



MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO
DIGITAL.

**ESTUDIO DE CASO DE LA FUNDACIÓN
BALTAZAR Y NICOLÁS:
ORIENTACIÓN A LOS PADRES ACERCA
DEL DESARROLLO PEDAGÓGICO DE
NIÑOS MENORES DE TRES AÑOS A
TRAVÉS DE LAS REDES SOCIALES.**

Presentado por:
RENATO PAOLO SERRA DÁVILA

Dirigido por:
ESTHER CAMPOS SERRULLA

CURSO ACADÉMICO

Dedicatoria:

Dedico este proyecto a las personas que creyeron en mí y me apoyaron hasta este momento, a mis grandes amigos (Christian, Juan Carlos, Daniel, Daniela, Diana, Tiffany, Paolo, Romina, Carla, Massimo, Gisse, David, Luciana, Krizia, Lucía, Patricia, Carlos, Melody, Soledad, Orlando, Claudia, Alessandra, Ana Lucía, Nicolle, Érika, Isa, Juan Pablo, Gaby, Sony, Nicole, Nalo, Sun, Michael, Jorge, Ashley, Jesús, Crhistopher, Melissa, Maria, Andrea, Doménica, Laura, Leidy, Yiman, Quimiao, Ricardo y Marco), mentores, profesores, asesora, Directora del máster pero sobre todo a mi madre Bhorka Dávila quien siempre es mi luz y motivo para seguir esforzándome.

Gracias.

ÍNDICE

Tabla de contenido

1. Introducción	8
2. Objetivos e hipótesis	10
2.1 Objetivo Principal	10
2.2 Objetivos Específicos.....	10
2.3 Hipótesis	11
2.3.1 Hipótesis principal.....	11
2.3.2 Hipótesis secundarias.....	11
3. Marco Teórico	11
Capítulo I: Conceptos clave	11
Capítulo II: Fundación Baltazar y Nicolás y su rol en los padres de niños menores de 3 años	12
Capítulo III: Estado de alfabetización digital en los padres de niños menores de 3 años que viven en las zonas más humildes del Perú.	14
Capítulo IV: El rol del diseño gráfico en el diseño de interfaces web.	18
Capítulo V: El diseño gráfico y su rol en la alfabetización digital.	22
Capítulo VI: Creación de contenido en redes sociales desde el punto de vista del diseño gráfico.	27
4. Metodología.....	37
4.1 Enfoque de la investigación	37
4.2 Tipo de Estudio	38
4.2.1 Descriptivo	38
4.2.2 Explorativo	39
4.3 Fuentes	39
4.3.1 Primarias.....	39
4.3.2 Secundarias	40
4.4 Técnicas de recolección de datos.....	41
4.4.1 Análisis documental.....	41
4.5 Técnicas de análisis de datos.....	41
5. Resultados	42
5.1 Percepción de los padres por parte de la Fundación Baltazar y Nicolás.....	42
5.2 Percepción de alfabetización digital en el entorno de los padres de niños menores de 3 años que viven en las zonas más humildes del Perú	45
5.3 Influencia del rol del diseño gráfico en las interfaces web.....	47
5.4 Impacto del diseño gráfico y su rol en la alfabetización digital	48
5.5 Relevancia de creación de contenido en redes sociales desde el punto de vista del diseño gráfico.....	50
6. Discusión.....	51

7. Conclusiones	54
8. Referencias	58
9. Bibliografía de figuras.....	63

Resumen.

El presente Proyecto busca exponer cómo es que la Fundación Baltazar y Nicolás ofrece un servicio de orientación a los padres de niños menores de 3 años en comunidades humildes de Lima - Perú como lo son los poblados de Conchán y Jicamarca por medio del diseño gráfico aplicado en sus redes sociales.

Logrando demostrar después de una investigación exhaustiva de carácter cualitativo el valor que poseen proyectos realizados por profesionales del área de diseño gráfico, organizaciones gubernamentales del Perú que se preocupan y promueven la alfabetización digital por medio de programas de apoyo, contenido literario con competencias de diseño gráfico escritos por eminencias del área, múltiples investigadores con extensos proyectos que demuestran el valor del diseño gráfico dentro de ecosistemas digitales, estudios y artículos de universidades del extranjero con alto prestigio y finalmente un análisis de las redes sociales de la Fundación Baltazar y Nicolás y la perspectiva que tienen sobre ella la comunidad digital conformada por tutores y padres de familia de infantes que buscan aportar al desarrollo pedagógico de los niños.

Llegando a comprobar que las redes sociales tienen un alto impacto en las personas por medio del estudio del público objetivo y su personalidad, contenido expuesto, la interacción que se pueda ofrecer a través de contenido multimedia, publicaciones estáticas, el uso correcto de colores y tipografías.

Del mismo modo demostrando que la Fundación Baltazar y Nicolás es percibida como una de las organizaciones que generan mayor confianza en Lima ofreciendo contenido de valor y profesional por medio de sus redes sociales hacia los padres de niños menores de 3 años.

Así como también confirmando el hecho de que los padres de niños menores de 3 años son capaces de tener las facultades para administrar, comprender y procesar múltiples actividades con artículos virtuales como móviles y la red haciendo que tengan un alto nivel de alfabetización digital.

De la misma manera se logra demostrar que todo peruano promedio, y las personas de escasos recursos en el Perú tienen los recursos para tener un móvil con acceso a internet y estar conectados dentro de ecosistemas virtuales.

Gracias.

Abstract.

This project seeks to show how the Baltazar and Nicolás Foundation offers a guidance service to parents of children under 3 years old in poor communities in Lima, Peru, such as the towns of Conchán and Jicamarca, through graphic design applied to their social media.

After exhaustive qualitative research, we have been able to demonstrate the value of projects carried out by graphic design professionals, Peruvian government organizations that care about and promote digital literacy through support programs, literary content with graphic design skills written by leading experts in the field, multiple researchers with extensive projects that demonstrate the value of graphic design within digital ecosystems, studies and articles from prestigious foreign universities, and finally, an analysis of the social networks of the Baltazar and Nicolás Foundation and the perspective that the digital community made up of tutors and parents of infants who seek to contribute to the pedagogical development of children have on it.

We have proven that social media has a significant impact on people through the study of the target audience and their personality, the content displayed, the interaction that can be offered through multimedia content, static posts, and the correct use of colors and fonts.

Likewise, it demonstrates that the Baltazar and Nicolás Foundation is perceived as one of the organizations that generates the most trust in Lima, offering valuable and professional content through its social media channels to parents of children under 3 years old.

It also confirms the fact that parents of children under 3 years old are capable of managing, understanding, and processing multiple activities involving virtual devices such as mobile phones and the Internet, giving them a high level of digital literacy.

Likewise, it demonstrates that every average Peruvian, and people with limited resources in Peru, have the resources to own a mobile phone with internet access and stay connected within virtual ecosystems.

Thank you.

1. Introducción.

La Fundación Baltazar y Nicolás es una organización sin fines de lucro en el Perú con oficinas en la zona empresarial de Lima, conocida como San Isidro, pero sus servicios están destinados a las zonas más alejadas y marginadas de la ciudad, concretamente en las localidades de Jicamarca y Pachacútec. Es justamente ahí donde encontramos al público que busca los servicios dados por la fundación, siendo los padres de familia con bajos recursos de niños menores de 3 años que buscan fortalecer vínculos afectivos y ofrecer una mejor crianza. La Fundación Baltazar y Nicolás se apoya en los diversos programas organizados y creados por ellos mismos.

Figura 1.

Equipo de trabajo de la Fundación Baltazar y Nicolás



La Fundación Baltazar y Nicolás busca ofrecer información enfocada en resultados como: nacimiento saludable (acompañamiento a gestantes), apego seguro (vínculo entre madre-hijo), adecuado estado nutricional (principalmente niños sin anemia) y finalmente la regulación de emociones (acompañamiento oportuno y respetuoso del adulto). Permitiendo así que las familias adquieran herramientas e información para ejercer una crianza sensible y positiva. (Fundación Baltazar y Nicolás, 2023)

Mi experiencia personal como colaborador de la fundación desde el 2022 al 2023 me permitió notar la gran demanda de medios de comunicación para poder educar y asesorar a los padres sobre cómo aportar de una manera óptima al desarrollo pedagógico de sus niños.

Cada uno de ellos siente mucho amor y preocupación por el crecimiento de sus hijos, pero es evidente que no cuentan con los conocimientos y/o recursos sobre temas como salud (tanto física como emocional), alimentación y desarrollo psicomotor, los cuales podrían estar al alcance de todos ya que la particularidad que los engloba es el acceso a las redes sociales, principalmente instagram la cuál es la más concurrida por ellos y ofrece una mayor oportunidad para publicar el contenido que sea de mayor apoyo a la hora de buscar una guía que sirva para educar y cuidar a los niños de su comunidad.

Abordar un proyecto como este puede ayudar a comprender y apreciar el valor de las redes sociales para que los padres de las zonas más humildes del Perú con bajos recursos económicos y culturales siendo lo más preocupante, puedan no solo estar más involucrados sino también capacitados para aportar al desarrollo pedagógico de los niños menores de 3 años y madres gestantes gracias a un medio con el que ya están familiarizados como lo son instagram y facebook.

Instagram cuenta con una de las comunidades más activas en Internet. De acuerdo a un estudio que recoge Forbes, el 71% de los adultos en línea tiene Facebook, y solo el 26% posee una cuenta en Instagram. Pero, en cuanto al compromiso participativo que los usuarios tienen, se indica que en Instagram es del 4,21% por seguidor, 58 veces más que en el caso de Facebook. (Webmaster, 2023)

Según Ferreira, A.K., & Dos Santos, E., & Andrade, K (2016). Facebook y sus influencias: estudio de caso en la educación de jóvenes y adultos. Facebook es percibido como una red que brinda a los educadores y alumnos un modo atractivo de aprendizaje por medio de las posibilidades que se abren al compartir videos, imágenes y otro tipo de información sobre lo que se busca enseñar y del mismo modo los comentarios y debates que pueden surgir a raíz de ese contenido y nutrir aún más al espectador, permitiendo así procesar ideas y entender diferentes propuestas de enseñanza involucrándose de un modo eficiente en el desarrollo de su propio conocimiento.

2. Objetivos e hipótesis.

2.1 Objetivo Principal.

Demostrar qué es posible orientar a los padres sobre el desarrollo pedagógico en niños menores de 3 años por medio de las redes sociales.

2.2 Objetivos Específicos.

Según el objetivo enfocado en la ODS 4 “Educación de calidad”, busco demostrar que el uso de las redes sociales puede ser de utilidad para que la información de valor sobre desarrollo pedagógico de los niños aporte a que las familias que viven en los sectores más humildes del Perú tengan los conocimientos suficientes.

Según el objetivo enfocado en la ODS 10 “Reducción de desigualdades” deseo comprobar que se puede alcanzar un desarrollo sociocultural por medio de las redes sociales que rompa con los estereotipos de inferioridad que sectorizan a la gente más humilde haciéndolas más capaces de cuidar de sus niños.

Según el objetivo enfocado en la ODS 11 “Ciudades y comunidades sostenibles”, quiero demostrar que un óptimo desarrollo pedagógico de los niños puede significar el inicio de una comunidad segura y sostenible con futuros pilares que hagan que estas comunidades sean mejor vistas por los demás.

Figura 2.

Familia referente a las que apoya la Fundación Baltazar y Nicolás



2.3 Hipótesis.

2.3.1 Hipótesis principal.

Las redes sociales influyen en las personas por medio del contenido que se muestra, el nivel de interacción que se pueda ofrecer a través de videos y publicaciones estáticas, el uso correcto de colores y tipografías.

2.3.2 Hipótesis secundarias.

- La Fundación Baltazar y Nicolás es vista como una de las organizaciones más confiables en Lima ofreciendo contenido de confianza y profesional por medio de sus redes sociales hacia los padres de niños menores de 3 años.
- Los padres de niños menores de 3 años poseen las facultades para gestionar, entender y procesar diversas actividades con artículos digitales como móviles y la red haciendo que tengan un nivel considerable de alfabetización digital.
- Así como cualquier peruano promedio, las personas de escasos recursos en el Perú tienen los recursos para tener un móvil con acceso a internet.

3. Marco Teórico.

Capítulo I: Conceptos clave.

A continuación se mostrarán y definirán algunos conceptos importantes para poder familiarizarse más con el contenido a mostrar:

- Fundación Baltazar y Nicolás: La Fundación Baltazar y Nicolas (2024) se muestra como una ONG que busca fortalecer y crear el vínculo entre padres e hijos menores de 3 años por medio de tres programas, El Programa de Acompañamiento a Familias CIB enfocándose en las familias en situación precaria tanto social como económica. Mis Primeros Tres - MPT apuntando a fomentar el cuidado integral y la crianza positiva y por último el Programa de Salud Mental SAME, programa psicoeducativo para padres peruanos.
- Alfabetización digital: Gamboa y García (2024) indican que es un conjunto de numerosas actividades que permiten la interacción (acceso, gestión y comprensión evaluando y procesando contenido digital por medio de artefactos digitales con acceso a internet, representando los resultados del desarrollo de la incorporación digital.
- Dispositivo digital/tecnológico: Saldís et al. (s. f.) (2025) explica que son artefactos que pueden cumplir fines educativos para aprender y ser transportados de manera sencilla en el bolsillo y tienen conexión a internet.
- Inclusión digital: Ramírez-Castañeda y Sepúlveda-López (2018) explican que son las normas públicas establecidas y alineadas con la administración, ampliación, promoción de

contenido y elaboración de capacidades locales en las redes sociales. Tomando en cuenta garantías de protección de datos de modo justo para los involucrados.

- Redes sociales: Aplicaciones que admiten la participación en un espacio común en torno a intereses compartidos, necesidades y objetivos comunes de colaboración, intercambio de conocimientos, interacción y comunicación. (Vista de Importancia y Uso de las Redes Sociales En la Educación, s. f.).

- Diseño Gráfico: Acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados. (González Mardones, S. 2016).

- Pieza gráfica: Las piezas gráficas son el material que recopilado visualmente, anclado en ámbito de un diseño. Estas piezas gráficas pueden variar en función de la forma y del soporte. Aunque existen varios tipos de piezas gráficas, estas van a depender de color, texto, imagen, composición y disposición. Cada pieza gráfica genera una emoción y unas sensaciones diferentes y están destinadas para usos diferentes. (Zamora & Karla Cecilia, 2022).

- TIC: Conjunto de aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales, sonidos,. textos e imágenes analógicas, que pueden ser manejadas en tiempo real. (Ramos Vecino, N. 2023).

Capítulo II: Fundación Baltazar y Nicolás y su rol en los padres de niños menores de 3 años.

Fundación Baltazar y Nicolás, (2023) en el video titulado “El papel que cumple La Fundación Baltazar y Nicolás en beneficio de la niñez y la educación” se definió a sí misma como una organización que promueve acciones en pro del desarrollo infantil temprano, buscando que las familias entiendan que una dedicación a sus niños durante los primeros 3 años es vital para que pueda fortalecer todas sus capacidades y alcanzar su máximo potencial, objetivo logrado por medio de programas de capacitación otorgados a los tutores de los niños de manera gratuita sobre la buena crianza, tocando temas de juego, salud tanto física como emocional y nutrición, si bien la Fundación Baltazar y Nicolás trabaja de manera física en Lima, esta se extiende de manera virtual por medio de sus redes sociales al resto del Perú pues siempre ha sido consciente que sus servicios son requeridos en todo el país y del mismo modo son bien recibidos por cada familia a la que llegan.

Fundación Baltazar y Nicolás (2023) evidenció que desde sus inicios en el 2011, son vistos como un aliado en las zonas vulnerables, maltratadas y excluidas capacitándolas por medio de sus intervenciones físicas y en las presentes áreas digitales como lo son las redes sociales que es donde tienen mayor presencia, dejando en evidencia que han logrado tener un alcance hasta el momento de 400,139 personas por medio de sus campañas en redes

sociales y programas dedicados a la capacitación de padres (Programa de Acompañamiento a Familias CIB, El proyecto Mis primeros Tres y El programa de Salud Mental - Same).

Figura 3.

Objetivos del Programa CIB (Comunidad Infantil Baltazar)



Figura 4.

Objetivos del Programa Mis Primeros Tres



Figura 5.

Objetivos del Programa Same



Redacción Latina (2021) indicó que por medio de la iniciativa “HAMA” la cuál es una campaña elaborada por la Fundación Baltazar y Nicolás ha habido una gran aceptación por los padres de niños menores de 3 años en las zonas marginadas del Perú pues la campaña explica de manera sencilla la importancia de hablar con voz calmada, abrazar a los niños para hacerlos sentir amados, mirarlos a los ojos y no juzgarlos y acompañarlos hasta calmarlos, marcando así un apego significativo con los niños.

Figura 6.

Campaña HAMA



Capítulo III: Estado de alfabetización digital en los padres de niños menores de 3 años que viven en las zonas más humildes del Perú.

En el presente capítulo se busca reconocer y exponer la existente brecha entre los padres de niños menores de 3 años en las zonas más humildes del Perú y sus conocimientos de la alfabetización digital (además de los esfuerzos y estrategias desarrolladas por algunos profesionales para derribar dicha barrera).

La autora Rospigliosi Morales, M. F. (2022) por medio del proyecto “Asociación del acceso y alfabetización digital con el acceso a servicios de salud en niños menores de 3 años en el Perú, ENAHO 2019” presenta el objetivo de Evaluar la asociación del acceso y alfabetización digital con el acceso a los servicios de salud basada en la Encuesta Nacional de Hogares sobre Condiciones de Vida y Pobreza (ENAHO) 2019, posteriormente dejó claro desde un inicio que para poder eliminar las barreras digitales es muy importante poder conocer y abordar el problema de alfabetización digital, destacando que si bien en Perú existe un aumento de acceso a tecnología, el bajo nivel de estudios en zonas humildes que recibieron quienes ahora son personas adultas puede representar una causa del porque se presenta este problema, pero podríamos decir que la aparición del COVID 19 y por consiguiente una pandemia que obligó a mucha gente a quedarse en casa fue un impulso para que todos se sumergieran más en el mundo digital y se capaciten más en el análisis tecnológico eliminando de a pocos la brecha establecida.

Según las palabras de la autora Rospigliosi Morales, M. F. (2022) podemos entender que la falta de estudios pudo representar un reto para los adultos de escasos recursos en el Perú quienes en su mayoría son padres de niños pequeños al pertenecer a comunidades donde se acostumbra tener familias numerosas, pero la aparición del COVID 19, muy a parte de representar una etapa de aislamiento en casa fue una motivación que permitió a los padres capacitarse más sobre el uso de medios tecnológicos y alcanzar un nivel considerable en alfabetización digital que puede ser beneficioso para entender contenidos digitales que apunten a las necesidades pedagógicas de sus hijos.

Figura 7.

Peruanos con acceso y dominio de dispositivos tecnológicos durante el COVID 19



Los autores Gamboa, J., & García, C. (2024) por medio del proyecto “Conectar para incluir: ¿Cuáles son las brechas de alfabetización digital en Perú?” reconocen la importancia de la tecnología digital dentro del progreso social humano, destacando lo que se percibe como una exclusión hacia las personas humildes. Organizaciones gubernamentales en el Perú como lo son el Ministerio de Educación (MINEDU), la Oficina Nacional de Gobierno Electrónico e Informática de la Presidencia del Consejo de Ministros (ONGEI) y el Ministerio de Transportes y Comunicaciones (MTC) vienen desarrollando Planes Nacionales de Alfabetización digital, dejando en claro que esto ya viene permitiendo a los ciudadanos de zonas marginadas tener mayor acceso y comprensión contenidos digitales dentro de los cuales muchos están orientados a la pedagogía y cuidado al menor, llegando a demostrar que en el 2022 hubo un incremento del 16,65% en zonas humildes de alfabetización digital, esto también se debe a la creación de infraestructuras de telecomunicación, los bajos costos del internet y la importancia que se le da a saber usar este tipo de tecnologías digitales a diario.

El estudio comprueba que los obstáculos frente a la ignorancia de alfabetización digital, vienen siendo combatidos por organizaciones de prestigio y con poder sociopolítico y socioeconómico en el Perú por medio de Planes de Alfabetización digital para capacitar a los usuarios, la construcción de edificaciones que apoyen a la población, los bajos costos

económicos ya mencionados y adicionalmente la necesidad de las personas por formar parte de los medios digitales, siendo todo esto grandes aportes para que los padres de niños menores de 3 años puedan estar más capacitados para apoyar a sus niños nutriéndose de conocimientos por medios virtuales.

Según un estudio del Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2024). Llamado “Aumentó la población usuaria de Internet en todos los grupos de edad en el primer trimestre de 2024. INEI” se comprobó que dentro de la población adulta con el rango de edad de 25 a 40 años existe un porcentaje de 91,4% de personas que utilizan internet y tienen acceso a tecnologías de comunicación en sus hogares, indicando también que el 91,5% de pobladores en zonas rurales tienen acceso a internet ya, mientras que al menos una persona por hogar tiene un celular con acceso a internet lo cual facilita aún más el tráfico digital por medio de los pobladores y su inclusión en el alfabetismo digital.

Dicho artículo demuestra que en el último año hubo un incremento notorio de personas con habilidades y comprensión tecnológica que tuvieron acceso a medios digitales que les permitió estar más cercanos a la inclusión virtual y derrumbar más las barreras digitales que puedan representar obstáculos para saber cómo cuidar mejor de sus familias.

Autores como Marquina Yactayo, M. Y. (2024) por medio de la tesis “Programa de alfabetización digital para promover la inclusión social en adultos mayores del Centro del Adulto Mayor de Trujillo–2022” buscó demostrar cómo es que el programa de alfabetización digital referenciado en el título del proyecto logra promover la inclusión social entre las personas mayores del Centro de Adulto Mayor de Trujillo-2022, si bien no son padres de familia de niños menores de 3 años muchos de ellos cumplen el papel de abuelos y son figuras de crianza esenciales en la vida de sus nietos.

El caso particular que se presenta aquí nos recuerda una vez más el papel tan importante que está cumpliendo hoy en día la tecnología en nuestra sociedad de una manera tan apresurada, pero que a pesar de eso muchos adultos cuentan con escasos conocimientos y experiencia en ambientes digitales haciendo que posiblemente se sientan marginados.

Cabe resaltar que muchas de esas dificultades radican en ciertas limitaciones físicas como la falla de ciertos órganos como ojos y oídos así como también el hecho de que sienten mayor confianza al encontrar información en libros o periódicos, pero a pesar de esto afortunadamente los resultados detrás del Programa de alfabetización digital para promover la inclusión social en adultos mayores del Centro del Adulto Mayor de Trujillo–2022 demostraron que por medio de una correcta capacitación con equipos tecnológicos adaptados a este sector (correcta iluminación, tamaño personalizable de letras) y aún más importante una explicación sobre cómo interpretar ciertos contenidos digitales e interactuar con ellos por medio de los colores, imágenes, íconos y otros elementos que se muestren, se

puede llegar a incrementar la alfabetización digital y posteriormente promover la inclusión de adultos a medios tecnológicos.

Tomando en consideración los casos de los expertos ya mencionados podemos concluir dos cosas, primero que si existe una barrera social que limita la alfabetización digital en la población adulta en Perú y segundo es que a pesar de ello existen iniciativas que promueven la inclusión digital derribando cada vez más las diferencias y aumentando el porcentaje de inclusión tecnológica, demostrando que el número de usuarios digitales está en aumento en el Perú permitiendo que el acceso a conocimientos beneficiosos para la familia sea más accesible.

El organismo gubernamental conocido como el Ministerio de Transportes y Comunicaciones del Perú (2024) desarrolló el proyecto “Programa Canasta Básica Digital 2024–2026. Gobierno del Perú” con la intención de aportar a la inclusión digital y al aumento de ciudadanos digitales ofreciendo conectividad, dispositivos tecnológicos, paquetes de datos, asesorías y servicios digitales tanto públicos como privados. El motivo por el cuál este Proyecto ve la luz es debido a que las encuestas realizadas por ENAHO (Encuesta Nacional de Hogares) demuestran que los usuarios al no estar actualizados dentro de las competencias digitales se ven limitados dentro de las labores que pueden llevar a cabo. Cabe mencionar también que el Programa no solo ofrece los recursos necesarios a los ciudadanos que los requieran, sino que del mismo desea que los beneficiados también puedan ser parte influyente del ecosistema digital haciendo que se enriquezca la cohesión social e incentivando el crecimiento integral.

Figura 8.

Programa Canasta Básica Digital 2024–2026. Gobierno del Perú.



Si bien el programa mencionado actualmente se encuentra trabajando pues como se mencionó antes se espera que tenga vigencia hasta el 2026 y no se pueden confirmar los resultados finales, lo visto hasta el momento indica que se está formando una sociedad digital que tiene acceso a toda la información deseada para cumplir con su rol como ciudadano

virtual y adquiriendo conocimientos que pueden traer beneficios para que los adultos puedan cumplir con su función como padres encontrando información que puede ser de utilidad dentro de la pedagogía.

Por otro lado tenemos a la Universidad de Padres (s.f.) una web que fomenta el aprendizaje por parte de los padres para aportar al desarrollo de los niños, si bien es una organización española, los testimonios dados por los padres son un ejemplo de lo importante que es la capacitación digital por parte de los tutores.

Figura 9.

Testimonio 1.

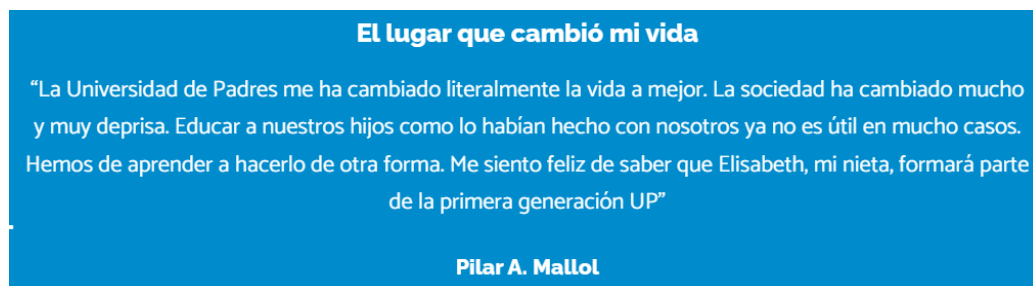


Figura 10.

Testimonio 2.

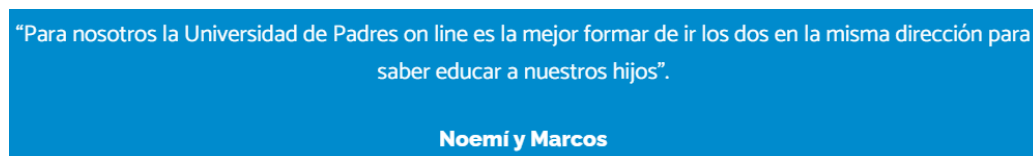
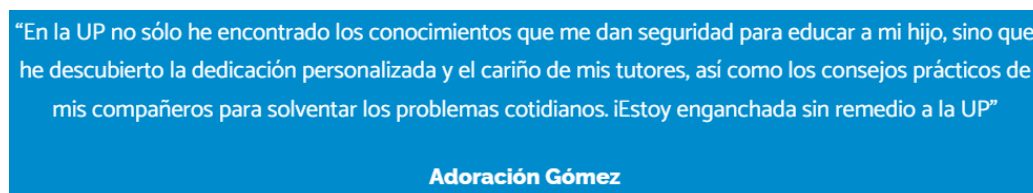


Figura 11.

Testimonio 3.



Capítulo IV: El rol del diseño gráfico en el diseño de interfaces web.

En el presente capítulo se busca demostrar qué imagen y funciones cumple el diseño gráfico en las interfaces web para reconocer la importancia del diseñador gráfico.

La Universidad de Chile (2021) desarrolló un artículo llamado "Aportes del Diseño gráfico a las políticas públicas para la primera infancia" con el objetivo de exponer cómo es que los criterios de diseño gráfico pueden influir y ser de apoyo al diseño de información para crear materiales visuales educativos que promuevan la primera infancia dentro del sector público por medio de estrategias funcionales dentro de un caso real en el estado de México.

Si bien hubo participación por parte de profesionales de múltiples carreras como por ejemplo Administración y Psicología, es claro que los Diseñadores gráficos destacaron pues el proyecto estuvo dividido en 4 etapas y en 3 de ellas estuvieron involucrados los diseñadores donde su labor inició analizando al usuario, evaluando sus necesidades, posteriormente a esto exploraron propuestas de íconos, luego se encargaron de la estructura del sitio web, analizaron la ruta que debería seguir el usuario y las imágenes que se desplegaron durante dicho recorrido, así como también las características de los materiales didácticos y la producción de estos mismos en la interfaz trabajada, además de eso se vieron involucrados en el desarrollo de infografías teniendo mucho cuidado de que el contenido y gráfica apoyara los temas que se exponían y fomentaran el aprendizaje de los usuarios, finalmente se generaron materiales online que pudieran promover el uso de la interfaz desarrollada por medio de redes sociales, banners publicitarios y gifs animados. El aporte de los diseñadores gráficos fue vital pues permitieron que 6562 participantes utilizaran la plataforma y la encuentren ideal para sus fines.

El caso expuesto por la Universidad de Chile (2021) nos demuestra que el diseño gráfico llega a cumplir un papel muy importante a la hora de desarrollar interfaces web pues puede ser un factor decisivo para lograr atraer audiencia y que esta pueda entender y retener los contenidos que se exponen.

Autores como Sánchez García, P. (2021) autor de la tesis “PediatriAPP, diseño UX/UI de una App” nos dejó en claro la gran necesidad que hay hoy en día de potenciar más las interfaces digitales, pues nos encontramos en una era donde los dispositivos portátiles como los móviles son más utilizados, es por eso que el autor decidió elaborar la app “PediatriAPP” buscando ofrecer de manera rápida y fácil de procesar la información necesaria para el cuidado de los niños. Por medio de una metodología basada en el Diseño centrado en el usuario se buscó conocer y resolver las necesidades del usuario final para poder asegurar el éxito del proyecto, el diseño gráfico se mostró presente desde el inicio del trabajo al analizar las necesidades del público, luego realizando un diseño conceptual de la mano de la creación de contenidos y posteriormente el diseño del prototipo de la interfaz, dicha interfaz fue dividida en secciones distintas considerando el uso de formularios, notas de información, enlaces e iconografía siendo la labor del diseñador gráfico nutrirse con toda la información posible para así generar una propuesta tanto atractiva como funcional de la interfaz a trabajar.

Sánchez García, P. (2021) explica que las habilidades de diseño gráfico fueron vitales para poder plantear el *look & feel* de la marca, pues se generó un logotipo, imagotipo, isotipo, dos tipografías (una principal y una secundaria), una paleta de color, un manual de uso de marca, posteriormente el prototipo de la app en baja fidelidad para poder hacer un primer testeo de los usuarios y de este modo poder basarse en datos más reales para desarrollar un nuevo prototipo más elaborado y óptimo con funciones básicas integradas, elementos gráficos que

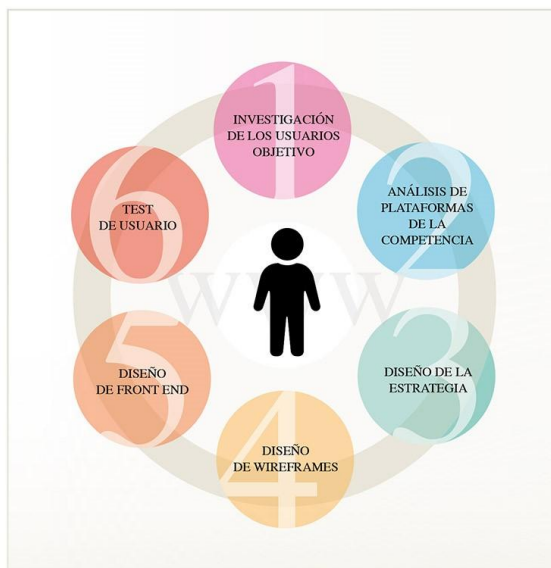
puedan incitar a los usuarios a utilizar la interfaz, dichos elementos son los estilos (donde se busca una tendencia minimalista), colores, tipografías y la composición global del proyecto.

El testeo de la interfaz demostró que los usuarios se sentirían felices de poder ver el contenido próximamente en redes sociales como facebook, instagram y youtube, demostrando una vez más que la labor del diseñador gráfico continuaría para poder elaborar piezas gráficas que cumplan con una armonía que logre captar más la atención de los padres de familia y adicionalmente los ayude a digerir mejor la información que necesiten para ejercer mejor su rol como tutores de infantes que necesitan de ellos.

Sánchez García, P. (2021) concluyó que el haber trabajado el diseño centrado en el usuario fue vital para que el proyecto alcanzara su máximo potencial, pues se tomó muy en cuenta cuáles podrían ser las necesidades de los padres de familia para así ofrecer experiencias que estén a la altura de las necesidades del usuario.

Figura 12.

Análisis de usuario.



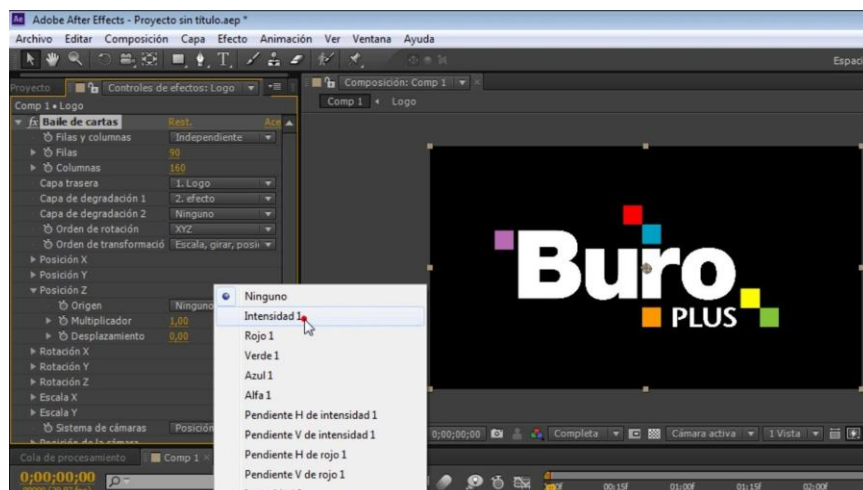
Otros autores como Durán Pérez, C. A. (2023) quien desarrolló la tesis “Animación, usabilidad y experiencia de usuario en el ámbito del diseño de interfaces: una nueva propuesta taxonómica” con el objetivo de demostrar el papel de la animación dentro de la comunicación visual y comprender su evolución hasta la época actual, tesis que si bien está enfocada en la animación nos recuerda que la animación también es un recurso muy aplicado dentro del diseño gráfico que puede enriquecer el funcionamiento de las plataformas digitales captando, dirigiendo la atención de los usuarios y más importante aún dándoles conocimiento de algún tema importante como lo es la pedagogía.

Durán Pérez, C. A. (2023) también indicó que cuando se desarrolla una interfaz digital el diseñador gráfico debe estar capacitado y tener el criterio suficiente como para decidir el aspecto visual que tendrá la interfaz que se elaborará, no se pueden tomar decisiones al azar

pues cada parte del proceso de diseño influirá de modo importante en cuanto a la interpretación e interacción con la plataforma trabajada.

Figura 13.

Animación.



Tomando en consideración lo visto por Durán Pérez, C. A. (2023) podemos concluir la idea de que el diseño gráfico juega un papel muy importante dentro de las interfaces digitales pues se demuestra que el uso de tipografías, animaciones, colores y otros recursos gráficos empleados en una cuidadosa armonía pueden llegar a cumplir una necesidad o varias del público al que están apuntando, permitiendo así que las interfaces digitales funcionen de un modo más eficaz y su potencial sea más exprimido.

Analizando también a autores como Ortiz Torres, Á. M. (2024) quien por medio de la tesis “Visualizaciones de red como interfaz de navegación: Propuesta para la exploración de arte en interfaces web” tuvo el objetivo de crear una interface web en la que una visualización de red cumpla el protagonismo para ofrecer una mejor experiencia al público que desea conocer más sobre el arte de Beatriz González, el cual puede ejemplificar cómo es que el diseño gráfico puede ofrecer experiencias que satisfagan deseos de los usuarios al querer alcanzar un objetivo.

Ortiz Torres, Á. M. (2024) nos explicó también que el diseño de interfaces digitales tiene un valor fundamental para poder traer experiencias interactivas y que nutran al público al que se enfocan los proyectos.

Del mismo modo referenció a la humanista Giorgia Lupi (2017), quien aseguró que el diseño es un medio para la comprensión y traspaso de datos ya que es lo que analizan primero los usuarios por medio de sus sentidos físicos y emocionales.

Habiendo asimilado la información dada por Ortiz Torres, Á. M. (2024) podemos aceptar y reforzar el valor que tiene el diseño gráfico en las interfaces digitales para captar la atención de los usuarios haciendo que se sientan parte del ecosistema digital cumpliendo ofreciendo

los datos de un modo visualmente atractivo para así cumplir con sus deseos por llegar a una meta, siendo en nuestro caso obtener conocimientos sobre pedagogía entender que puedan necesitar sus hijos para su potencial desarrollo.

Capítulo V: El diseño gráfico y su rol en la alfabetización digital.

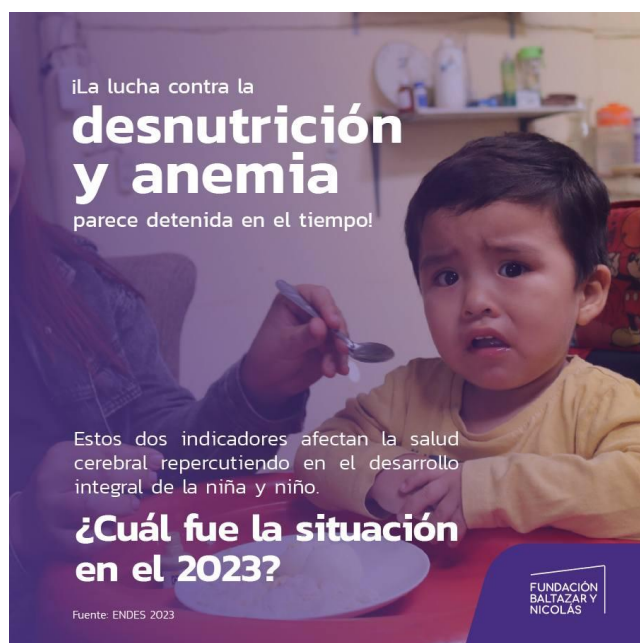
En este capítulo se desea mostrar cuales son las funciones del diseño gráfico dentro del proceso de alfabetización digital y porque este es importante para cultivar habilidades digitales en los usuarios.

García-Sánchez, F. (2019) por medio de la tesis “Alfabetización y prosumo visual en la Sociedad del Conocimiento” nos recordó que la comunicación con imágenes por medio de recursos tecnológicos viene permitiendo un sistema de comunicación que cada vez viene tomando más fuerza en nuestro entorno teniendo una relación muy estrecha con la alfabetización digital, el diseño gráfico es referido como la disciplina responsable de permitir una correcta recepción de imágenes por parte de los usuarios, así como también la correcta producción de dichas imágenes que deberán cumplir con tres requerimientos para lograr su propósito, la primera una función representativa (vista objetiva), la segunda una función expresiva (vista subjetiva) y en tercer lugar, la función apelativa (la cuál puede representar llamados a la acción, consejos o preguntas que hagan interactuar al usuario con la pieza), también es importante mencionar que la percepción visual está presente ya que se basa en la captación tangible proporcionada por los sentidos del usuario la cual le permite decodificar mensajes y sentir emociones. Gracias a la consideración de los puntos previamente detallados haciendo hincapié en la labor del diseñador gráfico para que todo se cumpla se puede definir que la alfabetización digital permitirá una correcta comprensión y lectura de imágenes visuales, reconocimiento de estándares en el análisis de categorías de imágenes tanto analógicas como digitales.

La autora García-Sánchez, F. (2019) nos demuestra en su estudio que la labor del diseñador gráfico es muy importante para el empleo y desarrollo de recursos como lo son las imágenes para alcanzar el impacto deseado en los usuarios a los que se apunta llegar, esto puede ser aplicado del mismo modo en entornos pedagógicos digitales para que los padres puedan interpretar de manera correcta y entender los consejos que se ofrecen en cada pieza gráfica que se desarrolle.

Figura 14.

Publicación de la Fundación Baltazar y Nicolás (recurso de imagen para decodificar mensajes y generar emociones).



Huilcapi Collantes, C. de los Á. (2021) presentó la tesis titulada “Alfabetización visual de profesores en ejercicio a través del Diseño Gráfico para mejorar la planificación y desarrollo del proceso de aprendizaje” dejando claro desde un inicio que toda persona que desee adquirir conocimientos actualizados que lo nutran intelectualmente, se sumerge en ambientes digitales repletos de recursos visuales como imágenes y elementos gráficos que exponen un mensaje a los espectadores, es por esto que aquellos que desean entender y aplicar dichos datos deben capacitarse en cuanto a alfabetización digital se trata.

El propósito de este proyecto fue estudiar el efecto de un proceso formativo para desarrollar la alfabetización visual en profesores en ejercicio, para lo cual se planeó crear una asignatura de alfabetización digital y una app que toman como base las disciplinas del diseño gráfico, un resultado interesante obtenido en este proyecto fue el hecho de que el 40% de habilidades visuales fue absorbido por los usuarios gracias a la cantidad de material didáctico, permitiendo notar y comprobar que el diseño gráfico juega un papel vital al preparar recursos digitales, pues promueven el incremento de competencias digitales y permite una mejora en la dinámica de enseñanza y aprendizaje conectando así con las emociones de cada uno.

Huilcapi Collantes, C. de los Á. (2021) nos explica que si bien el público al que se apunta cuando se desarrollan piezas que toman en consideración principios del diseño gráfico no necesariamente tienen conocimientos sobre la disciplina creativa, pero ayudan en gran forma a procesar los conocimientos que se intentan enseñar por estos medios, algunos de estos conocimientos de diseño gráfico mencionados anteriormente suelen ser la interpretación de signos y símbolos, ejemplos como este nos confirman una vez más que los conocimientos de diseño gráfico son protagonistas en la alfabetización digital, pues es gracias a ello que el

contenido que se desea enseñar y la forma en que se hace desarrollan una sinergia entre sí mismos.

Cabe recalcar que siempre se debe mantener un balance entre lo funcional y lo estético, pues no servirá de nada presentar una pieza gráfica vistosa si esta no tiene una razón o justificación alineada a los objetivos de enseñanza o si no se estudia previamente al público objetivo para poder emplear correctamente los principios de diseño tales como el contraste entre colores, la correcta elección de una tipografía que ayude a reforzar ideas y mensajes, imágenes visuales (las cuales serán clave para quien absorba la información pues hablamos de lo que será captado por sus ojos y posteriormente retenido en su memoria), también es importante tomar en consideración la persuasión para saber seducir visualmente a los usuarios y captar rápidamente su interés haciendo así que sea más fácil aprender lo que ven.

Figura 15.

Publicación de la Fundación Baltazar y Nicolás (Balance entre estética y funcionalidad).



Gracias al proyecto de Huilcapi Collantes, C. de los Á. (2021) podemos confirmar el hecho de que la intervención del diseño gráfico y sus principios son factores decisivos para poder lograr que los conocimientos sean memorables en la mente del consumidor deseado, manteniendo cierta relación la idea de que los padres que deseen aprender sobre pedagogía para cuidar mejor de sus niños encontrarán un aliado importante en la alfabetización digital y el diseño gráfico.

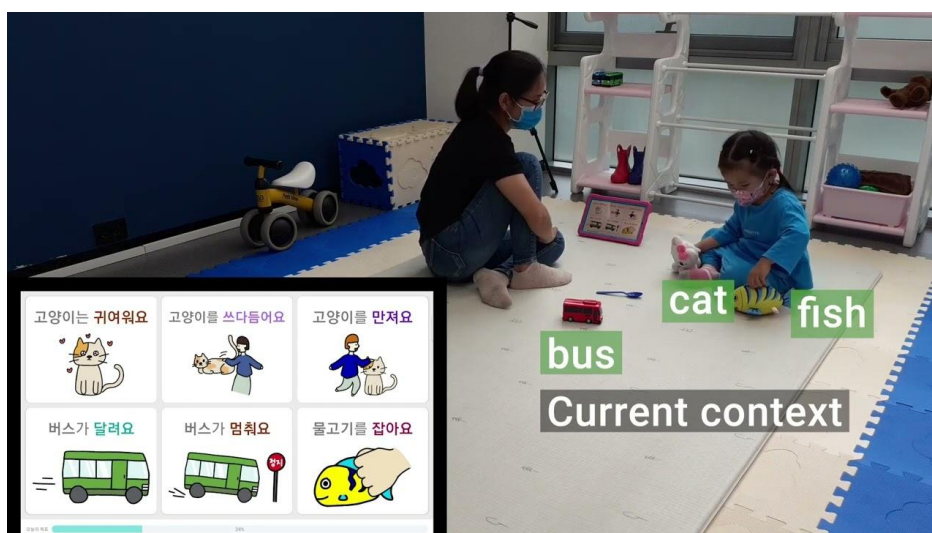
Suárez-Carballo, F., Martín-Sanromán, J.-R., & Martins, N. (2022) presentaron el artículo titulado "La imitación como estrategia de alfabetización visual en la formación del diseñador gráfico. Una propuesta metodológica desde el diseño editorial" con el objetivo de analizar una propuesta educativa que tomó en cuenta el lenguaje visual aplicado en el diseño gráfico recurriendo a la inspiración en referentes como pinterest para mejorar la alfabetidad visual. La autora declara por medio de la observación en estudiantes de diseño que el considerar referentes para el desarrollo de nuevas piezas gráficas es una gran estrategia para mejorar las competencias de alfabetización digital.

Suárez-Carballo, F., Martín-Sanromán, J.-R., & Martins, N. (2022) nos demuestra que si bien este proyecto se destinó a estudiar el comportamiento de alumnos de diseño gráfico, queda claro que la alfabetización digital y el diseño gráfico son dos conceptos que van de la mano y pueden ser de relevancia.

Chamizo, F., & Santillán, O. P. (2022) expuso en el artículo titulado “Captivate! Contextual Language Guidance for Parent–Child Interaction” los beneficios de la orientación lingüística de los padres durante la crianza de los niños, si bien se centró en la interacción lingüística, se toma en consideración el uso de plataformas digitales que por medio del correcto uso de tipografías, imágenes y colorimetría puede ayudar a los padres a expresarse mejor con sus hijos apuntando de un modo más directo a sus necesidades como infantes.

Figura 16.

Captivate! Contextual Language Guidance for Parent–Child Interaction



El autor Chamizo, F., & Santillán, O. P. (2022) brinda información vital pues indicó la relevancia del lenguaje digital para promover conocimientos en los padres y así poder hacer un aporte significativo a la crianza de sus niños.

García-Peñalvo, F. J., & Seoane-Pardo, A. M. (2015) indicó en el artículo científico titulado “Accesibilidad y alfabetización digital: barreras para la integración de las TIC en la comunicación familia/escuela” que los recursos digitales vienen surgiendo como herramientas importantes que facilitan la comunicación familiar permitiendo que los progenitores puedan identificar por medio de una enseñanza informal como aportar más a las necesidades de sus hijos. Para poder justificar las ideas ya mencionadas, los autores del artículo desarrollaron un estudio etnográfico tomando en consideración las condiciones de múltiples familias, llegando a la conclusión final de que si se espera que los padres puedan tener una mejor interacción con las TIC es necesario poder aplicar de modo correcto los conocimientos de diseño gráfico.

García-Peñalvo, F. J., & Seoane-Pardo, A. M. (2015) Da mucha relevancia al papel que juegan las características de la labor del diseñador gráfico como para poder comunicar mensajes de manera óptima y funcional a todo tipo de familias sin ser discriminadas, todo esto por medio del uso de recursos de manera estratégica como lo son tipografías, uso de colores que psicológicamente comuniquen ideas y conceptos y el uso de íconos y llamados a la acción de alto impacto.

Pagano Ajolf, M. E. (2024) por medio del artículo “El rol del diseñador gráfico en el proceso de diseño E-learning.” indica que la educación ha pasado por un proceso evolutivo que viene demandando nuevos modelos de educación, como lo son por los digitales, del mismo modo el material didáctico tiene que adaptarse también a las nuevas realidades educativas digitales, recurriendo a opciones infográficas y no solo basadas en texto como se solía hacer en otros tiempos.

El diseño gráfico se ha vuelto parte del mundo que nos rodea permitiendo la eficiencia de la comunicación y ofreciendo beneficios para la pedagogía, los cuales solo pueden obtenerse si los objetivos para hacer los diseños fueron claros, se tiene conocimiento total del público objetivo, se plantea una línea gráfica y otras herramientas que puedan permitir alcanzar un equilibrio entre la estética para que los diseños sean atractivos y por otro lado la funcionalidad para que puedan capacitar al usuario sobre las competencias que requiere, como podría ser el caso de un padre buscando información sobre pedagogía.

Figura 17.

Diseño Gráfico y e-learning



Pagano Ajolf, M. E. (2024) en coincidencia con los autores anteriores nos prueba la importancia del diseñador gráfico a la hora de querer presentar información de manera atractiva y funcional por medio de recursos gráficos dinámicos como los son las infografías, las cuales en medios digitales pueden ser de gran ayuda para públicos como los padres para poder aprender más sobre cómo influir en la comunidad familiar que lo rodea.

Capítulo VI: Creación de contenido en redes sociales desde el punto de vista del diseño gráfico.

En este capítulo se desea exponer cómo es que el diseño gráfico puede crear contenido de alto valor para las personas que buscan nutrirse de manera sencilla sobre temas que sean de su interés y enriquezcan su criterio.

Guijarro Vinueza, M. J., & Cueva Marcillo, E. M. (2024) expusieron en el artículo titulado “El impacto del diseño gráfico en las estrategias de redes sociales: Una revisión bibliográfica” que las redes sociales desde hace muchos años se han vuelto espacios importantes, tanto para socializar, culturizarse, para el marketing, la interacción empresarial y el desarrollo de marcas, dejando en claro que tener una identidad digital en las redes sociales es clave para poder conectar con un público específico y vender un contenido, pero las redes sociales requieren de algo muy importante para poder alcanzar el potencial deseado, y esto es el diseño gráfico ya que se presenta como un recurso necesario para crear una imagen visual coherente, obtener la atención de la audiencia y permitir mensajes tanto eficaces como memorables, así mismo haciendo que los mensajes compartidos sean atrayentes visualmente, que sepan comunicar valores para poder desarrollar emociones (lo cuál es muy importante para que el usuario conecte con la marca como podría ser la Fundación Baltazar y Nicolás y así sentirse motivado a ver el resto de sus piezas), estableciendo así un vínculo especial y significativo con sus usuarios.

El autor Guijarro Vinueza, M. J., & Cueva Marcillo, E. M. (2024) destaca que competencias visuales del diseñador gráfico creados como imágenes, infografías, anuncios y material audiovisual, y adaptaciones de piezas gráficas a los requisitos de diferentes formatos, son necesarias para generar estrategias de comunicación ganadoras.

Figura 18.

Infografía de la Fundación Baltazar y Nicolás siguiendo principios de diseño gráfico



Por medio de una dinámica Guijarro Vinuesa, M. J., & Cueva Marcillo, demostró que con el uso de elementos visuales de diseño gráfico como gráficos de dispersión, ejemplificaciones visuales de redes, gráficos de barras, diagramas de flujo e infografías lograron generar interacción entre los participantes del experimento y generar emociones, permitiendo así el análisis de los datos procesando la información expuesta en las piezas de redes sociales, proceso que permitió denotar que las redes sociales con piezas dinámicas y armoniosas tienen un efecto más beneficioso en la gente, garantizando así su efectividad, precisión y sensación de confianza en los usuarios.

Gracias al estudio previamente analizado, se logró entender el papel tan importante que juega el diseño gráfico para que el público al que se apunta pueda comprender la información que se plasma y desarrollar emociones, lo cual se relaciona directamente con los objetivos pedagógicos de la Fundación Baltazar y Nicolás, pues al aplicar técnicas de diseño gráfico en sus piezas logran que los padres procesen mejor los contenidos expuestos y de este modo logren entender cómo contribuir al desarrollo de sus niños.

Anchala Montoya, D. F. (2022) autora de la tesis “Estrategias de marca personal de diseñadores gráficos para redes sociales” buscó demostrar las tácticas que emplean los diseñadores gráficos para mostrarse de manera atractiva en redes sociales, sirviendo como un referente a la Fundación Baltazar y Nicolás para comprender las estrategias gráficas para llegar a los padres que serán quienes vean su contenido. Tomando en consideración lo anterior mencionado el autor reforzó la idea de lograr ser reconocido y destacado dentro de la competencia por el nombre, apariencia y atributos sucede gracias a las características básicas que se logran plasmar de manera gráfica dentro de los medios digitales como lo son las redes sociales.

Tomando en claro las palabras de Anchala Montoya, D. F. es necesario poder transmitir todas las características del mensaje, el documento nos habla desde la perspectiva del diseñador mencionando la proactividad, energía, amabilidad, apertura al aprendizaje, puntualidad, autocrítica y sentido del humor, si llevamos todo lo mencionado a la perspectiva de una organización como la Fundación Baltazar y Nicolás podemos entender que es necesario que en las piezas gráficas es necesario exponer todas las cualidades de los programas que realiza como lo son el CIB, Mis Primeros Tres y Same y del mismo modo los beneficios que estos traen a la primera infancia para que los padres puedan aplicar dichos contenidos a la crianza de sus niños.

Figura 19.

Publicación en redes sociales de la Fundación Baltazar y Nicolás que busca promover iniciativas en pro de la primera infancia



Según Wong. (1995) en el libro “Fundamentos del Diseño” nos muestra competencias que de ser consideradas pueden enriquecer mucho las piezas gráficas digitales que se desarrollen. Entre ellas, destacan el uso del punto, la línea, el plano, el volumen, la forma, la medida, el color y la textura, debidamente explicadas a continuación.

Figura 20.

Punto (El punto sectoriza una ubicación. No posee dimensiones tridimensionales de altura o anchura, no ocupa un lugar y es el principio y el final de la línea).

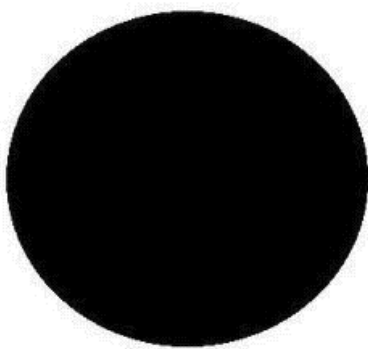


Figura 21.

Línea (El desplazamiento de un punto, crea una línea recta. Esta posee una posición y dirección, con dimensiones de largura pero no de anchura. Crea aristas de lo denominado plano y genera límites con puntos).



Figura 22.

Plano (La extensión de una línea en movimiento es conocida como plano. Posee dimensiones de largura y anchura, pero no de grosor. Sectoriza los límites extremos de un volumen).



Figura 23.

Volumen (Es el espacio ocupado por un plano en movimiento. Posee un lugar en el espacio y está sectorizado por planos).

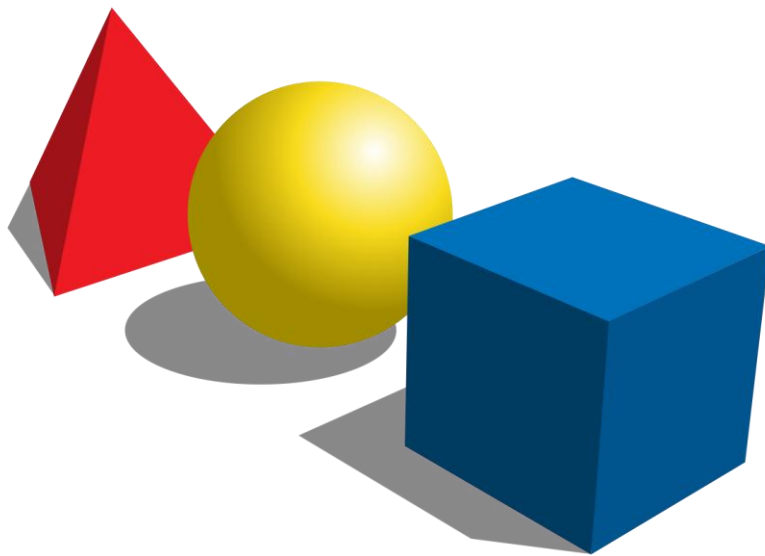


Figura 24.

Forma (Todo lo visualizable que permite ofrecer una definición a cuerpos que vemos en nuestro espacio).

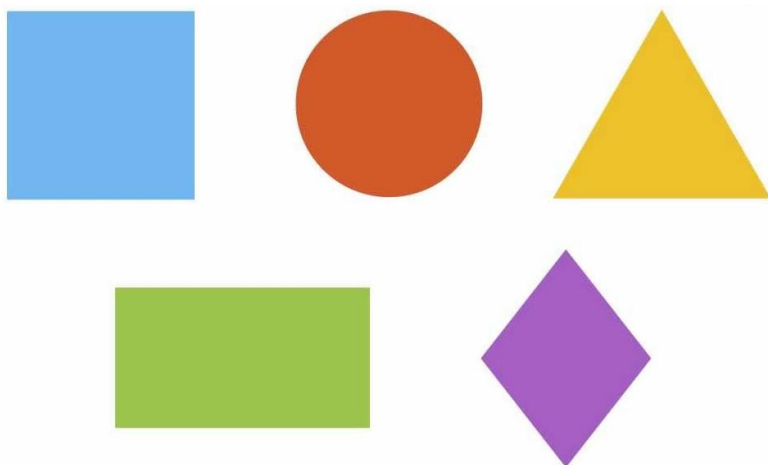


Figura 25.

Medida (El tamaño con el que percibimos un objeto, tomando en cuenta su posible magnitud o pequeñez).



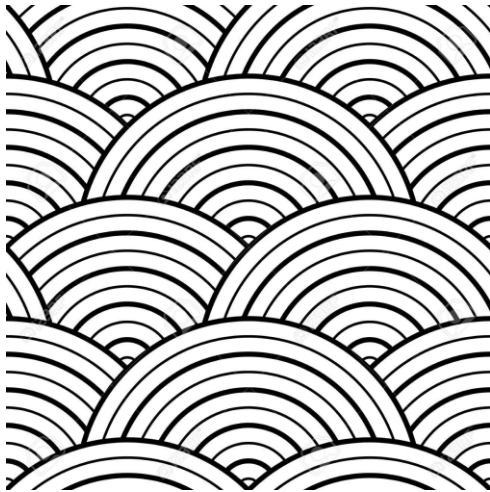
Figura 26.

Color (Se toma en consideración no solo el espectro generado por la luz sino también la neutralidad (blanco, negro y escala de grises), del mismo modo las variaciones de tonos y la cromaticidad).



Figura 27.

Textura (Características que pueden ser planas, decoradas, con texturas suaves o rugosas pudiendo ser atractivo tanto para el sentido de percepción de la pieza gráfica).



Latner, J (1994) en su libro “The gestalt Therapy Book” del mismo modo al igual que Wong también indica que hay algunos principios más a considerara al momento de desarrollar los diseños que podrían ser aplicados en redes sociales, conocidos como “Las leyes de Gestalt”, entre ellos destacan el principio de proximidad, el principio de semejanza, el principio de continuidad, el principio de simetría, el principio de cierre, el principio de contraste, el principio de fondo, el principio de dirección y el principio de pregnancia, debidamente explicadas a continuación.

Figura 28.

Principio de proximidad (Expresa el espacio existente entre objetos u elementos, la proximidad puede ser vista dentro de la existencia de múltiples objetos u elementos).

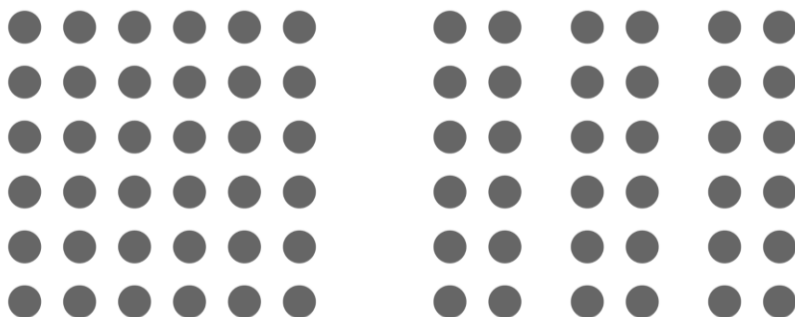


Figura 29.

Principio de semejanza (Es reconocible por las figuras que guardan similitudes en sus tamaños, formas y colores).

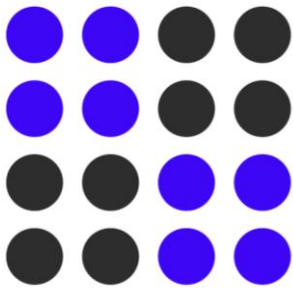


Figura 30.

Principio de continuidad (Ley que se aprecia cuando objetos parecieran ser uno solo gracias al parecido por ambas partes).

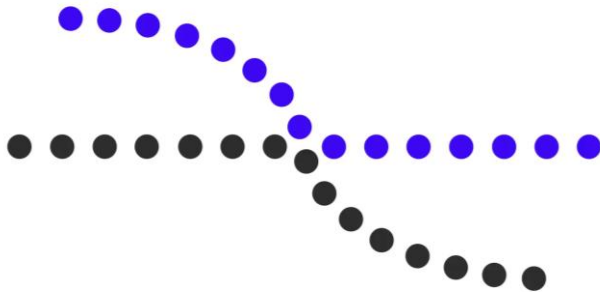


Figura 31.

Principio de simetría (Ley que se da cuando 2 o objetos muestran similitudes similares entre sí al mantener características comunes generando un balance)

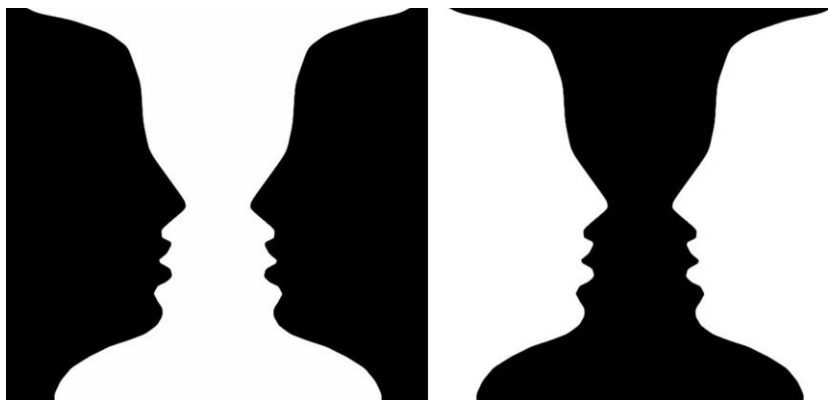


Figura 32.

Principio de cierre (La percepción de la mente llega a imaginar el cierre de figuras o patrones aunque estos no existan ni sean visibles).



Figura 33.

Principio de contraste (Los elementos u objetos con una diferencia en cuanto al color generan una singularidad entre ellos).



Figura 34.

Principio de fondo (Suele excluir el vacío o fondo de otros elementos importantes, pero está basado en la idea de que una figura no existe si ese vacío tampoco está presente).



Figura 35.

Principio de dirección (Apunta a donde se dirigen los objetos u elementos plasmados en una imagen).



Figura 36.

Principio de pregnancia (La mente tiene la facultad de detectar formas incompletas o que no son del todo perceptibles).



Los aportes de Wong, W y Latner, J nos proporcionan muchas competencias, y principios que de ser usados estratégicamente pueden traer muchos beneficios para la comprensión de las piezas gráficas sean estáticas o audiovisuales desarrolladas por la Fundación Baltazar y Nicolás al momento de ser presentadas en las redes sociales para luego ser interpretadas por su público objetivo.

Subiela Hernández, B. J. (2017) por medio del artículo “Diseño gráfico y redes sociales: Propuesta metodológica apoyada en la open innovation y la co-creación” expuso como primera idea que el diseño gráfico es un recurso comunicacional que cumple con sus funciones a base de elementos visuales, elementos que deben poder plasmar significados comprensibles, del mismo modo indicó que el diseño gráfico es un proceso semiótico ya que al ser una disciplina tanto identificacional como diferenciacional permite que los emisores de las piezas gráficas dentro de las redes sociales sean memorables para los ojos y mente de los receptores, siendo esto algo muy importante en lo que busca destacar la Fundación Baltazar y Nicolás para reforzar así la buena imagen y reputación que tiene en la comunidad social que habita su ecosistema digital, también cabe destacar que a pesar de que el diseño

gráfico es un proceso cambiante y aleatorio siempre es necesario estructurar un sistema para así garantizar la eficiencia de los llamados anteriormente emisores de mensajes siendo figuras tanto representables como identificables en sus usuarios.

La autora Subiela Hernández, B. J. indicó también que para que los resultados buscados sean alcanzados es necesario iniciar el proceso de diseño con el ya conocido “Proceso de briefing” esto con la intención de investigar al público objetivo y posteriormente gracias a eso saber que grafismos emplear, cuales son los estilos gráficos a considerar y qué elementos visuales se van aplicar y cuáles ignorar, para luego poder iniciar el proceso creativo. Una técnica que posteriormente a lo mencionado se puede aplicar para obtener gráficas que apunten más a las necesidades del público objetivo es la ya llamada “Metáfora visual” la que consiste en un análisis psicológico que permitirá la selección de imágenes, elección de tipografías y colores y por consiguiente conceptos funcionales.

Por medio de estos procesos se pudo concluir que aunque existe cierta aleatoriedad en el desarrollo de piezas gráficas para redes sociales siempre será importante respetar la estructura de un sistema visual para mantener una familiaridad con el público al que se intenta llegar, vinculándose directamente con los objetivos de la Fundación Baltazar y Nicolás al querer posicionarse como una organización de primera mano que siempre pueda ofrecer contenidos comprensibles y atractivos a su comunidad digital.

Figura 37.

Sistema gráfico que conecta con la imagen posterior donde se aplica aleatoriedad pero también hay un sistema definido.



Figura 38.

Sistema gráfico que conecta con la imagen anterior donde se aplica aleatoriedad pero también hay un sistema definido.



Los padres son grandes usuarios de las redes sociales, especialmente las madres. De hecho, el 75 % de los padres que están en línea consideran que las redes sociales son una herramienta para acceder a consejos e información sobre crianza (Pew Research Center, 2015) y casi el 70 % de las familias con niños pequeños afirman utilizarlas para buscar guarderías (Child Care Aware® of America, en prensa). Las familias utilizan las redes sociales para realizar búsquedas generales, extender el boca a boca, encontrar reseñas/testimonios y participar en redes sociales relacionadas con temas de cuidado y educación infantil. (Child Care Aware® of America. 2025).

Tomando en consideración lo expuesto por Child Care Aware® of America. (2025) se reconoce lo el potencial que se encuentra en las redes sociales, pues ya que cumplen un papel tan importante en la vida de los padres a la hora de buscar información sobre crianza, es importante poder ofrecer un contenido atractivo, claro y pregnante para que este pueda ser absorbido y entendido en su totalidad por los padres de familia.

4. Metodología.

4.1 Enfoque de la investigación.

El proyecto investigador desarrollado sobre el “Estudio de caso de la Fundación Baltazar y Nicolás: orientación a los padres acerca del desarrollo pedagógico de niños menores de tres años a través de las redes sociales.” muestra un carácter de enfoque cualitativo, ya que después de realizar una búsqueda exhaustiva se tomaron en consideración estudios de caso desarrollados por profesionales e investigadores tanto de diseño gráfico, redes sociales y

alfabetización digital en regiones humildes del Perú en los que se tomó en consideración la labor del diseñador gráfico cuando genera piezas gráficas que buscan comunicar conceptos e información de valor por medio de propuestas atractivas en la mente del público objetivo tomando en consideración su contexto sociocultural, sus necesidades y también sus prioridades.

Estudios de libros como lo son “Fundamentos del Diseño” por W. Wong y “The Gestalt Therapy Book” por Latner, J. también han sido tomados en cuenta ya que ambos ofrecen competencias, principios, normas y criterios del diseño gráfico conocidos por los profesionales gráficos que suelen ser aplicados para comunicar de forma funcional y estética contenidos importantes para los usuarios con los que se trabaja.

Diversos análisis ofrecidos por organizaciones gubernamentales como el INEI (Instituto Nacional de Estadística e Informática) y el Ministerio de Transportes y comunicaciones del Perú también fueron considerados ya que actualmente son conocidas por sus grandes aportes y preocupación en cuánto a tecnología y cultura digital se trata dentro de las comunidades más humildes del Perú.

Universidades internacionales como lo es la Universidad de Chile y otras organizaciones como lo es Escuela de Padres fueron evaluados pues se muestran como aliados de los padres y tutores que buscan aprender estrategias que les permitan tener una mayor cercanía con sus hijos pequeños.

Finalmente y más importante aún se analizó el estado de las redes sociales de la Fundación Baltazar y Nicolás para poder comprender la influencia que esta tiene sobre los padres de niños menores de 3 años.

4.2 Tipo de Estudio.

4.2.1 Descriptivo.

Se expuso el trabajo que realiza la Fundación Baltazar y Nicolás en sus redes sociales (instagram y facebook) a detalle en pro de los padres de zonas humildes de niños menores de tres años, tomando en cuenta los 3 programas desarrollados por ellos, el *Programa de Acompañamiento a familias CIB* (enfocándose en las familias en situación precaria tanto social como económica), *Mis Primeros Tres - MPT* (apuntando a fomentar el cuidado integral y la crianza positiva) y por último *SAME* (programa psicoeducativo para padres peruanos), todo esto con la intención de poder evidenciar cómo y cuál es el nivel de interacción que tienen los padres al encontrar los contenidos ofrecidos y trabajados bajo estándares y criterios de diseño gráfico por los profesionales de la industria gráfica dentro de la Fundación Baltazar y Nicolás.

Cabe recalcar que también se consideró cuál es el papel que juegan los diseñadores gráficos dentro de otras organizaciones y proyectos que buscan investigar el estado actual de la alfabetización digital en las zonas humildes del Perú y que procesos se siguen para poder incrementar las habilidades digitales del público debidamente sectorizado y que busca opciones de aprendizaje dinámicas y fáciles de comprender para saber qué clase de cuidados prioritarios basados en alimentación, apego seguro, juego y salud tanto física como psicológica de manera objetiva a sus familias.

4.2.2 Explorativo.

Se tomó en consideración los proyectos de varios profesionales del diseño gráfico que han demostrado tener conocimientos bastos sobre criterios y competencias tanto de diseño como de comunicación efectiva (elección de colores, manejo de tipografías, análisis de público objetivo, uso de recursos gráficos como íconos e imágenes, animación, decodificación de mensajes, generación de emociones y equilibrio entre funcionalidad y estética en piezas gráficas) del mismo modo se estudió la relación entre los usuarios y los dispositivos tecnológicos por medio de la alfabetización digital, algunos artículos que pudieron nutrir el análisis desarrollado fueron gracias a organizaciones gubernamentales del Perú e instituciones internacionales que estudian la interacción de diversos sectores poblacionales con los medios digitales.

4.3 Fuentes.

4.3.1 Primarias.

Las principales fuentes primarias a considerar dentro del desarrollo del proyecto son las siguientes:

- Sitio web de la Fundación Baltazar y Nicolás.
- Sitio web del canal de Televisión Latina, el cual tiene una estrecha relación con la Fundación Baltazar y Nicolas.
- Sitio web del INEI (Instituto Nacional de Estadística e Informática).
- Sitio web del Ministerio de Transportes y Comunicaciones del Perú.
- Sitio web de la Universidad de Padres.
- Repositorio de la Universidad de Chile.
- El libro de virtual de Wong, W. "Fundamentos del diseño".
- El libro físico de Latner, J. "Fundamentos de la Gestalt (The Gestalt Therapy Book)".

4.3.2 Secundarias.

Las principales fuentes secundarias a considerar dentro del desarrollo del proyecto son las siguientes:

- Tesis desarrollada por la autora Rospigliosi Morales, M. F. titulada “Asociación del acceso y alfabetización digital con el acceso a servicios de salud en niños menores de 3 años en el Perú, ENAHO 2019”.
- Tesis desarrollada por Gamboa, J., & García, C. titulada “Conectar para incluir: ¿Cuáles son las brechas de alfabetización digital en Perú?”.
- El artículo realizado por la organización gubernamental conocida como el Ministerio de Transportes y Comunicaciones del Perú “Programa Canasta Básica Digital 2024–2026. Gobierno del Perú”.
- El artículo realizado por la Universidad de Chile “Aportes del Diseño gráfico a las políticas públicas para la primera infancia”.
- Tesis desarrollada por Sánchez García, P. titulada “PediátríAPP, diseño UX/UI de una App”.
- Tesis desarrollada por Ortiz Torres, Á. M. titulada “Visualizaciones de red como interfaz de navegación: Propuesta para la exploración de arte en interfaces web”.
- Tesis desarrollada por García-Sánchez, F. titulada “Alfabetización y prosumo visual en la Sociedad del Conocimiento”.
- Tesis desarrollada por Huilcapi Collantes, C. de los Á. titulada “Alfabetización visual de profesores en ejercicio a través del Diseño Gráfico para mejorar la planificación y desarrollo del proceso de aprendizaje”.
- Tesis desarrollada por Pagano Ajolf, M. E. titulada “El rol del diseñador gráfico en el proceso de diseño E-learning”.
- Tesis desarrollada por Guijarro Vinueza, M. J., & Cueva Marcillo, E. M. titulada “El impacto del diseño gráfico en las estrategias de redes sociales: Una revisión bibliográfica”.
- Libro virtual de Wong. “Fundamentos del Diseño”.
- Libro físico de Latner, J “The gestalt Therapy Book”
- Tesis desarrollada por Subiela Hernández, B. J. “Diseño gráfico y redes sociales: Propuesta metodológica apoyada en la open innovation y la co-creación”.

4.4 Técnicas de recolección de datos.

4.4.1 Análisis documental.

Para el estudio desarrollado se empleó de manera detallada la técnica de recolección de datos del análisis documental, permitiendo así encontrar información relevante a por medio de múltiples fuentes secundarias. Este proceso se basó en la revisión sistemática, crítica y jerarquizada de elementos que dan soporte teórico y contextual al tema investigado.

El análisis documental se enfocó en lo expuesto a continuación:

Desempeño de la Fundación Baltazar y Nicolás: Se reclutó y analizó información institucional, posts y otros elementos que revelan las acciones de la fundación, su objetivo, programas y el target al que enfoca su trabajo.

Tecnicismos: Se consideraron manuales de identidad, artículos específicos y bibliografía que permite reconocer las competencias, recursos y habilidades vitales del diseño gráfico.

Alfabetización digital en sectores humildes del Perú: Se revisaron artículos de organizaciones del gobierno, ONGs y estudios que exploran el ingreso a las tecnologías de información y la comunicación dentro de la vulnerabilidad social.

Redes sociales: Se analizó información que evidencia la importancia de las redes sociales como medios de comunicación, expresión de ideas y capacitación, sobre proyectos comunitarios y educativos.

Dispositivos digitales y tecnológicos: Se tomó en cuenta información que ofrece disponibilidad, asequibilidad y recursos digitales en áreas humildes.

Este análisis ofreció una base para el proyecto desarrollado, reconociendo elementos importantes que justifican el balance entre el diseño gráfico, redes sociales y la alfabetización digital dentro de una sociedad posiblemente marginada.

4.5 Técnicas de análisis de datos.

Para el uso y manejo de la información recolectada, se desarrolló un análisis, orientado en base al entendimiento y relación de los diferentes aspectos tomados en cuenta dentro del estudio. Esto dió paso a la organización, comprensión y relación de modo crítico obtenida mediante los documentos vistos.

El análisis tomó en cuenta identificar los criterios de diseño gráfico y el empleo estratégico de redes sociales pueden accionar como recursos de transformación y desarrollo en áreas humildes del Perú. Se consideraron y analizaron las posibles integraciones entre las competencias mencionadas y la misión de la Fundación Baltazar y Nicolás, con el deseo de

elaborar una idea en pro de la alfabetización digital y el enriquecimiento social por medio de recursos visuales y digitales.

Este enfoque dió la posibilidad de plantear alianzas importantes entre la teoría y la práctica, otorgando de manera accesible la elaboración de un cao de intervención contextualizado y viable.

5. Resultados.

La exhaustiva investigación realizada demostró múltiples resultados los cuales ayudan a entender el papel jugado por el diseño gráfico con el fin de orientar a los padres de familia acerca del desarrollo pedagógico de los niños menores de tres años dentro de las redes sociales.

5.1 Percepción de los padres por parte de la Fundación Baltazar y Nicolás.

La Fundación Baltazar y Nicolás ha sido vista desde sus inicios como una organización aliada en las zonas más vulnerables, marginadas, menospreciadas y excluidas del Perú, sabiendo llegar de manera empática y paciente a las familias con hijos menores de 3 años en etapas precarias, pero su impacto no solo ha sido físico sino también en las redes sociales.

Es importante entender que el análisis de las redes sociales de la Fundación Baltazar y Nicolás logró mostrar interacción por parte padres de familia que indicaron sentirse agusto con las prácticas que promueve la fundación por medio de sus tres programas (*Programa de Acompañamiento a Familias CIB, El proyecto Mis primeros Tres y El programa de Salud Mental - Same*).

Del mismo modo, poder notar la reacción de los padres y allegados a la Fundación Baltazar y Nicolás por medio de las redes sociales permite tener una idea del impacto, posicionamiento y sentimientos que logran generar, a continuación se muestra el análisis de un live compartido en sus redes sociales.

Figura 39.

Publicación de live desarrollado por la Fundación Baltazar y Nicolás en la PUCP (Pontificia Universidad Católica del Perú) en la que por medio de los comentarios por los padres se puede apreciar la buena acogida que tiene con las familias.



Figura 40.

Comentario de redes sociales.



Excelente la información compartida, que se siga planteando las estrategias que permitan cuidar la salud ambiental de los niños y niñas, que son el presente y futuro del país.

34w Like Reply

La usuaria (nombre oculto para proteger identidad) indica que el contenido visto en el video permite que madres como ella desarrollen estrategias para el cuidado de la salud de sus hijos a quienes percibe como pilares importantes en el futuro de su país.

Figura 41.

Comentario de redes sociales.



Criamos como fuimos criados. Corresponde abordar al cuidador como persona, como ser humano, y no solo en su rol de padre o madre. Ello humaniza la relación docente/psicólogo-a/especialista y padre/madre o cuidador

34w Like Reply



La usuaria (nombre oculto para proteger identidad) destaca que su modelo de crianza se basa en cómo es que ella fue criada y aprecia que la Fundación Baltazar y Nicolás trate al cuidador de los niños como un ser humano y no como alguien sin sentir ni emociones.

Figura 42.

Comentario de redes sociales.



Qué excelente que poco a poco se esté construyendo mayores evidencias. Con evidencia se puede tomar acción, dependerá de la capacidad de gestión de las instituciones públicas para tomar mejores decisiones. Gracias por la información

34w Like Reply

La usuaria (nombre oculto para proteger identidad) describe el material expuesto como una evidencia que permite tomar acción a las instituciones públicas que buscan el bienestar de los niños.

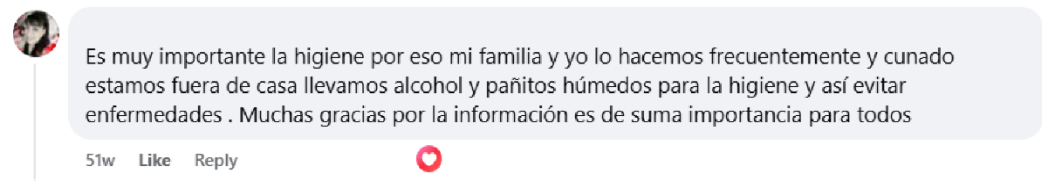
Figura 43.

Post de redes sociales en el facebook del Programa Mis Primeros Tres con interacción por parte de los padres que refleja la confianza que sienten ellos por parte de la Fundación Baltazar y Nicolás.



Figura 44.

Comentario de redes sociales.



La usuaria (nombre oculto para proteger identidad) destaca que la publicación de redes sociales la hace reconocer la importancia de la higiene, haciendo notorio que la publicación de la Fundación Baltazar y Nicolás tiene un efecto positivo.

Figura 45.

Comentario de redes sociales.



Super información buena por supuesto la higiene es muy importante más aún cuando hay un Bb en casa, usamos siempre cosas de limpieza como limpia todo y más importante la lejía que desinfecta todo clase de bacterias en las verduras unas gotitas desinfectante en la alimentación de mi bb todos acá en mi familia la limpieza es primordial tanto en casa y en la calle ,así cuidamos nuestra salud,es muy importante que siempre nos brinde está información de saber y aprender más XK es importante la higiene en una persona en casa o la calle en todo lugares debemos ser prevenidos , gracias 😊

La usuaria (nombre oculto para proteger identidad) aprecia la información expuesta en la pieza de redes sociales que reconoce que los consejos que se dan son valiosos para la higiene en casa y del mismo modo la anima a compartir un poco de sus labores como madre, permitiendo así que se genere un proceso de comunicación en el que otros padres podrán participar y crear un espacio comunitario el cuál demuestra que las redes sociales de la Fundación Baltazar y Nicolás son también un espacio abierto a la comunidad entre las personas que desean aprender y compartir sus experiencias con otros, haciendo así que las redes de la Fundación Baltazar y Nicolás no sólo sean un espacio informativo, sino también comunitario.

El contenido de redes sociales de la Fundación Baltazar y Nicolás recientemente mostrado evidencia que los padres de familia de niños menores de 3 años y la comunidad en general de la fundación poseen un sentimiento de confianza y apego gracias a la veracidad, buena comunicación y propuestas gráficas atractivas con colores, ilustraciones y tipografías (siendo estos tres criterios evaluados detenidamente para desarrollar empatía en el público buscado) evocando de este modo emociones por medio de su ecosistema digital permitiendo un acceso mayor al conocimiento deseado por los padres de familia y/o tutores que buscan tener una comunicación y cuidado efectivo con sus hijos menores de 3 años.

5.2 Percepción de alfabetización digital en el entorno de los padres de niños menores de 3 años que viven en las zonas más humildes del Perú.

La autora Rospigliosi Morales, M. F. (2022) logró comprobar que el no tener estudios superiores terminados (lo cuál es bastante común dentro de los adultos con escasos recursos), puede representar un reto para ser parte de una comunidad digital llena de tecnicismos y modalidades tecnológicas, pero la aparición del COVID - 19 lejos de representar un problema adicional logró convertirse en un motivador para que los padres aprendan más sobre ecosistemas digitales superando así sus habilidades en alfabetización digital y capacitándose más sobre cómo ayudar a su familia y más aún a sus hijos, siendo ellos quienes se encuentran en una edad vulnerable y dependiente de sus padres.

Del mismo modo autores como Gamboa, J., & García, C. (2024) demostraron que los obstáculos que se hacen presente dentro de la ignorancia de alfabetización digital están

siendo combatidos en la actualidad por diferentes organizaciones reconocidas y con presencia en aspectos tanto sociales, como políticos y económicos en el Perú gracias a las iniciativas de planes de alfabetización digital para dar más conocimientos y potenciación de habilidades a diferentes usuarios, así como también la construcción de establecimientos que apoyan de gran manera a la población vulnerable, siendo estas a las que apoya directamente la Fundación Baltazar y Nicolás, representando en su totalidad múltiples aportes para los padres de niños menores de 3 años.

Esto ha sido beneficioso para poder satisfacer las necesidades pedagógicas de los niños que lo requieren, demostrando así que las personas de las comunidades humildes del Perú como Conchán y Jicamarca pueden tener dificultades en cuanto a lo que es alfabetización digital, pero una buena motivación puede ayudar a romper barreras que no sólo vuelva a su generación más capaz en aspectos tecnológicos sino que también permite que el impacto de las personas mayores en los niños menores de 3 años sea más significativo de manera sentimental logrando calar en sus mentes.

Por otro lado, el Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2024) titulado “Aumentó la población usuaria de Internet en todos los grupos de edad en el primer trimestre de 2024. INEI” demostró que dentro del sector mayor con el rango de edad de 25 a 40 años se hace presente un porcentaje considerable de personas (91,4%) el cuál tiene acceso a internet y a tecnologías que les permiten estar en constante comunicación con comunidades digitales desde la comodidad de sus hogares, del mismo modo se destaca que el 91,5% de las personas en áreas rurales o también conocidas como campestres tienen acceso a internet desde hace meses, adicionalmente es importante saber que al menos un miembro de cada hogar posee un dispositivos celular con acceso a internet permitiendo aún más el tráfico digital por entre todos los pobladores y su creciente inclusión en el alfabetismo digital.

Marquina Yactayo, M. Y. (2024) por medio de la tesis “Programa de alfabetización digital para promover la inclusión social en adultos mayores del Centro del Adulto Mayor de Trujillo–2022” logró comprobar que el programa de alfabetización digital mencionado anteriormente logró intensificar la inclusión social entre las personas de la tercera edad dentro del Centro de Adulto Mayor de Trujillo-2022, es claro que ellos no son padres de familia de niños menores de 3 años pero a pesar de ello son muchos los que cumplen el rol de abuelos y son figuras de crianza esenciales en la vida de sus nietos y es necesario que ellos también puedan estar involucrados en ecosistemas digitales para acceder a más información que sea de ayuda en la crianza de los más pequeños.

Cabe mencionar también que el organismo gubernamental conocido como el Ministerio de Transportes y Comunicaciones del Perú (2024). y la Universidad de Padres (s.f) se han encargado de crear sociedades digitales con acceso a información vital para que los padres de familia puedan cumplir con sus roles trayendo beneficios a sus hijos conociendo más sus

necesidades pedagógicas. Es claro que ambas organizaciones pertenecen a naciones distintas, pero el ver que las iniciativas en pro del desarrollo digital se llevan a cabo no solo en Perú demuestran que este tipo de organizaciones tienen un punto válido que ha sido visto por más de un experto como algo necesario para mejorar la calidad de vida de los padres y los niños estimulando así la relación entre padres e hijos.

Figura 46.

Iniciativa digital que busca promover la relación con aspectos digitales desarrollado por el Ministerio de Transportes y Comunicaciones del Perú.



5.3 Influencia del rol del diseño gráfico en las interfaces web.

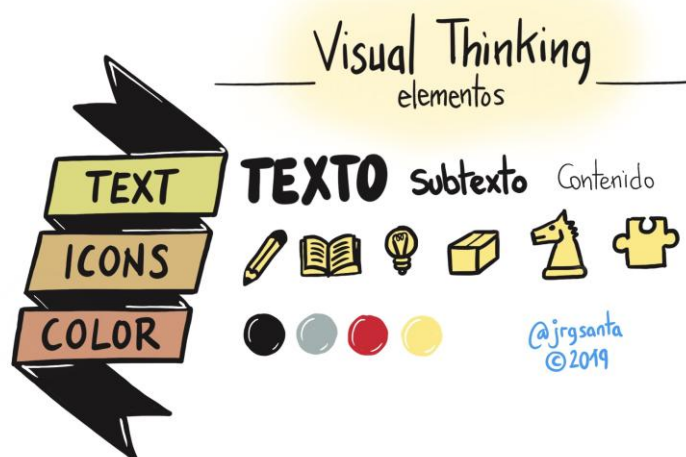
La Universidad de Chile logró comprobar que el diseño gráfico llega a representar un papel muy importante al momento de generar plataformas web pues la presencia de un diseñador gráfico puede ser vital para lograr captar la atención de la audiencia, calar en sus mentes y que esta pueda entender y retener los contenidos que se exponen en internet.

La autora Sánchez García, P. (2021) también logró exponer que al momento de desarrollar interfaces digitales el diseño gráfico es muy importante para comunicar contenidos de alto valor educativo por medio de elementos gráficos importantes con una función más allá de lo estético, como el logotipo (con sus respectivas variaciones), tipografías (principales, secundarias y tamaños que puedan establecer jerarquías visuales), correcto uso de paletas de colores basados en criterios psicológicos, iconografía que conecte con la gráfica, imágenes impactantes, armonía entre los recursos gráficos dentro de la diagramación, manuales de uso de marca que establezcan el correcto uso de elementos gráficos y del mismo modo prototipos digitales previos que permitan reducir márgenes de error y hacer las pruebas suficientes que podrán ir asegurando que el diseño desarrollado para la interfaz seleccionada cumpla con su propósito y así que posteriormente puedan ser optimizados al desarrollar sus versiones finales con más funciones pensadas tomando en consideración las necesidades de los usuarios para que el diseño no solo sea estético y detallista sino también tenga una funcionalidad precisa que logre mantener una sinergia haciendo que sea

memorable, pregnante y que destaque dentro de la mente del público objetivo para poder fidelizarlo con la interface desarrollada.

Figura 47.

Sinergia entre texto, colores e íconos.



De la misma forma autores como Durán Pérez, C. A. (2023) y Ortiz Torres, Á. M. (2024) también demostraron que el diseño gráfico es un aspecto importante al momento de plantear y desarrollar estrategias digitales pues destacan una vez más la necesidad de un buen uso de tipografías, colores, íconos de refuerzo, imágenes que puedan mantener cierta armonía y mostrar datos funcionales de manera estratégica permitiendo que las interfaces se vuelvan más eficaces y expresen su potencial captando la atención de los clientes o usuarios que buscan información de valor pero del mismo modo desean poder asimilar los datos de manera sencilla y rápida logrando de este modo poder aplicar los conocimientos aprendidos de manera segura y precisa siendo un caso muy claro el de la Fundación Baltazar y Nicolás al querer que sus competencias de pedagogía y crianza puedan ser correctamente expresadas, comprendidas y aplicadas gracias a los medios digitales donde se exponen y posteriormente llevadas a cabo por parte de los padres de niños menores de 3 años en las zonas humildes del Perú quienes siempre serán los más beneficiados con las redes de la Fundación Baltazar y Nicolás.

5.4 Impacto del diseño gráfico y su rol en la alfabetización digital.

La autora García-Sánchez, F. (2019) gracias a la tesis “Alfabetización y prosumo visual en la Sociedad del Conocimiento” pone en claro que la labor del profesional del diseño gráfico es destacable para la planteación y elaboración de elementos como las imágenes para obtener el impacto deseado en el público al que se apunta llegar, esto puede ser presentado de la misma manera en ambientes pedagógicos digitales para que los padres y tutores puedan reconocer de manera óptima y entender los consejos que se ofrecen en todas las piezas gráficas que se desarrolle.

La autora Huilcapi Collantes, C. de los Á. (2021) comprobó que el diseño gráfico es muy importante en la alfabetización digital por medio del uso de imágenes llamativas y pregnantes incorporando así conocimientos virtuales de manera fácil de asimilar en la mente de los consumidores, haciendo hincapié también en el balance que siempre debe existir entre lo funcional y estético, pues no servirá de mucho ofrecer piezas gráficas vistosas si es que previo a la construcción de estas no se consideró el contexto del público objetivo, sus necesidades, ideas y deseos para poder posteriormente aplicar de manera precisa los principios de diseño gráfico correspondientes y así lograr una sinergia equilibrada entre la alfabetización digital y el diseño gráfico como disciplina que puede llegar a enaltecer la alfabetización digital en los medios virtuales que forman parte del entorno de las familias humildes como las que guardan un vínculo de veracidad con organizaciones como lo es la Fundación Baltazar y Nicolás.

Los autores Suárez-Carballo, F., Martín-Sanromán, J.-R., & Martins, N. (2022) por medio del artículo titulado “La imitación como estrategia de alfabetización visual en la formación del diseñador gráfico. Una propuesta metodológica desde el diseño editorial” demostraron lo importante que es analizar una propuesta educativa que toma en cuenta el lenguaje visual, recurriendo a la inspiración en referentes como pinterest para mejorar la alfabetidad visual. Concluyendo que el considerar referentes para el desarrollo de nuevas piezas gráficas es una gran estrategia para mejorar las competencias de alfabetización digital.

Chamizo, F., & Santillán, O. P. (2022) destacó que el lenguaje digital es muy importante para generar un impacto en la mente de los miembros de ecosistemas virtuales para que luego dichos usuarios sean capaces de aplicar el contenido digital visto y así poder aprovechar lo aprendido por medio de las redes sociales en este caso pudiendo ser las de la Fundación Baltazar y Nicolás siendo una organización que ya cuenta con el respaldo de la confianza de los padres de familia.

Del mismo modo autores como García-Peñalvo, F. J., & Seoane-Pardo, A. M. (2015) profundizaron en la relevancia del diseño gráfico para poder comunicar mensajes de manera óptima apoyándose en la psicología visual por medio de infografías con reglas colorimétricas y tipográficas además de otros medios visuales como animaciones para comunicar ideas, conceptos y llamados a la acción de alto impacto a diferentes comunidades humildes del Perú que buscan tener una mayor inmersión en ecosistemas virtuales de los cuales poder extraer conocimientos de provecho para el cuidado de sus familias.

En adición a lo ya mencionado, Pagano Ajolf, M. E. (2024) autor del artículo “El rol del diseñador gráfico en el proceso de diseño E-learning.” indica que la educación ha sido parte de una evolución que viene solicitando novedosos modelos de aprendizaje, como los medios digitales, es así también como el material didáctico tiene que adaptarse a las nuevas situaciones educativas virtuales, recurriendo a infografías, siendo estas piezas gráficas en

las que no solo se utiliza texto sino elementos gráficos como ilustraciones y fotografías de alto impacto.

Figura 48.

Psicología visual.



5.5 Relevancia de creación de contenido en redes sociales desde el punto de vista del diseño gráfico.

Los autores Guijarro Vinuesa, M. J., & Cueva Marcillo, E. M. (2024) y Anchala Montoya, D. F. (2022) comprobaron que el uso de elementos visuales como los gráficos de dispersión, ejemplificaciones visuales de redes, gráficos de barras y diagramas de flujo por medio de infografías dinámicas y atractivas desarrollan una relación entre los usuarios y sus emociones determinando así que la armonía y dinamismo dentro del contenido de redes sociales puede traer beneficios a los usuarios despertando así su interés, ya que al mostrar contenido o gráficas difíciles de asimilar de un modo creativo pueden captar la atención y lograr que el contenido de valor sea más fácil de digerir y así mismo memorable. De este modo podemos demostrar que los contenidos de la Fundación Baltazar y Nicolás con carácter estadístico o informativo pueden tener un gran impacto positivo dependiendo de como se expongan al usuario deseado ya que los contenidos gráficos y dinámicos permiten una mayor capacidad de retención en la mente de los potenciales usuarios y familias aliadas de la Fundación Baltazar y Nicolás.

Del mismo modo, expertos como Wong (1995) y Latner, J (1994) en sus libros titulados “Fundamentos del Diseño” y “The gestalt Therapy Book” respectivamente nos presentan teorías y principios del diseño que aplicados de manera correcta siendo esto posible a través de un profesional del diseño gráfico se puede llegar a enriquecer las piezas gráficas para que su potencial llegue a ser alcanzado al máximo, demostrando así que los conocimientos teóricos del diseño gráfico pueden ser utilizados de manera estratégica según el contenido con el que se trabaje, esto con la intención de que las piezas gráficas generen alto impacto

en la mente del público y se siga un criterio gráfico basado en conocimientos de profesionales de la industria del diseño gráfico, algunas de las competencias de diseño gráfico mencionadas en los libros ya mencionados son las definiciones de color, texturas, medidas, principio de proximidad, principio de semejanza, principio de continuidad, principio de simetría y principio de contraste, entre otras.

Así también autores como Subiela Hernández, B. J. (2017) indicaron que para que los resultados de las piezas gráficas en redes sociales lleguen a su potencial más alto es importante conocer bien al público objetivo al que se apunta por medio del proceso de briefing para reconocer así que grafismos emplear, cuales son los estilos gráficos a considerar y qué elementos visuales se van aplicar y cuáles ignorar, para luego poder iniciar el proceso creativo y apoyarse en metáforas visuales funcionales que guarden una fuerte relación con la forma de pensar de los usuarios designados, sus necesidades y también con su personalidad, pues si se toma en consideración al público objetivo el diseño no sólo será funcional sino que también será atractivo para los usuarios y se volverá más impactante, todo esto gracias a un proceso estratégico que solo se puede aplicar de la mano de un profesional del diseño gráfico que sabe como conectar con el público y a la vez satisfacer sus deseos y requerimientos.

6. Discusión.

Después de obtener los exhaustivos resultados expuestos habiendo interpretado el trabajo de múltiples expertos y organizaciones profesionales, se puede evaluar las hipótesis y realizar un proceso de verificación:

La hipótesis principal “Demostrar qué es posible orientar a los padres sobre el desarrollo pedagógico en niños menores de 3 años por medio de las redes sociales” queda comprobada ya que por medio de los estudios realizados se pudo llegar a entenderlo, un ejemplo de esto se ve en las redes sociales de la Fundación Baltazar y Nicolás, para ser más precisos en su Facebook.

Usuarios como Mirian Felix, Jeanette Martinez Trujillo, Daniela Elizabeth Berdejo Zevallos, Milagros Villavicencio y Beatriz Veliz muestran que el contenido expuesto en redes logra calar en la mente de los consumidores y hace que se sientan nutridos en cuanto a competencias de cuidado de niños menores de 3 años se trata.

Del mismo modo el autor García-Sánchez, F. demostró que el trabajo del diseñador gráfico puede influir de manera positiva en ambientes pedagógicos digitales que benefician a los padres de familia y tutores de niños menores de 3 años, pues el profesional de diseño gráfico es capaz de plantear y elaborar elementos estratégicos como lo son las imágenes de alto impacto.

Del mismo modo la autora Huilcapi Collantes, C. de los Á. demostró la importancia del diseño gráfico en la alfabetización digital por medio de contenido gráfico que pueda ser desarrollado que al ser desarrollado de manera equitativa manteniendo así la estética y funcionalidad de las piezas y sobre todo habiendo considerado el contexto del público objetivo, sus necesidades, ideas y deseos se puede llegar a ofrecer una orientación clara por medio de las redes sociales a los padres de niños menores de 3 años.

Así también autores como García-Peñalvo, F. J., & Seoane-Pardo, A. M. hicieron un análisis detallado de la labor del diseñador gráfico para comunicar mensajes de manera óptima por medio de la psicología visual aplicada en infografías gracias a criterios de tipografía, iconografía y colorimetría que permiten plantear conceptos de manera impactante a usuarios provenientes de diferentes comunidades humildes dentro del Perú, los cuales esperan alcanzar un mayor nivel de inmersión en ecosistemas virtuales de los cuales se puede extraer provecho para el cuidado de las familias.

De la misma manera Pagano Ajolf, M., autor del artículo “El rol del diseñador gráfico en el proceso de diseño E-learning.” deja en claro que gracias a la influencia de los diseñadores gráficos los procesos de aprendizaje digitales son cada vez mejores y más precisos con el uso de infografías y otros elementos visuales como videos y publicaciones dinámicas.

Así también autores Guijarro Vinuesa, M. J., & Cueva Marcillo, E. M. y Anchala Montoya, D. F. han demostrado que cuando se emplean las herramientas visuales, gráficos, ejemplificaciones de redes y diagramas de flujo por medio de recursos gráficos como infografías dinámicas se pueden despertar emociones armoniosas y memorables en la mente del público objetivo, haciendo una clara referencia a los contenidos gráfico y estadísticos que la Fundación Baltazar y Nicolás desea proyectar a los padres de niños menores de 3 años en zonas humildes del Perú.

Cabe mencionar también que autores como Wong. y Latner, J en sus libros titulados “Fundamentos del Diseño” y “The gestalt Therapy Book” respectivamente han logrado demostrar que por medio de competencias visuales dentro del mundo del diseño gráfico son importantes para que los usuarios de la Fundación Baltazar y Nicolás puedan sentir mayor atracción por los contenidos expuestos, algunas de las competencias mencionadas anteriormente son los colores, texturas, tipografías, principio de proximidad, principio de semejanza, principio de continuidad, principio de simetría, principio de cierre, principio de dirección y el principio de pregnancia.

La hipótesis secundaria “La Fundación Baltazar y Nicolás es vista como una de las organizaciones más confiables en Lima ofreciendo contenido de confianza y profesional por medio de sus redes sociales hacia los padres de niños menores de 3 años” fue comprobada por diversos factores iniciando por la trayectoria de más de 10 años que le da la oportunidad de ser reconocida entre los usuarios, los cuales son las familias de niños menores de 3 años

en sectores humildes del del Perú como lo son la región de Conchán y Jicamarca. Estas familias sienten apoyo y respaldo gracias a los programas desarrollados por la Fundación Baltazar y Nicolás, siendo los siguientes, Programa de Acompañamiento a Familias CIB enfocándose en las familias en situación precaria tanto social como económica. Mis Primeros Tres - MPT apuntando a fomentar el cuidado integral y la crianza positiva y por último SAME, programa psicoeducativo para padres peruanos.

Del mismo modo en el video titulado ““El papel que cumple La Fundación Baltazar y Nicolás en beneficio de la niñez y la educación” la fundación se muestra percibida como una organización en pro del desarrollo infantil temprano, en búsqueda de que las familias comprendan las competencias y capacidades que de llegar a alcanzar les permitirá tener una mejor relación con sus niños.

Cabe recalcar también que las redes sociales de la Fundación Baltazar y Nicolás evidencian que los padres de familia y allegados tienen una relación estrecha con la organización, algunos ejemplos claros son los comentarios expuestos por parte de Mirian Felix, Jeanette Martinez Trujillo, Daniela Elizabeth Berdejo Zevallos, Milagros Villavicencio y Beatriz Veliz, quienes demuestran un claro interés por la información mostrada en las redes y su sentido de participación y querer compartir sus propias experiencias como padres.

La hipótesis secundaria “Los padres de niños menores de 3 años poseen las facultades para gestionar, entender y procesar diversas actividades con artículos digitales como móviles y la red haciendo que tengan un nivel considerable de alfabetización digital” fue validada ya que expertas como la autora Rospigliosi Morales, M. F. por medio del proyecto “Asociación del acceso y alfabetización digital con el acceso a servicios de salud en niños menores de 3 años en el Perú, ENAHO 2019” indicaron que si bien muchos padres de familia de escasos recursos en el Perú han carecido de estudios formativos y se han visto limitados en cuanto a competencias digitales se trata, pero por otro lado la pandemia de COVID - 19 lejos de ser una etapa de aislamiento y retroceso fue una etapa de motivación para los padres y capacitarse más sobre los criterios de alfabetización digital.

Del mismo modo autores como Marquina Yactayo, M. Y. por medio de la tesis “Programa de alfabetización digital para promover la inclusión social en adultos mayores del Centro del Adulto Mayor de Trujillo–2022” logró comprobar que si bien algunos sectores de la población se pueden sentir marginados, son muchas las iniciativas que promueven y capacitan a los adultos que podrían demostrar ciertas dificultades sobre experiencias en ambientes digitales.

Así también el organismo gubernamental conocido como el organismo gubernamental conocido como el Ministerio de Transportes y Comunicaciones del Perú (2024). desarrolló el proyecto “Programa Canasta Básica Digital 2024–2026. Gobierno del Perú.” no solo permite las herramientas necesarias a los pobladores que los requieran, sino que del mismo desea que los beneficiados también sean parte importante del ecosistema digital haciendo que se

enriquezca la cohesión social e incentivando el crecimiento integral, a pesar de que los resultados aún no están del todo definidos ya que este programa se lleva a cabo actualmente es claro que se está creando una comunidad virtual con acceso a todos los datos deseados para llevar a cabo su papel como ciudadano digital y ganando competencias que pueden generar beneficios para que los adultos puedan cumplir con su función como padres encontrando información que puede ser necesaria dentro de la pedagogía.

La hipótesis secundaria “Así como cualquier peruano promedio, las personas de escasos recursos en el Perú tienen los recursos para tener un móvil con acceso a internet.” queda comprobada gracias a los estudios de los autores Gamboa, J., & García, C. por medio de la tesis “Conectar para incluir: ¿Cuáles son las brechas de alfabetización digital en Perú?” comprobando que los planes de alfabetización digital, los bajos costos económicos de internet y servicios digitales dentro de las zonas más humildes del Perú posibilitan el acceso a dispositivos móviles con internet.

Del mismo modo, un estudio del Instituto Nacional de Estadística e Informática llamado “Aumentó la población usuaria de Internet en todos los grupos de edad en el primer trimestre de 2024. INEI” se demostró que dentro de la población adulta de entre 25 y 40 años hay un porcentaje de 91,4% de personas con acceso a internet y tienen pase a tecnologías digitales de comunicación en sus casas, exponiendo también que el 91,5% de personas en zonas rurales tienen acceso a internet, mientras que al menos una persona por hogar tiene un celular con acceso a internet.

7. Conclusiones.

Considero que este proyecto es de vital importancia pues reconoce y otorga el valor que tienen organizaciones como lo es la Fundación Baltazar y Nicolás, la cuál desde sus inicios hace más de 10 años viene siendo vista como una ONG que fortalece y desarrolla la relación entre padres y niños menores de 3 años gracias a los programas que viene implementando como lo son El Programa de Acompañamiento a Familias CIB enfocándose en las familias en situación precaria tanto social como económica. Mis Primeros Tres - MPT apuntando a fomentar el cuidado integral y la crianza positiva y el Programa de Salud Mental SAME, programa psicoeducativo para padres peruanos, cabe recalcar que la labor de la Fundación Baltazar y Nicolás también es visibilizada en redes sociales como facebook e instagram gracias a la comunidad que vienen construyendo con padres y tutores de niños menores de 3 años los cuales en su mayoría provienen de las zonas más humildes del Perú como lo son Jicamarca y Conchán (ambas localidades encontradas en Lima).

Algunos ejemplos claros de quienes conforman y evidencian dicha comunidad tan armoniosa son el caso de personas como Mirian Felix, Jeanette Martinez Trujillo, Daniela Elizabeth Berdejo Zevallos, Milagros Villavicencio y Beatriz Veliz, quienes gracias a su participación en

el contenido de las redes sociales de la Fundación Baltazar y Nicolás evidencia la relación tan fuerte y memorable.

Pero así como se reconoce el posicionamiento de la Fundación Baltazar y Nicolás en redes sociales, es necesario destacar que todo esto es gracias al trabajo realizado por los profesionales del diseño gráfico.

Expertos como la autora Sánchez García, P. respaldan mis palabras al mencionar que las interfaces digitales se ven altamente potenciadas por los diseñadores gráficos al saber mantener un balance entre la estética y la funcionalidad de una pieza gráfica.

Así también autores como Durán Pérez, C. A. y Ortiz Torres, Á. M.) avalan mi opinión al indicar que gracias al correcto criterio y manejo de tipografías, colores, íconos de refuerzo, imágenes que puedan mantener cierta armonía y mostrar datos funcionales de manera estratégica por medio de piezas gráficas, siendo todo esto gracias a los conocimientos de los diseñadores gráficos diestros en la disciplina.

Por otra parte el mismo contenido de las redes sociales también se ve beneficiado gracias al profesionalismo de los diseñadores gráficos, pues como lo mencionan los autores Guijarro Vinuesa, M. J., & Cueva Marcillo, E. M.) y Anchala Montoya, D. F. ya que su conocimiento en cuanto a comunicación es muy importante al proponer elementos visuales como los gráficos de dispersión, ejemplificaciones visuales de redes, gráficos de barras y diagramas de flujo por medio de infografías dinámicas y atractivas.

Otros expertos como Wong. y Latner, J. autores respectivos de los libros “Fundamentos del Diseño” y “The gestalt Therapy Book” ponen en claro muchas de las competencias y criterios que siguen los diseñadores gráficos para aportar al contenido de redes sociales como el color, texturas, medidas, principio de proximidad, principio de semejanza, principio de continuidad, principio de simetría y principio de contraste, entre otras.

Del mismo modo autores como Subiela Hernández, B. J. indican que para que el contenido de las piezas de redes sociales pueda influir en gran manera es necesario conocer bien al público objetivo estratégico desde el proceso de briefing para posteriormente poder saber que grafismos se deben emplear, los estilos gráficos precisos y qué elementos visuales se van utilizar y cuáles no, para luego poder dar pie a la metodología creativa y apoyarse en criterios visuales funcionales que mantengan una fuerte relación con la forma de pensar de los usuarios elegidos, sus necesidades y también con su forma de ser, pues si se considera al público objetivo el diseño no sólo tendrá funcionalidad sino que también será atrayente para los usuarios y se volverá más memorable, todo esto gracias a un proceso planeado meticulosamente que solo se puede aplicar de la mano de un profesional del diseño gráfico que sabe como conectar con el público y a la vez satisfacer sus deseos y requerimientos.

Afortunadamente el público al que va dirigido todo el esfuerzo de la Fundación Baltazar y Nicolás por medio de las redes sociales potenciadas por los diseñadores gráficos es capaz de tener un manejo claro y conocimientos destacables en cuanto a alfabetización digital se trata.

Autores como Rospigliosi Morales, M.F. defienden el enunciado anterior ya que han logrado comprobar que si bien la carencia de estudios superiores representa un desafío para ser parte de las comunidades digitales, la aparición del COVID - 19 muy a parte de ser un obstáculo ha sido más bien un impulso para aprender y capacitarse sobre como pertenecer a ecosistemas virtuales por los que pueden obtener conocimientos de alto valor pedagógico para sus niños.

Del mismo modo autores como Gamboa, J., & García, C destacan el valor aportado por organizaciones reconocidas dentro del Perú con alto prestigio tanto en aspectos políticos, económicos y sociales, así como también la elaboración y desarrollo de establecimientos que apoyan a la población vulnerable.

De la misma manera estudios realizados por el Instituto Nacional de Estadística e Informática y el Ministerio de Transportes y Comunicaciones del Perú han logrado comprobar que dentro de la población mayor de edad con un rango de entre 25 y 40 años existe un porcentaje considerable de personas (91,4%) que tiene acceso a internet, múltiples tecnologías que facilitan su comunicación entre comunidades digitales desde sus hogares, del mismo modo se indica que el 91,5% dentro de las áreas humildes tienen recursos digitales desde hace meses permitiendo así un tráfico digital fluido e inclusión en el alfabetismo digital.

Así también autoras como Marquina Yactayo, M. Y. por medio de proyectos como lo es el Programa de alfabetización digital para promover la inclusión social en adultos mayores del Centro del Adulto Mayor de Trujillo–2022 han demostrado lo importante que es que las comunidades de personas de la tercera edad también puedan ser diestros dentro de los ecosistemas digitales pues si bien muchos de ellos no son padres de familia, algunos son adultos responsables de infantes menores de 3 años que dependen de ellos, pues son figuras de mucho apoyo para sus hijos quienes respectivamente son los padres de los niños ya mencionados.

Cabe destacar que organizaciones internacionales como la Universidad de Padres (s.f) se han encargado de demostrar también lo importante que es que los padres de familia de niños menores de 3 años tengan una buena relación con medios digitales para ejercer al 100% su labor como tutores responsables.

Es por la labor de todos los profesionales ya mencionados dentro de la Fundación Baltazar y Nicolás, diseñadores gráficos, investigadores y organizaciones gubernamentales que considero que un proyecto como este es de gran aporte para todo aquel que busque saber

el potencial del diseño gráfico dentro de las redes sociales para generar un aporte notable a una labor tan noble como el cuidado pedagógico de los niños en comunidades vulnerables y discriminadas de Lima - Perú siendo más específicos en comunidades como Jicamarca y Conchán.

8. Referencias.

Anchala Montoya, D. F. (2022). Estrategias de marca personal de diseñadores gráficos para redes sociales [Trabajo de titulación, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Santo Domingo]. Repositorio PUCE. <https://repositorio.puce.edu.ec/items/d537ecf4-d086-42b9-85f7-3e9058df3147>

Aponte Díaz, B. K., & Mateo Marcos, A. C. (2023). El uso de las TIC en la educación de la primera infancia [Tesis de licenciatura, EESPP "San Francisco de Asís"]. <https://repositorio.sanfranciscochinchita.edu.pe/handle/EESPPSFA/43>

Chamizo, F., & Santillán, O. P. (2022). Current induction and macroscopic forces for superconducting strings. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2202.06806>

Child Care Aware® of America. (2025). Consumer Education and Engagement Social Media Guide. <https://www.childcareaware.org/child-care-resource-and-referral/consumer-education-engagement/social-media-guide/>

Durán Pérez, C. A. (2023). Animación, usabilidad y experiencia de usuario en el ámbito del diseño de interfaces: una nueva propuesta taxonómica [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional UCM. <https://docta.ucm.es/entities/publication/8acac674-1427-459a-953b-df0f04dc5799>

Ferreira, A.K., & Dos Santos, E., & Andrade, K (2016). Facebook y sus influencias: estudio de caso en la educación de jóvenes y adultos. En P3-USAL. P3-USAL Portal de publicaciones periódicas. <https://p3.usal.edu.ar/index.php/supsignosead/article/view/3672/4543>

Fundación Baltazar y Nicolás. (2023). Brochure digital 3. 31.7 [PDF]. <https://fundacionbaltazarynicolas.org/wp-content/uploads/2023/08/Brochure-digital-3.-31.7.pdf>

Fundación Baltazar y Nicolás. (2023). El papel que cumple La Fundación Baltazar y Nicolás en beneficio de la niñez y la educación [Video]. YouTube. https://youtu.be/n4izNVWMLwY?si=c_IRRE28SPtCxsWt

Fundación Baltazar y Nicolas. (2023). Programa de Acompañamiento a Familias CIB - Fundación Baltazar y Nicolas. <https://fundacionbaltazarynicolas.org/programas/programa-de-acompanamiento-familiar/>

Fundación Baltazar y Nicolas. (2024). Sobre nosotros | Fundación Baltazar y Nicolas. <https://fundacionbaltazarynicolas.org/sobre-fundacion-baltazar-nicolas/#item2>

Gamboa, J. [Gamboa], & García, C. [García]. (2024). Conectar para incluir: ¿cuáles son las brechas de alfabetización digital en Perú? [Proyecto Breve, Universidad Nacional Agraria la Molina]. https://www.researchgate.net/profile/Consortio-De-Investigacion-Economica-Y-Social-Peru/publication/381800194_Conectar_para_incluir_cuales_son_las_brechas_de_alfabetizacion_digital_en_Peru/links/667ef2bf2aa57f3b825da395/Conectar-para-incluir-cuales-son-las-brechas-de-alfabetizacion-digital-en-Peru.pdf

García-Peñalvo, F. J., & Seoane-Pardo, A. M. (2015). Accesibilidad y alfabetización digital: Barreras para la integración de las TIC en la comunicación familia/escuela. *Revista de Investigación Educativa*, 33(1), 183–198. <https://doi.org/10.6018/rie.33.1.198271>

García-Sánchez, F. (2019). Alfabetización y prosumo visual en la Sociedad del Conocimiento [Tesis doctoral, Universidad de Valladolid]. https://felicidadgsanchez.com/publication/2019_garcia-sanchez-thesis/

González Mardones, S. (2016). El diseño gráfico y sus profesionales. Retos y definiciones [Tesis de maestría, Universitat de Barcelona]. Universitat de Barcelona Repositori. <https://hdl.handle.net/2445/97623>

Guijarro Vinuesa, M. J., & Cueva Marcillo, E. M. (2024). El impacto del diseño gráfico en las estrategias de redes sociales: Una revisión bibliográfica. *Revista Social Fronteriza*. <https://www.researchgate.net/publication/387651501>

Huicapi Collantes, C. de los Á. (2021). Alfabetización visual de los profesores en ejercicio a través del Diseño Gráfico para mejorar la planificación y desarrollo del proceso de aprendizaje [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. GREDOS. <https://gredos.usal.es/handle/10366/145784>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2024). Aumentó la población usuaria de Internet en todos los grupos de edad en el primer trimestre de 2024. INEI. <https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/980106-aumento-la-poblacion-usuaria-de-internet-en-todos-los-grupos-de-edad-en-el-primer-trimestre-de-2024>

Latner, J. (1994). *Fundamentos de la Gestalt (The Gestalt Therapy Book)*.

Loza, M. M. (2021). Aprovechamiento de residuos de construcción y demolición (RCD) y neumáticos fuera de uso (NFU) en la sub-base de pavimentos rígidos en la zona costera del

Perú [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas].
https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/668206/Loza_MM.pdf

Lupi, G. (2017). "Data Humanism: The Revolutionary Future of Data Visualization". Print Magazine, 30 January 2017. Recuperado de: <https://www.printmag.com/article/data-humanismfuture-of-data-visualization/>

Marquina Yactayo, M. Y. (2024). Programa de alfabetización digital para promover la inclusión social en adultos mayores del Centro del Adulto Mayor de Trujillo–2022 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. DSpace UNITRU.
<https://dspace.unitru.edu.pe/items/c534d3f8-6c3b-4890-a97a-ba395f82713a>

Ministerio de Transportes y Comunicaciones del Perú. (2024). Programa Canasta Básica Digital 2024–2026. Gobierno del Perú.
<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/6329387/5561351-programa-canasta-basica-digital-2024-2026.pdf?v=1715353567>

Ortiz Torres, Á. M. (2024). Visualizaciones de red como interfaz de navegación: Propuesta para la exploración de arte en interfaces web [Tesis de maestría, Universidad de los Andes]. Repositorio Institucional Uniandes. <https://hdl.handle.net/1992/74489>

Pagano Ajolf, M. E. (2024). El rol del diseñador gráfico en el proceso de diseño E-learning. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, (221), 1–8.
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/11165>

Ramírez-Castañeda, L. [Luz Arabany Ramírez-Castañeda], & Sepúlveda-López, J. [Jheimer Julián Sepúlveda-López]. (2018). Brecha digital e inclusión digital: fenómenos socio - tecnológicos. Scielo, 15(30), <http://www.scielo.org.co/>.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1794-12372018000200089&script=sci_arttext

Ramos Vecino, N. (2023). Utilidad percibida de las TIC en las PYMES y su efecto dentro de las organizaciones [Tesis doctoral, Universidad de Extremadura]. Dehesa.
<https://dehesa.unex.es/handle/10662/18191>

Redacción Latina. (2021, 23 de junio). *Fundación Baltazar y Nicolás "Campaña Hama"*. Latina. https://www.latina.pe/tendencias/fundacion-baltazar-y-nicolas-campana-hama_20210623/

Ríos Moyano, S., Arambarri, J. A., & López Martínez, A. (2022). Creación de contenidos sobre diseño en Instagram: Un estudio de caso. International Journal of New Education, 1(9), 45–57. <https://www.academia.edu/96196527>

Rospigliosi Morales, M. F. (2022). Asociación del acceso y alfabetización digital con el acceso a servicios de salud en niños menores de 3 años en el Perú, ENAHO 2019 [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio UPCH. https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/12256/Asociacion_RospigliosiMorales_Maria.pdf?sequence=1

Saldís, N. [Saldís Nancy], Carreño, C. [Carreño Claudia], Gómez, M. [Gómez Marcelo], Colasanto, C. [Colasanto Carina], Comerón, L. [Leandro Comerón], & Pérez Fernández, M. [Macarena Pérez Fernández]. (s. f.). Tecnologías digitales, educación en línea y articulación escuela–universidades. Facultad de Ciencias Exactas Físicas y Naturales – Universidad Nacional de Córdoba Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Córdoba. Recuperado 6 de abril de 2025, de https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/48847/Documento_completo_.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Sánchez García, P. (2021). PediatrÍAPP, diseño UX/UI de una App [Trabajo final de grado, Universitat Oberta de Catalunya]. Repositorio UOC. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/131646>

Suárez-Carballo, F., Martín-Sanromán, J.-R., & Martins, N. (2022). La imitación como estrategia de alfabetización visual en la formación del diseñador gráfico. Una propuesta metodológica desde el diseño editorial. Kepes, 19(25), 69–92. <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/6561>

Subiela Hernández, B. J. (2017). Diseño gráfico y redes sociales: Propuesta metodológica apoyada en la open innovation y la co-creación [Tesis de maestría, Universidad Católica San Antonio de Murcia]. Repositorio UCAM. <https://repositorio.ucam.edu/handle/10952/2535>

Universidad de Chile. (2021). Aportes del diseño gráfico a las políticas públicas para la primera infancia. Revista Chilena de Diseño y Comunicación Pública. <https://rchd.uchile.cl/index.php/RChDCP/article/download/64607/68749/236549>

Webmaster. (2023). ¿Para qué compartir información en Instagram? Jer Publicidad | Diseño, Marketing, Web, Campañas. <https://jerpublicidad.com/por-que-la-gente-comparte-contenidos/>

Universidad de Padres. (s.f.). Universidad de Padres. <https://universidaddepadres.es/>

Vista de Importancia y uso de las redes sociales en la educación. (s. f.). <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/481/556>

Wong, W. (1995). *Fundamentos del Diseño*. GG Diseño.
<https://drive.google.com/file/d/0B5BRLI4pokhEWXpocC1KWVVFRkk/view?resourcekey=0-7OJgZtlD1oid2fnzBWFAkA>

Zamora, C. [Chanca Zamora], & Karla Cecilia [Karla Cecilia]. (2022). Las piezas gráficas sobre la educación ambiental y la percepción visual de los vecinos del parque Los Álamos, Lima 2022 [Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97019/Chanca_ZKC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

9. Bibliografía de figuras.

Figura 1. *Equipo de trabajo de la Fundación Baltazar y Nicolás.*

Figura 2. *Familia referente a las que apoya la Fundación Baltazar y Nicolás.*

<https://saludconlupa.com/media/images/ZORR2529-01.6fbf9ced.fill-1350x760.format-webp.webp>

Figura 3. *Objetivos del Programa CIB (Comunidad Infantil Baltazar).*

<https://l1nk.dev/BJqQW>

Figura 4. *Objetivos del Programa Mis Primeros Tres.*

<https://l1nk.dev/OrVAK>

Figura 5. *Objetivos del Programa Same.*

<https://acesse.one/E8IGb>

Figura 6. *Campaña HAMA.*

<https://l1nq.com/Hjhw8>

Figura 7. *Peruanos con acceso y dominio de dispositivos tecnológicos durante el COVID 19.*

<https://www.osiptel.gob.pe/media/uarlhuhg/np19072022.jpg>

Figura 8. *Programa Canasta Básica Digital 2024–2026. Gobierno del Perú.*

<https://i.ytimq.com/vi/VtcKA-kpk0E/sddefault.jpg>

Figura 9. *Testimonio 1.*

<https://www.universidaddepadres.es/>

Figura 10. *Testimonio 2.*

<https://www.universidaddepadres.es/>

Figura 11. *Testimonio 3.*

<https://www.universidaddepadres.es/>

Figura 12. *Análisis de usuario.*

<https://marzo.com.es/wp-content/uploads/2017/12/imagenpost.jpg>

Figura 13. *Animación.*

https://s2.dmcdn.net/v/4f_g_1VjJwThAE-Kb/x1080

Figura 14. *Publicación de la Fundación Baltazar y Nicolás (recurso de imagen para decodificar mensajes y generar emociones).*

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=791207913187779&set=pb.100068957312780.-2207520000&type=3>

Figura 15. *Publicación de la Fundación Baltazar y Nicolás (Balance entre estética y funcionalidad).*

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=770748798567024&set=pb.100068957312780.-2207520000&type=3>

Figura 16. *Captivate! Contextual Language Guidance for Parent–Child Interaction.*

<https://i.ytimg.com/vi/WsXKHV57seo/maxresdefault.jpg>

Figura 17. *Diseño Gráfico y e-learning.*

https://media.licdn.com/dms/image/v2/D4E12AQE1cOYKG7I5Aw/article-cover_image-shrink_720_1280/article-cover_image-shrink_720_1280/0/1706731590263?e=2147483647&v=beta&t=GxX07oUNEUiLHbn6bN8qOMO3yjBf2BBC1WRxNaM_tKQ

Figura 18. *Infografía de la Fundación Baltazar y Nicolás siguiendo principios de diseño gráfico.*

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=627802556194983&set=pb.100068957312780.-2207520000&type=3>

Figura 19. *Publicación en redes sociales de la Fundación Baltazar y Nicolás que busca promover iniciativas en pro de la primera infancia.*

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=589025090072730&set=pb.100068957312780.-2207520000&type=3>

Figura 20. *Punto (El punto sectoriza una ubicación. No posee dimensiones tridimensionales de altura o anchura, no ocupa un lugar y es el principio y el final de la línea).*

<https://significado.com/wp-content/uploads/punto.gif>

Figura 21. *Línea (El desplazamiento de un punto, crea una línea recta. Esta posee una posición y dirección, con dimensiones de largura pero no de anchura. Crea aristas de lo denominado plano y genera límites con puntos).*

<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRifLJ-80gA3q4TYuTdKRuj7qNqxyzcCHhHlhQ&s>

Figura 22. *Plano* (La extensión de una línea en movimiento es conocida como plano. Posee dimensiones de largura y anchura, pero no de grosor. Sectoriza los límites extremos de un volumen).

https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSc7gBn3gNu4sxlNCIQTrS6oSwVKE2z0sDDOd10fWBEJ6OGfvTaR5VtW_a1VJ-H4aNHwpc&usqp=CAU

Figura 23. *Volumen* (Es el espacio ocupado por un plano en movimiento. Posee un lugar en el espacio y está sectorizado por planos).

https://media.baamboozle.com/uploads/images/433713/1629176399_86200.png

Figura 24. *Forma* (Todo lo visualizable que permite ofrecer una definición a cuerpos que vemos en nuestro espacio).

<https://i.ytimg.com/vi/fFw2vvibPKs/maxresdefault.jpg>

Figura 25. *Medida* (El tamaño con el que percibimos un objeto, tomando en cuenta su posible magnitud o pequeñez).

https://cdn.pixabay.com/photo/2017/09/10/21/10/measure-2737004_1280.jpg

Figura 26. *Color* (Se toma en consideración no solo el espectro generado por la luz sino también la neutralidad (blanco, negro y escala de grises), del mismo modo las variaciones de tonos y la cromaticidad).

<https://www.pixartprinting.it/blog/wp-content/uploads/2023/09/ruota-colori-cerchio-itten.png>

Figura 27. *Textura* (Características que pueden ser planas, decoradas, con texturas suaves o rugosas pudiendo ser atractivo tanto para el sentido de percepción de la pieza gráfica).

<https://previews.123rf.com/images/rondale/rondale1601/rondale160100100/50831230-vector-de-estilo-orinetal-fondo-blanco-textura-perfecta-para-el-dise%C3%B1o-gr%C3%A1fico-o-sitio-web-plantilla.jpg>

Figura 28. *Principio de proximidad* (Expresa el espacio existente entre objetos u elementos, la proximidad puede ser vista dentro de la existencia de múltiples objetos u elementos).

<https://uploads.toptal.io/blog/image/125751/toptal-blog-image-1522045543251-5aab914f146872587eaadc733b640512.png>

Figura 29. *Principio de semejanza* (Es reconocible por las figuras que guardan similitudes en sus tamaños, formas y colores).

<https://imborrable.com/wp-content/uploads/2022/10/teoria-de-la-gestalt-psicologia-percepcion-visual-09.png>

Figura 30. *Principio de continuidad (Ley que se aprecia cuando objetos parecieran ser uno solo gracias al parecido por ambas partes).*

<https://colegiodepsicologossj.com.ar/wp-content/uploads/que-es-la-ley-de-continuidad-en-psicologia-1.webp>

Figura 31. *Principio de simetría (Ley que se da cuando 2 o objetos muestran similitudes similares entre sí al mantener características comunes generando un balance).*

<https://uploads.toptal.io/blog/image/125755/toptal-blog-image-1522045575612-3391b261a0ba39f9ac2333f77481d166.png>

Figura 32. *Principio de cierre (La percepción de la mente llega a imaginar el cierre de figuras o patrones aunque estos no existan ni sean visibles).*

<https://uploads.toptal.io/blog/image/125750/toptal-blog-image-1522045535498-3cfb27ba5cf1188777b80c9ea2f652b2.png>

Figura 33. *Principio de contraste (Los elementos u objetos con una diferencia en cuanto al color generan una singularidad entre ellos).*

<https://fueraadelacaja.es/wp-content/uploads/2019/04/Contraste.png>

Figura 34. *Principio de fondo (Suele excluir el vacío o fondo de otros elementos importantes, pero está basado en la idea de que una figura no existe si ese vacío tampoco está presente).*

<https://uploads.toptal.io/blog/image/125753/toptal-blog-image-1522045559221-12e437d49472555fcc386865fbabd074.jpg>

Figura 35. *Principio de dirección (Apunta a donde se dirigen los objetos u elementos plasmados en una imagen).*

<https://www.itdo.com/blog/content/images/2021/10/image.png>

Figura 36. *Principio de pregnancia (La mente tiene la facultad de detectar formas incompletas o que no son del todo perceptibles).*

https://storage.googleapis.com/wp-ida/sites/5/2019/08/LeydePragnanz_Blog.png

Figura 37. *Sistema gráfico que conecta con la imagen posterior donde se aplica aleatoriedad pero también hay un sistema definido.*

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=979901597651742&set=pb.100068957312780.-2207520000&type=3>

Figura 38. Sistema gráfico que conecta con la imagen anterior donde se aplica aleatoriedad pero también hay un sistema definido.

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=979901550985080&set=pb.100068957312780.-2207520000&type=3>

Figura 39. Publicación de live desarrollado por la Fundación Baltazar y Nicolás en la PUCP (Pontificia Universidad Católica del Perú) en la que por medio de los comentarios por los padres se puede apreciar la buena acogida que tiene con las familias.

<https://www.facebook.com/share/v/1AkRSZXVNn/>

Figura 40. Comentario de redes sociales.

<https://www.facebook.com/share/v/1AkRSZXVNn/>

Figura 41. Comentario de redes sociales.

<https://www.facebook.com/share/v/1AkRSZXVNn/>

Figura 42. Comentario de redes sociales.

<https://www.facebook.com/share/v/1AkRSZXVNn/>

Figura 43. Post de redes sociales en el facebook del Programa Mis Primeros Tres con interacción por parte de los padres que refleja la confianza que sienten ellos por parte de la Fundación Baltazar y Nicolás.

https://scontent.fmad20-1.fna.fbcdn.net/v/t39.30808-6/481361050_973386781553610_5112859821366522508_n.jpg?nc_cat=103&ccb=1-7&nc_sid=127cfc&nc_ohc=PGWB3CTjnAUQ7kNvwEYc8gA&nc_oc=AdnSxdST-XZtsB72K6dcCG0GpqUKUSyQBCf8X3Fb2tocHvmynf1eCrh3J0kxysNXM0A&nc_zt=23&nc_ht=scontent.fmad20-1.fna&nc_gid=vl1sriWuSvpDMXzKv05riw&oh=00_AfLCIwK2X6LhClokpl5MqUCuz0w40YF_xq8rPxIwNZrwC4A&oe=682E4874

Figura 44. Comentario de redes sociales.

https://scontent.fmad20-1.fna.fbcdn.net/v/t39.30808-6/481361050_973386781553610_5112859821366522508_n.jpg?nc_cat=103&ccb=1-7&nc_sid=127cfc&nc_ohc=PGWB3CTjnAUQ7kNvwEYc8gA&nc_oc=AdnSxdST-XZtsB72K6dcCG0GpqUKUSyQBCf8X3Fb2tocHvmynf1eCrh3J0kxysNXM0A&nc_zt=23&nc_ht=scontent.fmad20-1.fna&nc_gid=vl1sriWuSvpDMXzKv05riw&oh=00_AfLCIwK2X6LhClokpl5MqUCuz0w40YF_xq8rPxIwNZrwC4A&oe=682E4874

1.fna&_nc_gid=vl1sriWuSvpDMXzKv05riw&oh=00_AfLCIwK2X6LhClokpl5MqUCuz0w40YF_xq8rPxlwNZrwC4A&oe=682E4874

Figura 45. *Comentario de redes sociales.*

https://scontent.fmad20-1.fna.fbcdn.net/v/t39.30808-6/481361050_973386781553610_5112859821366522508_n.jpg?_nc_cat=103&ccb=1-7&_nc_sid=127cfc&_nc_ohc=PGwB3CTjnAUQ7kNvwEYc8gA&_nc_oc=AdnSxdST-XZtsB72K6dcCG0GpqUKUSyQBCf8X3Fb2tocHvmynf1eCrh3J0kxysNXM0A&_nc_zt=23&_nc_ht=scontent.fmad20-1.fna&_nc_gid=vl1sriWuSvpDMXzKv05riw&oh=00_AfLCIwK2X6LhClokpl5MqUCuz0w40YF_xq8rPxlwNZrwC4A&oe=682E4874

Figura 46. *Iniciativa digital que busca promover la relación con aspectos digitales desarrollado por el Ministerio de Transportes y Comunicaciones del Perú.*

<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/6985325/1027131-whatsapp-image-2024-09-23-at-16-46-41.jpeg>

Figura 47. *Sinergia entre texto, colores e íconos.*

https://jrgsanta.com/wp-content/uploads/2019/03/img_0138.jpg

Figura 48. *Psicología visual.*

https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQB7wcnYc4Oq2RxFLR3DbLQUFF5x10WfY0Zew&_s