



Diseño Gráfico

***Diseño de materiales lúdicos - didácticos para el apoyo escolar
en el área de vida social, dirigidos a niños con Trastorno del
Espectro Autista (TEA) y docentes del primer ciclo de la
Escuela Básica No 228 “Delfín Chamorro”***

Micaela Elizabeth Ruiz Díaz Lezcano

Tutores:

Mag. Patricia Aquino

Asunción - Paraguay

2024



ÍNDICE

Capítulo I. Planteamiento del Problema de Investigación	12
1.1 El problema:	12
1.2 Formulación del problema:	12
1.3 Objetivos de investigación	13
1.3.1 Objetivo General	13
1.3.2 Objetivos específicos:	14
1.4 Justificación de la investigación	15
1.5 Limitaciones de la investigación	16
Capítulo II. Marco Referencial	17
2.1 Aspectos históricos:	17
2.2. Antecedentes	19
2.2.1 Material guía para educadores	19
2.2.2 Un viaje cargado de sueños y barreras por romper	20
2.2.3 Material de Lineamientos para un sistema educativo inclusivo en el Paraguay	21
2.2.4 Apoyo Pedagógico – Sugerencias para el planeamiento didáctico	22
2.2.5 Educación Inclusiva - Hacia una escuela inclusiva	23
2.3. Aspectos legales:	24
2.3.1 Leyes y Reglamentos	24
Capítulo III. Marco Teórico y definición de Términos Básicos	30
3.1 Marco Teórico:	30
3.1.1 Definición etimológica del Trastorno del espectro autista	30
3.1.2 El Trastorno del Espectro Autista (TEA)	30
3.1.3 Importancia de la atención temprana:	31
3.1.4 Causas del Trastorno del Espectro Autista (TEA)	32
3.1.5 Características Trastorno del Espectro Autista (TEA)	33
3.1.6 Grados del Autismo	35
3.1.7 Programa de estudio propuesto por el Ministerio de Educación y Ciencias	36
3.1.8 El autismo en el aula	38
3.1.9 La importancia de incentivar con actividades y juegos sensoriales	40
3.1.10 Objetivo de la Educación Paraguaya	42
Capítulo IV. Marco metodológico	44
4.1 Enfoque de investigación	44



4.2 Nivel de investigación	44
4.3 Diseño de investigación	44
4.4 Población y muestra:	44
4.4.1 Universo	44
4.4.2 La población	44
4.4.4 Unidad de análisis	45
4.5 Tipo de muestreo:	45
4.6 Instrumentos y sistemas de recolección de datos:	45
4.6.1 Encuesta	48
4.6.3 Observación	52
4.7 Gráfica	53
4.7.1. Resultados de las entrevistas con docentes	53
4.7.2. Resultados de las entrevistas con Psicólogos	64
4.7.3. Conclusión de la entrevista	69
4.7.4 Resultados de la Encuesta	70
4.7.5 Conclusión de la Encuesta	73
4.7.6 Resultados de la Observación	74
4.7.7 Conclusión de la observación	79
Capítulo V - Síntesis y Diagnóstico	80
5.1 Síntesis	80
5.2 Diagnóstico	81
5.2.1 Diagnóstico por objetivos específicos	81
5.2.2 Diagnóstico por objetivos general	85
5.3 Posibles campos de acción	86
5.4 Campo de acción seleccionado:	86
5.4.1 Materiales Lúdicos:	86
5.4.2 Materiales Didácticos:	86
Capítulo VI - Planteamiento del Problema de Diseño.	87
6.1 El problema de diseño:	87
6.2 Objetivos de diseño	88
6.2.1 General de diseño	88
6.2.2 Específicos de diseño	88
6.6 FODA	89
6.7 Mapa Mental	90



Capítulo VII - Propuesta Creativa de Diseño Gráfico	91
7.1 Desarrollo de la Propuesta Creativa:	91
7.1.1 Juego de mesa:	91
7.1.3 Desarrollo de Flashcards:	91
7.1.5 Manual instructivo:	91
7.1.6 Packaging del juego de mesa:	91
7.2 Justificación de la Propuesta Creativa:	92
7.3. Aspectos comunicacionales	93
7.3.1 Mapa Mental:	93
7.3.2. Proceso de naming:	94
7.3.3. Normalización y área de seguridad:	95
7.3.4 Tipografía	96
7.3.5 Paleta Cromática:	97
7.3.6 Estilo de Ilustración:	98
7.3.7 Flashcards:	100
7.3.8 Tablero del juego:	101
7.3.9. Manual Instructivo	102
7.3.10 Packaging del juego de mesa	107
7.4 Dinámica del Juego:	108
7.4.1 Consigna	108
7.4.2 Competencia Sana:	108
7.4.3 Participantes	108
7.4.4 Adivinanzas	108
7.4.5 Piezas del juego	112
7.4.6 Reglas del juego	112
7.4.7 Ganadores	112
Capítulo VIII - Desarrollo de Piezas Gráficas	113
8.1 Implementación de piezas gráficas	113
8.2 Cronograma de actividades	115
Capítulo IX - Presupuesto y plan de inversión	: 116
9.1 Presupuesto de Producción:	116
9.2 Presupuesto de honorarios profesionales:	116
9.3 Presupuesto de la Investigación	117
9.4 Total Inversión	118



9.5 Plan de implementación de la propuesta	119
Capítulo X - Conclusión	120
Capítulo XI - Bibliografía	121
Capítulo XII - Anexos	123
12.1 Capítulo IV. Marco Metodológico	123
12.1.1 Entrevista al Docente Lidia Raquel Lezcano, de la Escuela Básica N° 228 “Delfin Chamorro”	123
12.1.2 Entrevista al Docente Mabel Gonzalez la Escuela Básica N° 228 “Delfin Chamorro”	125
12.1.3 Entrevista a la psicóloga	126
12.1.4 Entrevista a Fonoaudióloga	129
12.1.5 Observación	131
12.1.6 Testeo del Material - Agosto, 2024	134



RESUMEN

Según datos de la Red de Monitoreo de Autismo, en Paraguay se estima que alrededor de 133.000 personas estarían diagnosticadas con Trastorno del Espectro Autista. Aunque ese informe arroja aproximaciones sobre nuestro país, no hay datos certeros actualmente. Según la OMS el Trastorno del Espectro Autista, son un grupo de afecciones diversas. Se caracterizan por algún grado de dificultad en la interacción social y la comunicación.

Este proyecto está enfocado en los niños y niñas del primer ciclo de la Escuela Básica N° 228 “Delfín Chamorro”, ubicada en el barrio Dr. Roberto L. Petit de la ciudad de Asunción. Según encuestas realizadas a docentes en cada aula hay un promedio de 3 alumnos con TEA por año que no reciben tratamiento adecuado.

La escuela “Delfín Chamorro”, como muchas de las instituciones educativas reciben materiales didácticos proporcionados por el Ministerio de Educación y Ciencias. Sin embargo, según relevamientos realizados con docentes de la Escuela Básica N° 228 “Delfín Chamorro”, estos materiales no están específicamente adaptados a niños/as con Trastorno del Espectro Autista (TEA).

Esto afecta directamente el proceso en aula, los docentes suelen elaborar sus propios materiales didácticos, pero estos no cumplen con una funcionalidad adecuada para adaptarse a las necesidades específicas de los niños con TEA, generando problemas relacionados con la legibilidad de los materiales, durabilidad a lo largo del tiempo, comprensión efectiva del contenido y la consistencia visual.

Esta investigación busca brindar una solución y aporte desde el diseño gráfico desarrollando un sistema de juego que será integrado en un kit. Este material lúdico – didáctico se contempla de un juego de mesa, cartas, manual instructivo y reglas. Se centrará únicamente en el área de vida social y cumpliendo las capacidades básicas que un niño del primer ciclo debe desarrollar. De esta manera, se potencia el interés por el aprendizaje en los niños de 6 a 8 años del primer ciclo, al mismo tiempo que se fomenta la enseñanza brindada por el docente.