



Diseño Gráfico

Implementación de herramientas de aprendizaje sobre las emociones dirigido a los estudiantes de 8 a 12 años de edad con TEA de la Escuela Inclúyeme del Centro de Desarrollo Integral para Niños con Autismo.

Leticia Jazmín Piris Báez

Tutores:

Lic. Patricia Aquino

Lic. Verónica Mena

Asunción - Paraguay

2024



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	2
Planteamiento del Problema de Investigación	2
1.1 El problema	3
1.1.1 Planteamiento del problema	3
1.2.1. Pregunta general	4
1.2.2. Preguntas específicas.....	4
1. 3. Objetivos	5
1.3.1. Objetivo General de la investigación.....	5
1.3.2. Objetivos específicos de la investigación.....	5
1.4. Justificación.....	6
1.5. Limitaciones.....	7
CAPÍTULO II.....	9
Marco Referencial.....	10
2.1. Aspectos históricos.....	10
2.1.1 CEDINANE.....	10
2.2. Antecedentes	12
2.2.1. Antecedentes Globales	12
2.2.2. Antecedentes Regionales.....	13
2.2.3. Antecedentes Locales.....	15
2.3. Aspectos legales.....	18
CAPÍTULO III.....	36
Marco Teórico y Definición de Términos Básicos	36
3.1. Marco Teórico.....	37
3.1.1 Trastornos del espectro autista (TEA).....	37
3.1.2. Características del TEA.....	37
3.1.3 Estimulación Sensorial	38
3.1.4 Emociones	38
3.1.5 Material Educativo	39
3.1.6 Educación para niños con TEA	39
3.1.7 Método PECS	40
3.1.8 Materiales Ludo Didácticas.....	40



3.1.9 La importancia de los colores para niños con TEA.....	41
3.1.10. Diseño gráfico.....	42
3.1.11. Tipografía	43
3.1.12. Formas.....	43
3.1.13. Textura.....	44
3.2 Definición de Términos Básicos.....	44
3.2.1 Definición de Términos Técnicos (SIGLAS. INSTITUCIONES, O SISTEMAS)	46
CAPÍTULO IV.....	47
Marco Metodológico	47
4.1. Enfoque de la investigación	48
4.2. Tipo de investigación	48
4.3. Diseño de investigación	49
4.4. Población y muestra	49
4.4.1. Universo.....	49
4.4.2. Población	50
4.4.3. Muestra.....	50
4.4.4. Unidad de análisis	50
4.4.5. Tipo de muestreo.....	50
4.5. Instrumentos y sistemas de recolección de datos.....	51
4.6 Gráficas	54
4.6.1. Observación de Campo.....	54
4.6.2. Entrevista a Docente.....	56
4.6.3. Encuesta a Docentes.....	60
CAPÍTULO V.....	66
Síntesis y Diagnóstico.....	66
5.1. Síntesis	67
5.1.1. Observación de campo.....	67
5.1.2. Entrevista	67
5.1.3. Encuesta.....	68
5.2. Diagnóstico.....	68
5.3. Posibles campos de acción	71
5.4. Campos de acción seleccionados	71
CAPÍTULO VI.....	72
Planteamiento del Problema de Diseño.....	72



6.1. Planteamiento del problema de diseño.....	73
6.2. Objetivos de diseño	74
6.2.1. General de Diseño.	74
6.2.2. Específicos de diseño.....	74
6.3. FODA.....	75
6.4. Tono comunicacional	76
6.5. Público.....	76
6.5.1.1. Concepto creativo	76
6.5.1.2. Estrategia	76
6.5.1.3. Insight	77
6.5.1.4. Mensaje.....	77
CAPÍTULO VII	78
Propuesta Creativa de Diseño Gráfico.....	78
7.1. Desarrollo de la Propuesta Creativa	79
7.1.1. Proceso Creativo.....	79
7.1.2. Estrategia Comunicacional de Diseño.....	80
7.2. Justificación de la Propuesta Creativa.....	80
7.3. Aspectos comunicacionales.....	82
7.3.1. Normalización	82
7.3.2. Códigos de lenguaje visual.....	85
7.3.2.1. Código Icónico	86
7.3.2.2. Código Lingüístico	86
7.3.2.3. Código Tipográfico.....	87
7.3.2.4. Código Cromático	89
7.3.2.4.1. Color principal.....	90
7.3.3. Módulos compositivos	90
7.3.3.1. Retícula del sistema del libro Manual Guía “Conozco mis emociones”	91
7.3.3.2. Retícula del sistema de flashcards de las emociones “Emoji Cards ”	91
7.3.3.3. Retícula del sistema de la portada del libro manual guía “Conozco mis emociones”.	91
7.3.4. Normativas de aplicación, restricciones de materiales, otros aspectos.	92
7.4. Desarrollo de piezas gráficas: Diseño de prototipos.....	93
7.4.1. Diseño de prototipos Flashcards de las emociones	93



7.4.2. Diseño de prototipo del Manual Guía “Conozco mis emociones”	94
7.4.3. Diseño de prototipo del rompecabezas 3D.....	95
7.4.4. Diseño prototipo de packaging Kidkit.....	96
7.4.5. Diseño prototipo de packaging Emoji Cards.....	97
7.4.6. Diseño prototipo packaging Kid Toys.....	97
7.5. Implementación de piezas gráficas: Verificación de la efectividad de las propuestas diseñadas.	98
7.6. Cronograma de Actividades: Se expresa mediante un gráfico en el cual se especifican las actividades en función del tiempo de ejecución del proyecto de diseño.	99
CAPÍTULO VIII.....	101
Presupuesto – Plan de Inversión.....	101
8.1. Presupuesto de Producción, costo de un (1) kit	102
8.2. Presupuesto de Diseño	103
8.3. Presupuesto de Investigación	103
8.4. Presupuesto total	104
CAPÍTULO IX	105
Desarrollo de Piezas gráficas	105
9. Desarrollo de piezas gráficas.....	106
9.1. Manual guía “Conozco mis emociones.”	106
9.2. Portada, lomo y contraportada de libro.	108
9.3. Diseño de rompecabezas.	109
9.4. Diseño de flashcards.....	110
9.5. Diseño de packaging Kidkit.	111
9.6. Diseño de packaging Emoji cards.	111
9.7. Diseño de packaging Kid Toys.	112
CAPÍTULO X.....	113
Conclusiones.....	113
10. Conclusión.....	114
11. Referencias bibliográficas.....	116
12. Anexos.....	119



RESUMEN

Este proyecto de investigación se centra en estudiantes de 8 a 12 años con trastorno del espectro autista (TEA) que asisten a la Escuela Inclúyeme del Centro de Desarrollo Integral para Niños con Autismo.

El objetivo principal es desarrollar un kit interactivo, denominado KID KIT, específicamente adaptado a las necesidades emocionales y de aprendizaje de estos estudiantes en un entorno escolar.

KID KIT es un divertido juego de herramientas que contiene un conjunto de rompecabezas de emojis en 3D y tarjetas de emociones. Ambos elementos vienen con un libro guía para ayudar a los estudiantes a reconocer, expresar y gestionar sus emociones. La emoción cubierta en este kit incluye: tristeza, felicidad, enojo, ansiedad y activa de los estudiantes.

El objetivo de este proyecto es proporcionar a los estudiantes, a través de un enfoque visual y táctil, herramientas prácticas para desarrollar las habilidades emocionales básicas necesarias para afrontar situaciones de la vida cotidiana y promover el bienestar emocional y social.

La metodología utilizada se basa en un estudio en profundidad de las características emocionales de los estudiantes con TEA, combinado con el desarrollo de un prototipo centrado en la experiencia de usuario.

Este enfoque nos ha permitido desarrollar herramientas específicas que abordan las necesidades y desafíos que enfrentan los niños al identificar y gestionar sus emociones. Los resultados obtenidos hasta ahora indican que KID KIT puede ser una herramienta valiosa para promover la conciencia emocional y ayudar a los estudiantes a reconocer y controlar sus emociones de manera efectiva.

Los recursos táctiles y visuales facilitan la comprensión y gestión de las emociones, mejoran la interacción de los estudiantes con su entorno y aportan una mayor expresividad.

KID KIT se propone no sólo para facilitar la gestión emocional en niños con TEA, sino también como un recurso educativo integrador y adaptativo que los docentes pueden implementar, mejorando así la calidad de vida de los niños con autismo.