



Diseño Gráfico

*Materiales lúdico-didácticos para niños de 4 a 5 años con
diversidad funcional*

Jimena Beatriz Barrail Sanabria

Tutores:

**Lupe Muñoz Dentice
Samantha Machuca**

**Asunción - Paraguay
2024**



ÍNDICE

Introducción ...pág.	11
Resumen ...pág.	12
Abstract ...pág.	13
Palabra claves ...pág.	14
Capítulo 1 – Planteamiento del problema ...pág.	15
1.1 El problema ...pág.	16
1.2 Planteamiento del problema ...pág.	16
1.3 formulación del problema ...pág.	17
1.4 Competencia en el mercado ...pág.	17
1.5 Objetivos ...pág.	18
1.6 justificación ...pág.	19
1.7 Limitaciones ...pág.	19
1.8. Cliente ...pág.	19
Capítulo 2 – Marco referencial ...pág.	20
2.1 Aspectos históricos ...pág.	21
2.2 Antecedentes ...pág.	21
2.2.1 Contexto global ...pág.	21
2.2.2 Contexto local ...pág.	22
2.3 Antecedentes legales ...pág.	23
Capítulo 3 – Marco teórico ...pág.	25
3.1 Motricidad fina ...pág.	26
3.1.1 Beneficios ...pág.	27
3.2 Materiales didácticos ...pág.	27
3.3 Lúdico ...pág.	28
3.4 Diversidad Funcional ...pág.	28
3.5 Identidad ...pág.	28
3.6 Línea gráfica ...pág.	29
3.7 Diseño editorial ...pág.	29
3.8 Gama cromática ...pág.	30
3.9 Jugabilidad ...pág.	30
3.10 Storyboard ...pág.	31
3.11 Packaging ...pág.	31



Capítulo 4 – Marco metodológico ...pág.	32
4.1 Objetivo general ...pág.	33
4.1.1 Análisis verbo ...pág.	33
4.2 descripción del sujeto ...pág.	33
4.3 Variable ...pág.	34
4.5 Enfoque ...pág.	34
4.6 Nivel de investigación ...pág.	34
4.7 Diseño la de investigación ...pág.	34
4.8 El universo de la investigación ...pág.	35
4.9 Tipo de muestra ...pág.	35
4.10 Instrumentos y sistema de recolección de datos ...pág.	36
4.10.1 Entrevista ...pág.	36
4.10.2 Entrevista semiestructurada ...pág.	36
4.10.3 Encuesta ...pág.	36
4.10.4 observación Simple o no participante ...pág.	37
4.11 Desgrabación/transcripción de entrevista ...pág.	37
4.11.2 Entrevista semiestructurada ...pág.	38
4.11.3 Entrevista semiestructurada ...pág.	45
4.11.4 Encuesta ...pág.	49
4.11.4.1 Resultado de la encuesta ...pág.	51
4.11.4.2 Conclusión de la encuesta ...pág.	56
4.11.5 Observación ...pág.	57
Capítulo 5 – Síntesis y diagnóstico ...pág.	61
5.1 Síntesis ...pág.	62
5.2 Diagnostico ...pág.	62
5.2.1 Objetivos específicos ...pág.	62
5.2.2 Objetivo general ...pág.	64
5.3 Posibles campos de acción ...pág.	64
5.4 Campo de acción seleccionado ...pág.	64
Capítulo 6 – Planteamiento del problema de diseño ...pág.	65
6.1 Planteamiento del problema del diseño ...pág.	66
6.2 Objetivo general ...pág.	66
6.2.1 General del diseño ...pág.	66
6.2.2 Específicos del diseño ...pág.	67



6.2.3 Comunicacionales ...pág.	67
6.2.4 Estructurales ...pág.	67
6.2.5 Sociales ...pág.	68
6.3 Problemática del diseño ...pág.	69
Capítulo 7 – Propuesta Creativa de diseño gráfico ...pág.	71
7.1 Justificación de la propuesta creativa ...pág.	72
7.2 Desarrollo de la propuesta creativa ...pág.	73
7.2.1 Identidad ...pág.	73
7.2.2 Línea gráfica ...pág.	73
7.2.3 Material lúdico didactico ...pág.	74
7.2.4 Packaging ...pág.	74
7.2.5 Ilustraciones ...pág.	74
7.2.6 Juego 1, Hilos ...pág.	74
7.2.7 Juego 2, Tuberías ...pág.	75
7.2.8 Juego 3, Unión ...pág.	75
7.2.9 Juego 4, Puntitos ...pág.	75
7.2.10 Juego 5, Botoncitos ...pág.	75
7.2.11 Juego 6, Pin ...pág.	76
7.2.12 Juego 7, Championcito ...pág.	76
7.2.13 Material Guía ...pág.	76
7.3 Aspectos comunicacionales ...pág.	77
7.3.1 Isologo ...pág.	77
7.3.2 Normalización ...pág.	77
7.3.3 Aplicaciones de isologotipo ...pág.	77
7.3.4 Código icónico ...pág.	78
7.3.5 Código lingüístico ...pág.	78
7.3.6 Código tipográfico ...pág.	78
7.3.7 Código cromático ...pág.	79
7.3.8 Módulos compositivos ...pág.	80
7.3.9 Normativas de aplicación ...pág.	80
Capítulo 8 – Desarrollo de piezas gráficas ...pág.	81
8.1 Isologo ...pág.	82
8.2 Key visual ...pág.	82
8.3 Packaging ...pág.	83



8.4	Juego 1, Hilitos ...pág.	83
8.5	Juego 2, Tuberías ...pág.	83
8.6	Juego 3, Unión ...pág.	84
8.7	Juego 4, Puntitos ...pág.	84
8.8	Juego 5, Botoncitos ...pág.	84
8.9	Juego 6, Pin ...pág.	85
8.10	Juego 7, Championcito ...pág.	85
8.11	Material Guía ...pág.	85
8.12	Cronograma de actividades ...pág.	86
CAPÍTULO 9: Presupuesto – Plan de Inversión ...pág.		87
9.1	Costo producción ...pág.	88
9.2	Presupuesto de diseño ...pág.	88
9.3	Presupuesto de investigación ...pág.	88
9.4	Presupuesto total ...pág.	89
CAPÍTULO 10: Conclusiones ...pág.		90
11.	BIBLIOGRAFÍA ...pág.	92
12.	ANEXOS ...pág.	96



RESUMEN

Como problemática en este proyecto se encontró la carencia de materiales lúdicos didácticos para la motricidad fina de buena calidad en Paraguay, así como también la falta de información relacionado al tema que conlleva a la falta de interés al conocimiento sobre un tema super importante que es la diversidad funcional en el área motriz fina.

La Licenciada Nathaly Cino fisioterapeuta en el instituto Randall, reclamo tras una de las entrevistas que realizaron la falta de materiales, poniéndose de acuerdo para poder desarrollar este proyecto para sus pacientes pudiendo tener un material lúdico didáctico que ellos puedan llevar a sus hogares a realizar su tratamiento de manera más divertida.

Los métodos de investigación que utilizaron para este proyecto fueron mediante entrevistas con la Licenciada Nathaly Cino, entrevistas semiestructuradas con un paciente de la Licenciada y encuestas a los padres de los pacientes para poder llegar a la conclusión notable de la falta de materiales lúdicos didácticos accesibles tanto para profesionales como para pacientes.

En conclusión, se desarrolló un material multifuncional que ayuda a los niños con diversidad funcional en el área motriz para que puedan tener una mejor calidad de vida, haciendo tratamientos de manera económica, divertida y creativa en sus hogares.