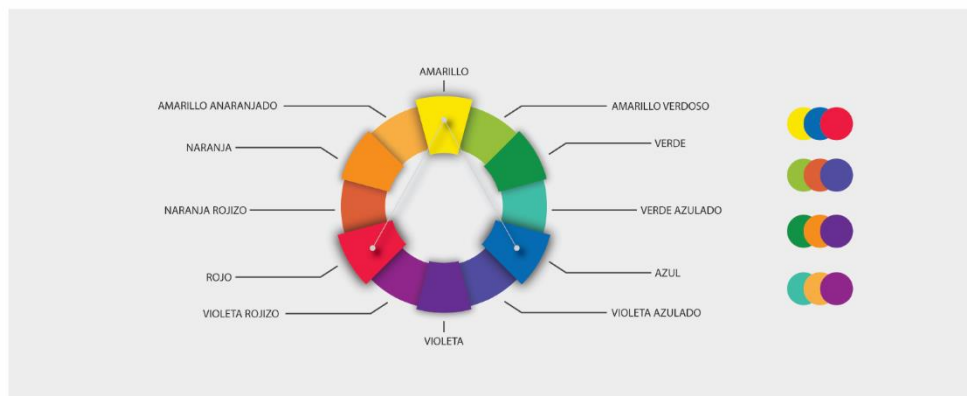
### *Doble armonía de complementarios adyacentes*



**Imagen 23:** Es el grupo de dos pares de colores complementarios alternos adyacentes.

*Fuente: Propia.*

### *Armonía de tres colores*



**Imagen 24:** También conocido como triada.

*Fuente: Propia.*

*Gama cromática del Área de Hematología Pediátrica.*



C: 9% M: 6%  
Y: 7% K: 0%

C: 76% M: 63%  
Y: 9% K: 0%

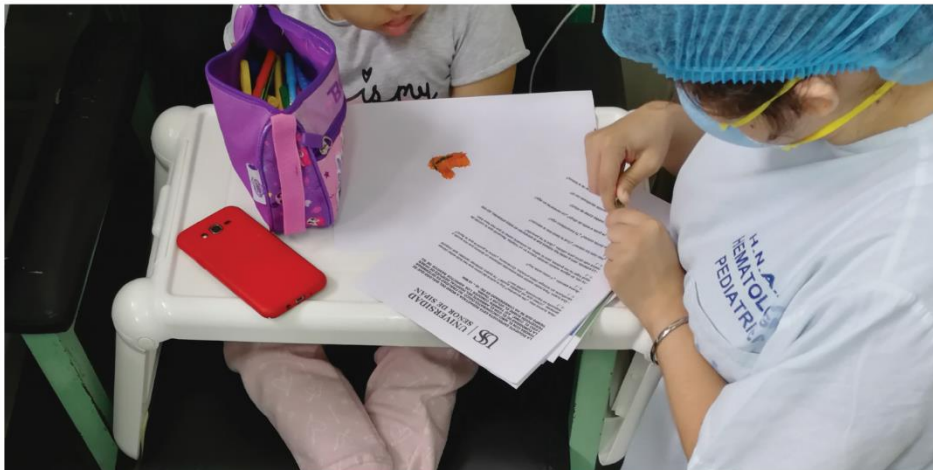
C: 55% M: 60%  
Y: 64% K: 39%

C: 76% M: 25%  
Y: 49% K: 7%

**Imagen 25:** Se extrajo y redujo la gama cromática del Área de Hematología Pediátrica teniendo en cuenta la predominación de estos en el ambiente con ayuda de la herramienta *Adobe Color*.

*Fuente: Propia*

*Registro fotográfico*



**Imagen 26:** Se extrajo y redujo la gama cromática del Área de Hematología Pediátrica teniendo en cuenta la teoría de colores dominantes y recesivos.

*Fuente: Propia*