



# **DISEÑO DE CÓMIC EDUCATIVO SOBRE LA IMPORTANCIA DE LOS CENTROS GERIÁTRICOS PARA EL DESARROLLO SOCIAL DEL ADULTO MAYOR**

MA EUGENIA SANCHEZ RAMOS<sup>2</sup> y JUAN IVAN VAZQUÉZ GARCIA<sup>2</sup>

1 , 2 Universidad de Guanajuato.

Los abuelos representan en la familia al amor incondicional, y su rol en cuanto a la crianza de sus nietos resulta primordial en la cultura mexicana ya que desempeñan varias funciones como cuidar, transmitir valores, ser modelo de envejecimiento, contar historias y tradiciones familiares, jugar, mimar, arbitrar cuando hay conflictos entre padres e hijos e intervenir en momentos de crisis; es por esto que es relevante conocer los factores que inciden en la calidad de vida del adulto mayor así como promover la importancia del cuidado y el valor que representan para familia especialmente en los niños.

El proyecto es de enfoque cualitativo, descriptivo, e integra al diseño de comic educativo como medio de comunicación el cual consta de fotografía, ilustraciones, texto y actividades para asegurar el interés del lector. La selección del cómic obedece a que además de educar, integra al lector con la historieta, permitiendo la identificación con la historia y reflejando situaciones de su propia vida en éste, para así crear un vínculo entre el lector y la historieta.

El objetivo de este proyecto es Analizar los factores que inciden en la calidad de vida del adulto mayor enfocándose a su cuidado además de promover valores en la familia como el respeto y compromiso social. La investigación se basa en la metodología de caso e integra la fase de investigación documental en temas de salud, así como la fase de investigación de campo en donde se recopiló información sobre percepción y estilo del comic enfocado a lectores infantiles de 6 a 9 años. En esta última fase se realizó una encuesta con las categorías: imagen, color y tipografía, a distintas primarias de la ciudad de Guanajuato con un total de 193 educandos en tres instituciones educativas de nivel básico en el período junio-agosto de 2019 durante el verano de investigación en el Departamento de Estudios Organizacionales de la Universidad de Guanajuato.

El resultado del proyecto es el diseño de un cómic integrando actividades didácticas para garantizar aprendizaje y entretenimiento a la vez, respetando las cualidades obtenidas en la encuesta en cuanto a forma, croma y letra, las cuales son opuestas a la teoría de la percepción de Arnheim debido a la alfabetidad visual actual; por otra lado, los diálogos y la historia están escritos con lenguaje sencillo y fácil de comprender atendiendo al público meta.