

Hablando se entiende, aprendiendo se juega



**Estimulación en niños con trastornos
cognitivos a temprana edad.**





Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

NOMBRE:

Natalia Rayo Ibarra

CARRERA:

Diseño De Comunicación Visual

ÉNFASIS:

Diseño de empaques y Diseño
de identidad corporativa y marca

ASESOR:

Carlos Amezquita Salazar

Cali, Colombia.

2021.



Agradecimientos...

En primer lugar, me gustaría agradecer a Dios por proveerme salud, sensatez, sabiduría y creatividad para superar cada uno de los obstáculos que me fueron surgiendo a medida de esta largo semestre.

En segundo lugar, a mi familia por el gran apoyo incondicional tanto moral como económico que me han brindado desde que inicié este camino universitario pues sin ayuda de ellos esto no hubiese sido posible.

En tercer lugar a mi asesor Carlos Amezquita Salazar, que gracias a su acompañamiento, compromiso y paciencia me brindo las mejores herramientas y referentes que me inspiraron a sacar las mejores ideas, también agradecer a la profesora Ángela Maria Sánchez por brindarme no solo su gran conocimiento sino todo su apoyo a lo largo de este proceso.

Y por último, pero no menos importante a todos los profesores y comité evaluador que me acompañaron semestre tras semestre, brindándome todas las herramientas que hoy me hacen posible presentar mi proyecto de grado.



índice...

01. Tema.....	6
02. Justificación y motivación.....	7
03. Planteamiento del problema.....	10
04. Objetivos.....	12
05. Marco referencial.....	14
06. Aliado.....	22
07. Usuarios.....	24
08. Metodología.....	26
09. Técnicas y herramientas.....	30
10. Conclusiones fase de investigación.....	35
11. Benchmarking.....	36
12. Requerimientos de diseño.....	44
13. Moodboard.....	48
14. Encuesta.....	52
15. Bocetación.....	58
16. Piezas gráficas.....	60
17. Tipografía.....	62
18. Pruebas de usuario.....	63
19. Sistema producto.....	70
20. Conclusiones fase de creación.....	93
21. Referentes.....	94



Tema general del proyecto:

Desarrollo de un material para estimulación en niños con trastornos cognitivos a temprana edad.

Justificación y motivación:

La idea de enfocar mi proyecto de grado en la estimulación cognitiva en niños a temprana edad a partir de la neuropsicología, se debe a vivencias personales y familiares con mi hermano menor, quien desde su nacimiento fue diagnosticó con hidrocefalia frontal, una enfermedad que causa daños en los tejidos cerebrales y provoca una variedad de deterioros en la función cerebral. Según Caltagirone, C., Et. (1982)

La hidrocefalia es la acumulación de líquido dentro de las cavidades (ventrículos) profundas del cerebro. El exceso de líquido aumenta el tamaño de los ventrículos y ejerce presión sobre el cerebro. El líquido cefalorraquídeo, generalmente, fluye a través de los ventrículos y cubre el cerebro y la columna vertebral. Sin embargo, la presión de demasiado líquido cefalorraquídeo que se produce a causa de la hidrocefalia puede dañar los tejidos cerebrales y provocar una variedad de deterioros en la función cerebral.

Por tanto, es preciso decir que al identificar este problema, mi hermano como es debido se vio en la necesidad de asistir desde bebé a la neuropsicología, para poder enfocarse de manera precisa en su proceso de aprendizaje y comportamiento; puesto que estos son dos aspectos fundamentales dentro del desarrollo cerebral de quien padece esta patología. Destacándose que en su tratamiento fueron empleadas las mismas pruebas que los evaluadores escolares desarrollan en los niños a la hora de iniciar su etapa escolar, evaluando luego los resultados de cada una de ellas por medio de sus conocimientos respecto al desarrollo de su cerebro y a partir de esto, fue diagnosticado y explicando muy bien no solo las áreas deficientes que se hallaron en su cerebro, sino también sus causas; con el único fin de que el tratamiento a seguir tuviera éxito, tanto en el momento presente como a futuro. Universidad Internacional de Valencia (2017)

¿Pero qué hace un neuropsicólogo infantil? Ante un supuesto de un niño que tiene dificultades para aprender o déficit de atención se pueden tomar diversas medidas debido a que el cerebro de un niño es diferente al de un adulto, por eso dentro del campo de la neuropsicología surgió un ámbito dedicado a los niños que es la neuropsicología infantil. Pero ¿Qué es y qué aplicaciones tiene? La neuropsicología se centra en la relación del cerebro y la conducta, teniendo en cuenta que el cerebro infantil se caracteriza en que es un cerebro en desarrollo por lo que requiere un estudio específico. En el caso en que exista un daño cerebral en un niño, se debe tener en cuenta las consecuencias que puede tener ese daño dependiendo de la edad y el momento de desarrollo del cerebro. (p.1)

Es así que dentro del campo de la neuropsicología infantil, se ha venido haciendo posible la distinción entre dos ámbitos: el primero reconocido como neuropsicología infantil básica, que se ocupa de estudiar el desarrollo del cerebro de los niños y la manera en que sus funciones mentales superiores van evolucionando. Y el segundo, nombrado como neuropsicología infantil clínica, que por su parte está enfocado en el seguimiento de las patologías infantiles, que provienen de un daño cerebral; evaluando así los diferentes efectos que cada uno de ellos tiene en la conducta del menor.

De modo que teniendo en cuenta estas definiciones, es preciso aclarar que mi proyecto de grado se enfoca en aportar conceptos relacionados con la neuropsicología infantil clínica, con el objetivo de que quienes estén interesados en el tema, puedan comprender mejor el proceso de deterioramiento que sufren los niños con lesiones en su sistema nervioso y por ende, aprender a tratarlos como unos individuos con unas capacidades especiales, que no les impiden hacer parte de la sociedad sino que por el contrario requieren ser partícipes de una inclusión social y cultural, que les permita regular su comportamiento y al mismo tiempo, sentirse amados y respetados por todas las personas. Según el ICBF (2012)

“El ICBF el concepto de discapacidad cognitiva se ha transformado durante los últimos años hacia un enfoque social que tiene en cuenta las características de los niños en relación con su contexto y es importante conocer y practicar los factores protectores para prevenir las discapacidades o para optimizar las capacidades y oportunidades de los infantes con discapacidad.”

Siendo esta la principal razón por la que decidí hacer un diseño al servicio de las personas; el cual está centrando en mejorar el estilo de vida en niños con problemas cognitivos.

Todo a partir de unas herramientas de diseño de comunicación visual que están enfocadas hacia la rehabilitación del lenguaje y la comunicación en cada uno de ellos.



Planteamiento del problema:

La neuropsicología del desarrollo infantil, es la encargada de orientar cada uno de los procesos y estrategias de evaluación neuropsicológica en los niños, con el único objetivo de lograr una detección y evaluación de sus posibles alteraciones; incluyendo el análisis de los aspectos evolutivos, madurativos y de plasticidad cerebral que éste experimenta.

De ahí que dentro de su proceso de evaluación se logran identificar también las variables biológicas y psicosociales que lo competen; puesto que ya el desarrollo de sus funciones psicológicas superiores está directamente relacionado con el desarrollo madurativo del cerebro y además con su proceso educativo y las oportunidades de aprendizaje que posee y que por su parte, le ayudan a afianzar su capacidad cognitiva y comunicativa.

Modulándose así, cada uno de los sistemas funcionales del cerebro. Según León & Carrión (1995). "Por ser el cerebro un órgano con mucha plasticidad, es capaz de adaptarse y reorganizarse continuamente cuando las demandas del medio lo requieren, estableciendo cada vez nuevos sistemas funcionales".

Por consiguiente, el desarrollo del lenguaje se identifica como uno de los procesos más complejos dentro del neurodesarrollo del niño, ya que de presentar alteraciones, se verán reflejadas en unos trastornos de comunicación que a corto y largo plazo le impedirán tener una capacidad de aprendizaje y socialización sana, y al mismo tiempo le causaran un estilo de vida no saludable. Por lo que es vital que se identifiquen los factores que pueden llegar a causarlos, por medio de un correcto diagnóstico, donde se utilicen los instrumentos estandarizados adecuados para la debida comprensión de los riesgos y signos de alerta que estos estén causando en el proceso comunicativo del menor.

Sin obviar, que los trastornos de la comunicación sufridos por los niños con enfermedades específicas como el autismo y en este caso particular, la hidrocefalia frontal, comprenden deficiencias del lenguaje y el habla neurológicas, que al mismo tiempo se encargan de causar una discapacidad intelectual o retraso global de su desarrollo, que en últimas es lo que perjudica a un nivel muy alto, el avance cognitivo del menor.

Pregunta problema:

¿Por medio de herramientas de diseño de comunicación visual es viable crear un material para estimulación en niños con trastornos cognitivos a partir de la neuropsicología?

Objetivo General:

Proponer herramientas de comunicación visual, como material de apoyo terapéutico para la estimulación cognitiva de niños con procesos en la rehabilitación del lenguaje.

Objetivos Específicos:

- **Identificar** los trastornos cognitivos que afectan las funciones mentales básicas del niño.
- **Clasificar** los requerimientos terapéuticos del usuario y los beneficios del material para su acompañamiento.
- **Intervenir** con herramientas de diseño de comunicación visual los modelos y métodos para la rehabilitación del lenguaje.







Marco referencial: Neurodesarrollo infantil..

Se reconoce como un proceso dinámico que se da por medio de la interacción entre el niño y el medio que lo rodea, dejando como resultado la maduración del sistema nervioso como parte central del desarrollo normal de sus funciones cerebrales y, a la vez, de la formación sólida de su personalidad.

Por lo cual es posible reconocer, que el desarrollo del cerebro es un proceso muy complejo y preciso, que tiene su inicio en una etapa muy temprana de la vida del individuo y continúa durante varios años; convirtiéndose en un hecho fundamental, siempre que se tenga en cuenta que durante este proceso pueden presentarse unos periodos críticos, en los que sobresalen los causados en la vida intrauterina y durante el primer año de vida.

Aunque es preciso aclarar que estos no se dan de manera consecutiva, sino que se van superponiendo y pueden llegar a verse afectados simultáneamente, sobre todo, en aquellos casos en los que el niño esté expuesto a un agente externo o interno durante las respectivas etapas de desarrollo cerebral; las cuales se distinguen como: proliferación neuronal, migración, organización y laminación del cerebro, y mielinización. Chávez (2003) plantea que:

Para determinar si un niño presenta problemas en su neurodesarrollo es importante, primero, conocer la organización y desarrollo normal del sistema nervioso central, pues es el conocimiento del desarrollo de las estructuras del sistema nervioso en sus diferentes etapas la base para la prevención y detección de diferentes trastornos. (p 12)



Neuropsicología del desarrollo infantil..



Disciplina y especialidad clínica, que ha permitido que se vaya abordando la relación que existe entre el proceso madurativo del sistema nervioso central y la conducta del niño durante su neurodesarrollo; en la medida en que permite que se estudien a consideración las diferentes variables de maduración que hacen parte de su neurodesarrollo, como lo son: la plasticidad cerebral, los trastornos que presenta para diseñar o adaptar modelos y estrategias de evaluación e intervención.

De tal manera que durante las últimas décadas, se le ha considerado como una ciencia fundamental, puesto que es por medio de los aportes teóricos aportados y aplicados en la evaluación correspondiente a cada niño, cómo se ha podido lograr la prevención, detección e intervención temprana de los trastornos neuropsicológicos y del desarrollo en la infancia. Llegando a ser dentro del panorama de la salud mental infantil, un paso determinante para el abordaje integral de trastornos complejos como: el autismo, el síndrome de asperger y los problemas de comunicación que surgen a consecuencia de las alteraciones que se estén dando en el sistema nervioso y en la maduración inadecuada del desarrollo cerebral, que por su parte se presentan por diversas causas. Citando a Rains (2003):

Las alteraciones en el sistema nervioso y en la maduración cerebral producidos por causas diversas pre, peri y posnatales, en casi la totalidad de los casos, producen como consecuencia trastornos neuropsicológicos en la infancia que, si no son detectados tempranamente, aumentan progresivamente la severidad de las secuelas, manifestadas en conductas poco adaptativas a lo largo del ciclo vital.

Por consiguiente, la evaluación de los hitos del desarrollo que hace parte del estudio neuropsicológico del niño, es la que permite estimar si su desarrollo cerebral está ocurriendo dentro de un marco apropiado o no y por tanto, es muy importante que se tenga conocimiento de los parámetros mínimos de evaluación que deben aplicarse en cada uno de ellos. Puesto que estos hitos del desarrollo son los que tienen un amplio margen de variabilidad normal, y por ello es de suma importancia que se usen para establecer si se está logrando una secuencia adecuada de eventos en el tiempo y poder fijarse un objetivo concreto dentro del proceso de evaluación de su neurodesarrollo, que a su vez permita identificar si se están presentando alteraciones específicas, como por ejemplo la falla en el progreso del desarrollo asimétrico del movimiento, sus reflejos, la pérdida de habilidades comunicativas, entre otras que hayan sido previamente adquiridas. Además de que se esté dando en el menor la escasez en su interacción social y por ende, en su dimensión psicoafectiva.





Desarrollo del lenguaje...

Destreza o proceso conductual, que se aprende naturalmente y se convierte en pieza fundamental de la comunicación; ya que gracias a ella el niño puede proyectar sus emociones y sus pensamientos, en relación a lo que experimenta dentro de su entorno. Huanca (2008) "El lenguaje oral constituye el principal (y a veces el único) medio de información y cultura, por tanto, es un factor importante de identificación a un grupo social". (p23)

Teniendo claro que durante la primera etapa, la comunicación que él establece es básicamente con su medio familiar, en especial con su madre, y por lo tanto todas las expresiones son afectivas y gestuales. Por lo que es fundamental que se le estimule lingüísticamente, en la medida en que cada gesto sea acompañado por una palabra, para ir incentivando en él, el lenguaje verbal. Esto siempre que se reconozca que la etapa lingüística de cada niño, empieza a desarrollarse cuando él pronuncia su primera palabra. Artigas (2008):

En el niño podemos reconocer las siguientes formas de lenguaje: el lenguaje gestual, con recepción por la vía visual y emisión a través de gestos o muecas faciales y manuales (de 0 a 12 meses); el lenguaje verbal, con recepción por vía auditiva y emisión a través del habla (de 1 a 5 años), y el lenguaje escrito, con recepción visual por medio de la lectura y emisión a través de la escritura (más allá de los 5 años)

Por lo que el buen desarrollo del lenguaje en el niño y por ende, de su dimensión comunicativa, depende entonces de la interacción de diferentes factores, entre los que se destacan las relaciones afectivas e intelectuales; pues él debe crecer sintiéndose emocionalmente seguro y lingüísticamente estimulado; para poder que el desarrollo de su maduración biológica, en donde entra, la parte del sistema nervioso, auditivo, el aparato fonador y su capacidad cognitiva; se dé adecuadamente y con ellos pueda vivir los propios procesos de aprendizaje a plenitud.

Áreas de estimulación del lenguaje...

Por consiguiente, el lenguaje es un fenómeno típicamente humano y a la vez social, a partir del cual el niño(a) empieza a formar un sistema primario de signos o símbolos; entendiéndose que los símbolos dados a conocer pueden ser verbales o no verbales, es decir, hablados o escritos. Donde los no verbales, se refieren a gestos y movimientos corporales, a manera de instrumento de su capacidad de pensamiento para dar a conocer lo que están sintiendo. Llegando a convertirse en el medio de comunicación más importante que el menor posee a la hora de ser partícipe de una actividad social y por ende, expresar las emociones que surjan de la misma. De ahí que todas las definiciones que se le dan, dentro del proceso de recuperación, están unidas a un determinado nivel, a un aspecto, concepción y teoría determinada. Luria (1996) "la totalidad de enunciados que pueden hacerse en una comunidad lingüística, un sistema de actividades o más bien de hábitos o disposición para ciertas actividades que sirve sobre todo para la comunicación y la coordinación de actividades entre los miembros de un grupo".

Por consiguiente, dentro del proceso de rehabilitación, el lenguaje puede estimularse en dos áreas: comprensiva y expresiva. Definiéndolas individualmente, así:

- **El área comprensiva:** se refiere a cómo el niño capta o recibe el mensaje, cómo lo analiza, lo sintetiza, lo comprende y la idea que forma de éste.

Estimulándose durante ese proceso su sensibilidad al sonido, su memoria auditiva, su memoria visual y su capacidad de percepción y discriminación fonética. Lo cual lo conduce al desarrollo de su capacidad de habla y de su imaginación. Llegando a adquirir una iniciativa propia, a la hora de asumir una conducta frente a la realidad del entorno en el que participa.

- **El área expresiva:** es la manera en que el niño se capacita para dar respuesta al mensaje que recibe por parte de sus adultos, a partir de una forma hablada, que a su vez se da por medio de la articulación de los fonemas. En la medida en que se trabaja en la estimulación de su fonética y articulación.

principales trastornos cognitivos que afectan las funciones mentales básicas del niño...

Un trastorno cognitivo es aquel tipo de trastorno mental, que de forma central afecta las habilidades cognitivas del individuo; las cuales se distinguen como aquellas que le permiten llevar a cabo las tareas día a día normalmente y con fluidez. Llegando a ser considerados como una alteración que afecta la mente a diferentes niveles, que a su vez están relacionados con la previsión, la planificación y la búsqueda de soluciones a los problemas que se estén presentando o se puedan dar a futuro y que afectan las funciones cognitivas básicas o primarias: Atención, percepción y memoria, razonamiento.

Así como también a las funciones cognitivas complejas, tales como la orientación, el lenguaje, las habilidades prácticas, las funciones ejecutivas y la capacidad de resolución de problemas.

Trastorno del lenguaje: se reconocen como las alteraciones que al presentarse en el individuo dificultan su comunicación oral, tanto para hablar como para asimilar lo que otras personas le expresan. Distinguiéndose entre ellos:

Trastornos del lenguaje receptivo:
incapacidad de comprensión

Trastornos del lenguaje expresivo:
incapacidad para expresar ideas

Trastornos mixtos:
incapacidad para hablar y entender de modo correcto

Así es posible reconocer las causas de estos trastornos, como los indicadores que le permiten al profesional crear una mejor estrategia como parte de la terapia que vaya a ser puesta en práctica con el menor afectado. Distinguiéndolas como:

- **La Genética:** entre el 20 y el 40% de los niños con antecedentes de discapacidades del lenguaje tienen este trastorno.
- **Otras condiciones:** entre las que se distingue el nacimiento prematuro, el Síndrome de Down, el trastorno del espectro autista, y algunas discapacidades intelectuales.

Los problemas de lecto-escritura...

Los niños y niñas desde temprana edad deben verse inmersos en actividades que les permiten desarrollar el hábito de la lecto - escritura debido a que es por medio de esta que cada uno de los pequeños no solo deja volar su imaginación, sino que va fortaleciendo la capacidad de analizar, interpretar, proponer ideas e ir mejorando las capacidades del lenguaje. Es decir, que este se consolida en el vehículo para que los niños se adentren en un proceso de formación integral en el devenir de su existencia.

Como se ha dicho, la lecto - escritura conlleva a que desde muy temprana edad los niños fortalezcan su vocabulario, aprendan nuevos significados, mejoren su capacidad de oratoria y un sinnúmero de logro más que le permite formarse integralmente. Según Mejía (2015) la lectoescritura es el "arte del lenguaje tiene cuatro aspectos: escuchar, hablar, leer, escribir" (p.25)

Por consiguiente, entre los problemas de lectoescritura más identificados están: La dislexia, la disgrafía, la disortografía y el retraso en la lectura. Todo lo que requiere que se trabajen aspectos fundamentales como: talleres de lectoescritura, audición, lectura y comprensión de textos.

Por lo tanto, es debido a la importancia que tiene este proceso dentro del desarrollo del niño afectado neuropsicológicamente, que en el respectivo ámbito se ha estipulado que es de obligatoriedad que desde los primeros años los profesionales en el área fomenten la capacidad y habilidad de leer y escribir, puesto que estos dos elementos se consolidan en los pilares sobre los que se cimienta una formación integral, que impida que ellos se sientan discriminados dentro de cualquier grupos social.

Diseño terapéutico...

Un diseño terapéutico se reconoce ampliamente como el proceso de creación que le permite al respectivo profesional, hacer un adecuado uso de espacios, mobiliario y de la decoración que exista como parte de un trabajo realizado con un individuo, en busca de que él logre sentirse a gusto con su entorno, más motivado y por ende, más feliz al realizar las actividades que le sean sugeridas como parte de la terapia asignada dentro de su tratamiento.

Por lo cual puede definirse desde un concepto más general, como un suceso que al ser bien dirigido por un individuo, logra que quienes estén haciendo parte de un procedimiento terapéutico se sientan capaces de adaptarse a las condiciones y funciones necesarias para disfrutar de un ambiente de vida más saludable. Siempre y cuando se reconozca como un elemento que en todo momento está facilitando la funcionalidad del individuo, en este caso, del niño con problemas neurológicos; puesto que busca ser un apoyo emocional y psicológico a través del cual el menor también logra fomentar la salud mental y física. kaleidoscope.es/blog/diseño-terapéutico (2021).

Aparece el concepto de diseño terapéutico que consiste en el uso de los espacios, mobiliario y decoración como ayuda para sentirnos mejor, con más energía y más felices. Podríamos definir el diseño terapéutico como algo capaz de adaptarse a las condiciones y funciones necesarias para un ambiente de vida saludable. (p.1)

Quedando claro así, que el progreso alcanzado por un menor con problemas neuropsicológicos, depende en gran parte de un correcto diseño terapéutico; puesto que a través de éste él logra adaptarse mejor a las actividades que le sean sugeridas por el profesional, en pro de su bienestar integral.



Aliado:

Psicóloga Carolina Gálvez



Especializada en **neuropsicología infantil básica** que se ocupa del desarrollo del cerebro de los niños y de la forma de actuar de sus funciones mentales, estudiando las patologías infantiles que se deben a un daño cerebral y qué efectos tienen sobre la conducta y su lugar de trabajo es la Unidad Pediátrica Integral de Tuluá.

UPI UNIDAD PEDIÁTRICA INTEGRAL EN TULUÁ: Se encuentra ubicada en la localidad de Tuluá, en el departamento de Valle. El domicilio social de esta empresa es Carrera 36 N.25 44. La forma jurídica de Unidad Pediátrica Integral Upi Tuluá es EMPRESA UNIPERSONAL y su principal actividad es la práctica médica sin internación, son el principal centro de atención pediátrica y vacunación para el centro y norte del valle.



¿Le interesan los resultados?

Tanto a la neuropsicóloga CAROLINA GÁLVEZ como a la UNIDAD PEDIÁTRICA INTEGRAL les interesa tanto el tema como los resultados, ya que estos tiempos dichos trastornos muchas veces tienen un efecto más discapacitantes y devastador que las secuelas físicas.

Sin embargo, todavía queda pendiente la atención a la rehabilitación de los déficits cognitivos, ya que solamente un número reducido de pacientes recibe un adecuado tratamiento de rehabilitación cognitiva y para ellos sería muy importante poder llegar a ese grupo de población Tuluëña que necesita esta ayuda y tal vez no cuentan con el conocimiento necesario.



Usuarios:

Usuario primario...

Niños de 8 a 11 años que viven en la ciudad de Tuluá Valle de Cauca con un nivel socioeconómico alto y asisten a la Unidad Pediatría UPI debido a que necesitan estimulación cognitiva.

Nombre: Santiago Cobo.

Edad: 9 años.

Caso: El menor tiene disartria, que es la dificultad para pronunciar palabras.

Nombre: Jeronimo Antia.

Edad: 10 años.

Caso: El niño tiene dislexia en especial confunde la B con la D.

Nombre: Salomé Cobo.

Edad: 9 años.

Caso: La niña tiene el trastorno del sonido del habla que la incapacita para producir correctamente los sonidos de las palabras.

Nombre: Sofia Gomez.

Edad: 8 años.

Caso: La niña tiene trastorno de la fluidez o en otras palabras tartamudez o balbuceo.





Usuario secundario...

Acudientes de los menores de edad que lo acompañan en su proceso.

Usuario terciario...

La neuropsicóloga Carolina Gálvez.

Metodología: Design Thinking...

Para el desarrollo de este trabajo se aplicará la metodología El Design Thinking, la cual a pesar de que se ha venido haciendo más popular sólo en los últimos años, surgió en los años 70 en la Universidad de Stanford, llegando a ser instaurada definitivamente como una forma novedosa de trabajo, durante la década de los 90 por parte de la empresa consultora IDEO, que por su parte en continua siendo un referente de su efectividad.

En palabras de Tim Brown (2017), profesor de la escuela de Ingeniería de Stanford University y co-fundador de esta última: "un método centrado en las personas, que busca la innovación a través de herramientas utilizadas por un diseñador, que integra las necesidades humanas, las posibilidades que brinda la tecnología y lo que se necesita para que el negocio tenga éxito".

Es así que, al enfocarla dentro de la problemática expuesta en esta oportunidad, que se refiere a la estimulación en niños con trastornos cognitivos a temprana edad, su objetivo general se centra en aprovechar los ejercicios de prueba y error que incluye su sistema; con el fin de hallar soluciones creativas a las necesidades que presenten los niños evaluados; los cuales están en edad de 8 a 11 años.



Metodología Teacch..

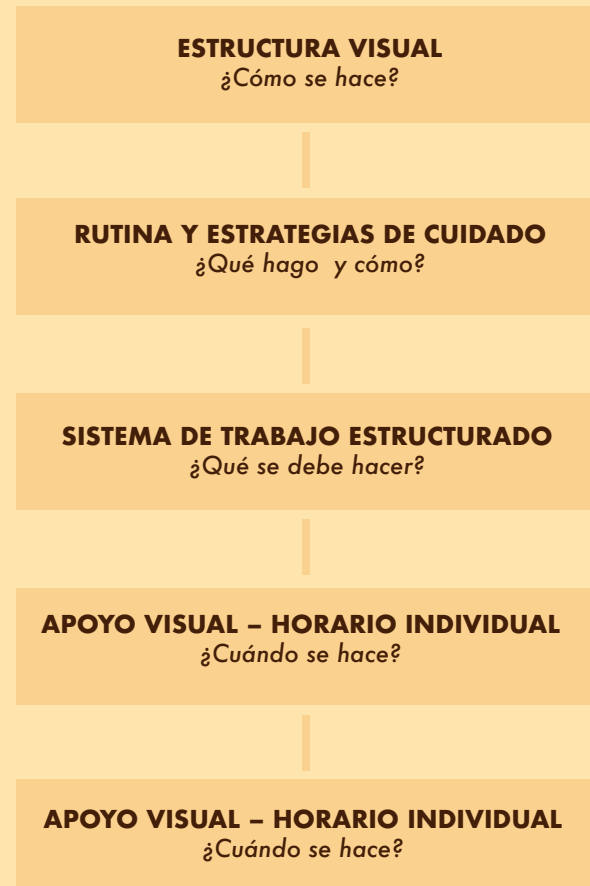
Creación: La Metodología Teacch, fue creada por el Doctor Eric Schopler durante los años sesenta; con el propósito de ayudar a personas con TEA (autismo en cualquiera de sus variedades). Desde sus inicios su enfoque fue el de poder lograr que se diera la prevención de la institucionalización que de modo incensario se daba en algunas centros asistenciales durante ese tiempo. De ahí que les enseñaba a los niños con este diagnóstico a trabajar de modo ameno tanto en la escuela, como en sus casas y así, poder formar parte activa de la misma sociedad que los rodeaba.

Estructura: según diferentes estudiosos, el objetivo principal de la metodología Teacch es Maximizar la adaptación de materiales y estructurar el entorno para mejorar las habilidades y destrezas funcionales de los individuos que lo usan.

Por consiguiente, el principio de esta metodología no es otro distinto a ofrecer una enseñanza estructurada en la estimulación visual del ambiente en el que el niño va a trabajar sus terapias. Distinguiéndose así, los siguientes niveles de estructuración:

Implementación: Es de suma importancia que se estructure visualmente el espacio físico con apoyos visuales, organizando las zonas de trabajo de modo adecuado, en donde se incluyen aulas y demás lugares donde el menor se va a desempeñar; al mismo tiempo que se asignen las tareas a desarrollar, haciendo uso de una agenda visual o el horario individual para anticipar cada actividad.

Esto teniendo en cuenta que el sistema de trabajo debe ser rutinario pero flexible, en busca de que se fomente la autonomía en cada uno de ellos, poniendo en práctica estrategias que sean flexibles.



¡Ahoy!

Método TEACCH + Metodología Design Thinking

zarpar

¡Abran paso!

¡Ojo al parche!

Paso 1: Zarpas

Entender y Definir

- Documentación
- Observación
- Entrevistas
- Requerimientos de diseño
- Benchmarking
- Conclusiones

Paso 2: ¡Abra paso!

Idear y Prototipar

- Moodboard
- Lluvia de ideas
- Encuesta
- Creación de piezas gráficas

Paso 3: ¡Ojo al parche!

Testear y Ajustar

- Validación
- Ajustes pertinentes

Técnicas y herramientas:

Entrevista desestructurada...

- ¿Color favorito?
- ¿Personaje favorito?
- ¿Cuál es su fruta favorita?
- ¿Comida favorita?
- ¿Dulce favorito?
- ¿Qué es lo que más le gusta hacer?
- ¿Práctica algún deporte?
- ¿Qué juegos usualmente usa?
- ¿Qué le gustaría ser cuando sea grande?



Galomé Cobo...

- ¿Color favorito? Rosado y azul.
- ¿Personaje favorito? La princesa Ana.
- ¿Cuál es su fruta favorita? El mango.
- ¿Comida favorita? La sopa de tomate.
- ¿Qué es lo que más le gusta hacer? Bailar.
- ¿Práctica algún deporte? Bailar ballet.
- ¿Qué juegos usualmente usa? Jugar a las muñecas.
- ¿Qué le gustaría ser cuando sea grande? Ser porrista.

Sofía Gómez...

- ¿Color favorito? Morado.
- ¿Personaje favorito? la princesa Aurora.
- ¿Cuál es su fruta favorita? La Piña y la fresa.
- ¿Comida favorita? El arroz con pollo y el pure de papa.
- ¿Qué es lo que más le gusta hacer? Patinar y leer.
- ¿Práctica algún deporte? Bailar y patinar.
- ¿Qué juegos usualmente usa? Jugar Roblox.
- ¿Qué le gustaría ser cuando sea grande?
Ser diseñadora de interiores o pediatra.

Jerónimo Antía...

- ¿Color favorito? Azul, verde y rojo.
- ¿Personaje favorito? Sebastian Yatra.
- ¿Cuál es su fruta favorita? El mango.
- ¿Comida favorita? La sopa de tomate.
- ¿Qué es lo que más le gusta hacer? Jugar play, montar cicla.
- ¿Práctica algún deporte? Equitación y ciclismo.
- ¿Qué juegos usualmente usa? Jugar monopolio, armar legos y jugar play.
- ¿Qué le gustaría ser cuando sea grande? Arquitecto.

Santiago Cebe...

- ¿Color favorito? Rojo.
- ¿Personaje favorito? Cristiano Ronaldo.
- ¿Cuál es su fruta favorita? La Granadilla.
- ¿Comida favorita? La Pizza.
- ¿Qué es lo que más le gusta hacer? Jugar play, montar cicla, jugar fútbol.
- ¿Práctica algún deporte? Juego fútbol.
- ¿Qué juegos usualmente usa? Jugar monopolio, armar legos y jugar play.

Insights...

Lo niños entrevistados consumen a nivel digital videojuegos y sus personajes favoritos son personas humanas o celebridades.

A los niños entrevistados les gusta armar legos y son deportistas activamente.





Conclusiones:

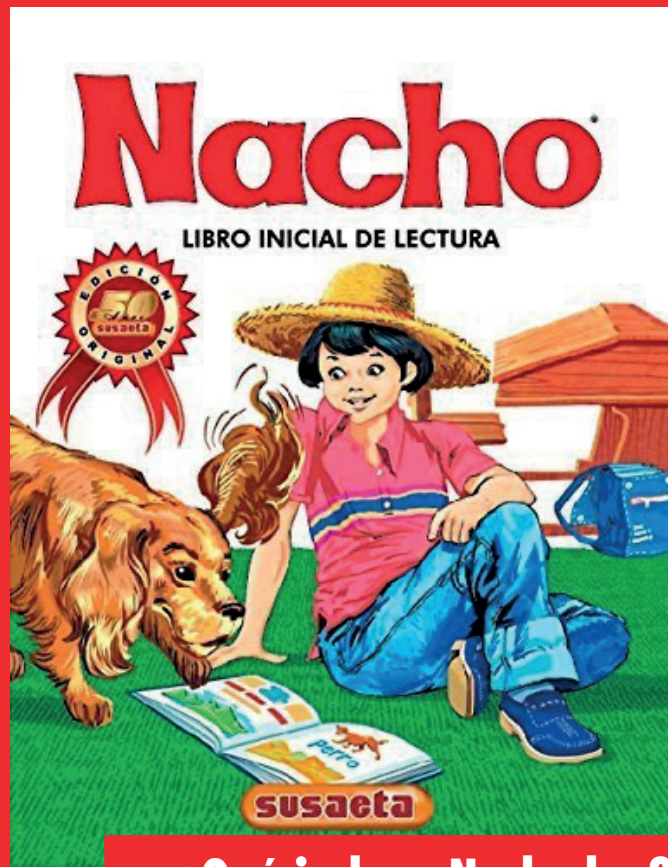
Fase de investigación...

- Los cuidadores de los niños con trastorno cognitivos a temprana edad, son el puente entre el infante y la vinculación de este a la sociedad.
- Todos los niños y niñas con discapacidad cognitiva, tienen potencialidades para desempeñarse y con cada acierto y cada dificultad.
- El niño aprende desde su realidad la manera de valorar su desempeño de acuerdo a sus capacidades de aprendizaje y socialización otorgándole mayor tranquilidad.
- Es necesario que se motive y se desarrollen las habilidades de los niños con trastornos mediante un material para la estimulación cognitiva.

Benchmarking Sectorial:



NACHO LEE...



¿Qué incluye Nacho lee?



Descripción...

Libro Inicial de Lectura, de la colección de Manuales Escolares perteneciente al Fondo Documental del Museo Pedagógico Colombiano. También llamado "Nuevo Silabario Nacho", es una cartilla de fabricación industrial empleada en la enseñanza de la lectura durante la década de los años 70's en Colombia y teniendo gran cobertura en América Latina.

Libro Dificultades de aprendizaje en Educación infantil...

Educación



Dificultades de aprendizaje en Educación Infantil

Descripción y tratamiento

Jesús **Jarque** García

Descripción...



Este libro pretende ofrecerle una guía de actividades de tratamiento, lo más concreta posible, para las dificultades habituales en Educación Infantil y los primeros años de la educación primaria, por tanto de los 2 a los 7 años aproximadamente.

Consta de 50 artículos dedicados cada uno de ellos a alguno de los problemas más frecuentes en esta edad: falta de atención, dificultades de lenguaje, aprender a contar, leer algunas palabras, reconocer los colores o empezar a escribir, entre otros. Está dirigido a docentes de Educación Infantil y Primaria, o pedagogía terapéutica, de audición y lenguaje; a orientadores y psicopedagogos, y a las familias quienes en muchas ocasiones se convierten en los principales terapeutas de sus hijos cuando tienen dificultades.

Benchmarking No Sectorial:



DECEDARIO...



HISTORIA

"Soy Diana de Arias y he creado DECEDARIO para ti. Desde los 23 años trabajo por superar las secuelas del Daño Cerebral Adquirido."

Para ello, tuve que enfrentarme a una dura y larga rehabilitación. Ahora, ya recuperada, me he propuesto aprovechar mi profesión para ayudar a mejorar la calidad de vida de otras personas que han pasado por lo mismo que yo y que también tienen la oportunidad de seguir contando su historia.

Diana de Arias

¿Qué incluye tu Decedario?

Juego de mesa con más de 40 actividades



Vídeos on-line dónde descubrirás todas las actividades

Guía didáctica

Las 6 ventajas de Decedario



Más de 40 actividades diferentes



Sin límite de edad: a partir de 5 años hasta edades adultas



Intuitivo y fácil de usar



Se adapta a las necesidades de cada persona



Avalado y testado por el equipo de neurorrehabilitadores de Nueva Opción y el equipo Hablemos de NeuroCiencia



Sistema de autocorrección para trabajar la autonomía

¿Qué funciones trabajarás con Decedario?



Decedario es una herramienta versátil y de fácil uso que te permite trabajar las diferentes funciones cognitivas a través de un único material. Con este instrumento podrás trabajar desde los procesos atencionales más simples hasta los dominios cognitivos más complejos como las funciones ejecutivas.

¿A quién va dirigido?



PATOLOGÍAS

Daño Cerebral Adquirido (DCA), Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDHA), Trastorno Específico del Lenguaje (TEL), Dislexia, Trastorno del Espectro Autista (TEA), Síndrome de Down, Enfermedad de Parkinson y de Alzheimer, entre otras.



PROFESIONALES

Psicología, Logopedia, Terapia Ocupacional, Fisioterapia, Medicina Rehabilitadora, Pedagogía Terapéutica, Maestros de Audición y Lenguaje y Educación Social, entre otras.



Educofestival 2019
Premio al mejor producto de innovación y premio especial a la innovación

Font Vella
Eres impulso

Finalista 4ª edición 2018
Mejores proyectos sociales liderados por mujeres



Acento G 2017
Primer premio Mejor proyecto social de estudios de Diseño Gráfico en España

ADCV

Selección ADCV 2019
Premio Ciudad de la Comunidad Valenciana



Anuria 2017
Premio Anuria-Pro Premio de Diseño Gráfico Español

Día de Internet
Premio 2019

Emprendimiento, Investigación y Salud



CLAP 2017
Primer premio Miscelánea Premio Internacional de Diseño

INVISIBLE BEAUTY MAKERS

Fundación Pulg 2019
Mejores proyectos sociales de España

Premios...

GRAPHOGAME...



GraphoGame es una herramienta entrenada y de fácil uso para niños, que ayuda a los niños a aprender principios fonéticos del castellano. Este juego educativo ayuda a los niños a practicar letras, sílabas y sus sonidos en castellano.

Fundación: 2017

¡Aprende a leer con un entretenido juego, investigado en Chile!



Los niños eligen su propio avatar y el progreso a través de los distintos niveles comienza con correspondencias fáciles entre letras y sus sonidos.

El juego avanza a sílabas para finalmente llegar a palabras completas. El niño se mantiene involucrado mientras desarrolla su avatar, ganando premios y personalizando su avatar.



Descripción...

Adecuado para principiantes.
Práctica de conciencia fonológica, decodificación y fluidez lectora.
Metodología basada en evidencia científica.
Se adapta a la capacidad del usuario.
Diversos incentivos de aprendizaje Gráficos 3D atractivos
Permite a cada jugador crear y personalizar su propio avatar.
Una vez descargado, funciona sin conexión, sin anuncios, sin compras ocultas.

ABC AUTISMO...



La diversión para los más pequeños que acaba de empezar el juego ABC Autismo.

Usando los fundamentos de la metodología TEACCH tiene como objetivo ayudar en el proceso de aprendizaje de los niños autistas a través de actividades divertidas con 4 niveles de dificultad en la versión gratuita ideal para psicólogos y terapeutas.



Descripción...

ABC AUTISMO es Un mundo de actividades coloridas y educativas para realizar y disfrutar!

La diversión para los más pequeños comienza ahora con el juego ABC autismo! Uso de los fundamentos de la metodología TEACCH tiene como objetivo ayudar a los niños autistas en el proceso de aprendizaje a través de actividades divertidas!



Utilizado por los maestros, psicólogos y terapeutas para evaluar a los niños autistas.



4 niveles de dificultad
40 FASES INTERACTIVO
HASTA 120 ESTRELLAS PARA COBRAR
3 idiomas: portugués, inglés y español

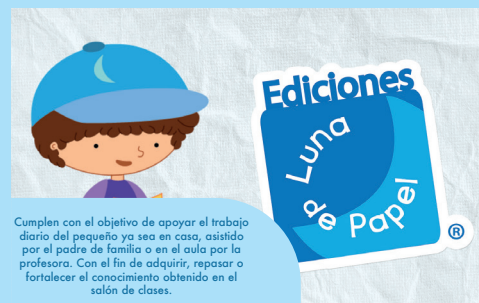
La metodología TEACCH



Las siglas TEACCH significan en castellano «Tratamiento y Educación de Niños con Autismo y Problemas Asociados de Comunicación».

La Metodología Teacch, fue creada por el Doctor Eric Schopler en los años '70 destinada a personas con TEA (autismo en cualquiera de sus variedades).

LUNA DE PAPEL...



Cumplen con el objetivo de apoyar el trabajo diario del pequeño ya sea en casa, asistido por el padre de familia o en el aula por la profesora. Con el fin de adquirir, repasar o fortalecer el conocimiento obtenido en el salón de clases.



Ediciones Luna de Papel es una empresa 100% mexicana que se ha impuesto como MISION la elaboración de materiales educativos, para ayudar por medio de nuestro profesionalismo y pasión a apoyar e incrementar el nivel educativo en nuestro país creando productos:

- Con sustento pedagógico
- Útiles para el alumno, la maestra y el padre de familia
- Diseños amenos y prácticos para el pequeño
- Elaborados con materiales de alta calidad
- Precios justos

Descripción...

Cuadernos de Apoyo y Fortalecimiento

Afianzan el aprendizaje del pequeño de una manera dinámica y divertida, ya que incluyen material recortable para la complementación y solución de ciertas actividades.

Y en sus diseños se encuentran contempladas las necesidades visomotoras de los infantes que cursan esta etapa.

Apegados a los Aprendizajes Esperados del Nuevo Modelo Educativo.

[CONOCE NUESTRO CATALOGO](#)



Libros de texto

Son libros con mayor número de contenidos apegados al Nuevo Modelo Educativo que deberían trabajarse durante toda el ciclo escolar. Se encuentran graduados tanto en el diseño (tomando en cuenta las necesidades de maduración del niño), como en el avance académico de los alumnos.

[CONOCE NUESTRO CATALOGO](#)



Productos



Conclusiones Benchmarking:

- El proceso de las terapias de estimulación cognitiva en niños se desarrollan mediante juegos llamativos sean digitales o físicos.
- La estética del material para sus terapias es muy relajado, sutil y versátil.
- Usan gráficas animadas o en 3D
- Tienen colores vivos y con buen contraste que logren captar la atención del niño.
- Todos tiene una tipografía fácil de entender.
- Las aplicaciones, cartillas y juegos tiene niveles de intensidad en forma de escalera para que el niño mientras evoluciona en su proceso vaya escalando niveles.

Requerimientos de Diseño:

- Aplicar el diseño participativo.
- Sistema que integre lo físico y digital.
- Desarrollar un material creativo que incluya diferentes actividades y formatos.
- Emplear el diseño de manera recursiva y óptima.
- Diseñar un sistema producto que integre el ámbito visual y escrito.
- Usar tipografías fáciles de identificar para los niños.



2021.1

Diseño de Comunicación Visual

Definición del sistema:



Cuento de aventuras:

Cuento ilustrado que a su vez será el manual de guía para los padres o terapeuta.

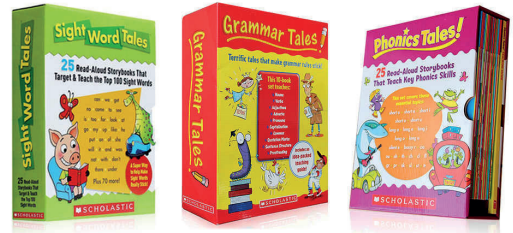
Cartilla de actividades:

Cartilla donde los niños trabajaran las actividades pedidas en el libro guía.

Tarjetas de juego:

Tarjetas ilustradas requeridas para cada actividad

Moodboard: Experiencia..

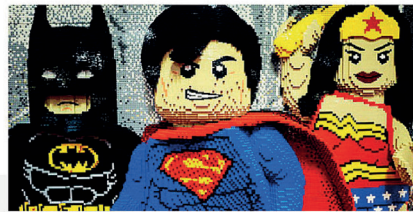
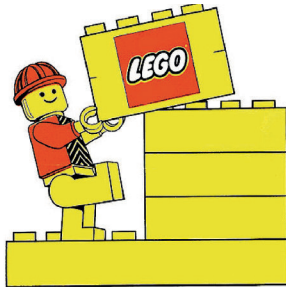


Juegos de retos, acertijos
y de niveles.

Tarjetas con pictogramas,
palabras e imágenes.



Moodboard: Gráfica y forma..

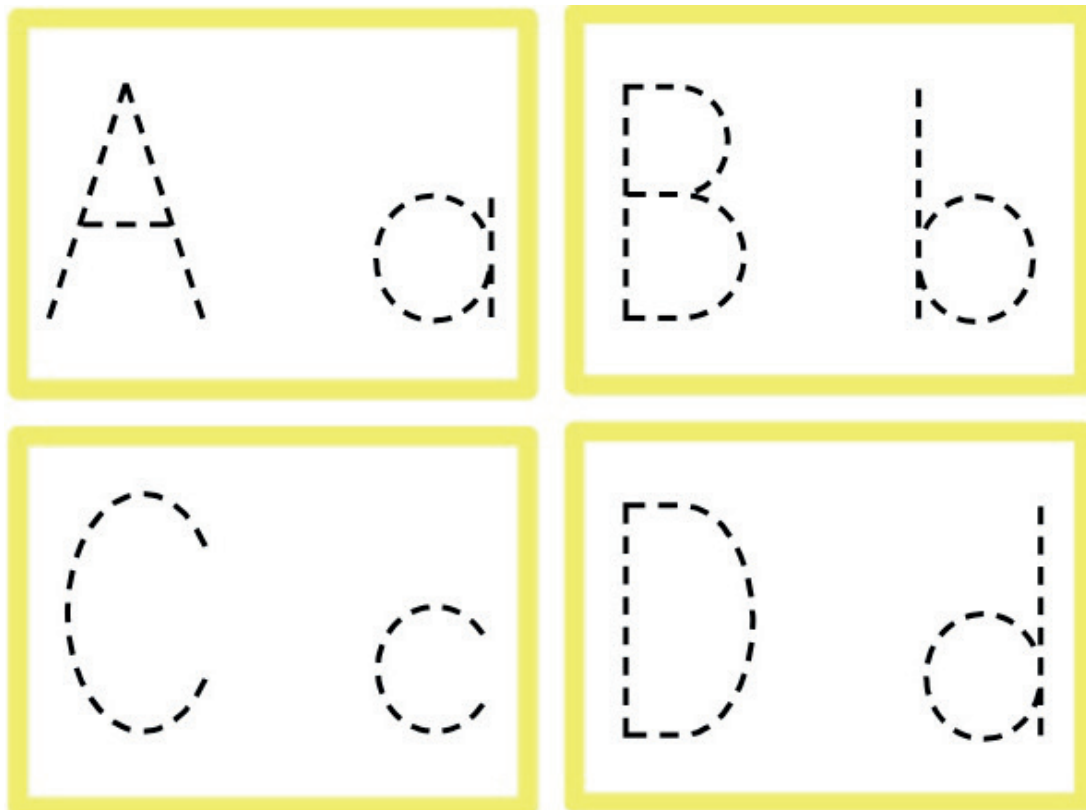


**Ilustraciones con texturas.
Juegos de encaje y fichas.**

Moodboard: Tipografía...

Tipografías palo seco y fáciles de entender.

Espacios para escritura.



**Colores vivos,
vibrantes y cálidos.**

Moodboard: Color...



Encuesta basada en gustos, preferencias y deseos



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfrKjgFSe-ga7OXiewa9Eqm19735aM_V66ZsfFSE6eCtxSBr4Q/viewform

**Primer acercamiento
con el usuario:**

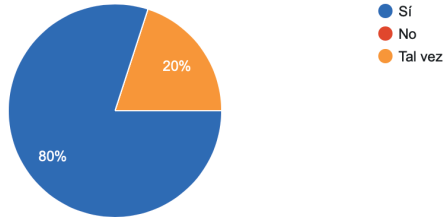
Objetivo:

Recopilar datos relativos para el proceso de creación haciendo un acercamiento con mi usuario primario evaluando las estadísticas de 10 niños encuestados donde se les preguntara sobre sus gustos, preferencias y deseos a la hora no solo de comprar un juego de mesa, sino también sus actividades favoritas en el momento de hacer su terapia de lectoescritura y así Saber la opinión del público objetivo para iniciar la bocetación.



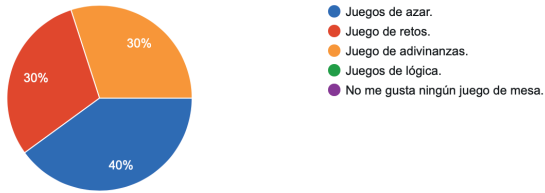
Te gustaría tener un juego personalizado para ti:

10 respuestas



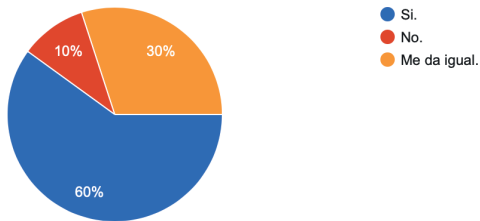
Al visitar la tienda de juegos, cuáles son los juegos de mesa que más te gustan:

10 respuestas



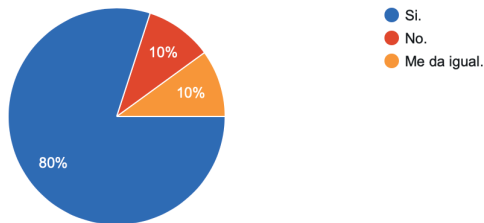
Escribir carteles recordatorios para poner en casa

10 respuestas



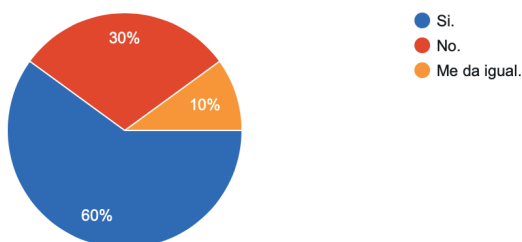
Actividades de imitación

10 respuestas



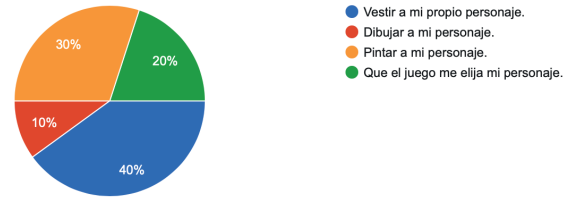
Identificar de letras

10 respuestas



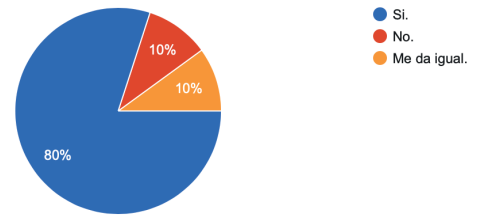
A la hora de jugar cuál es la mejor forma que te gusta para elegir el personaje que te va a representar dentro del juego:

10 respuestas



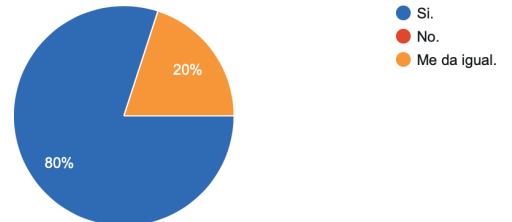
Jugar al veo Veo palabras con...

10 respuestas



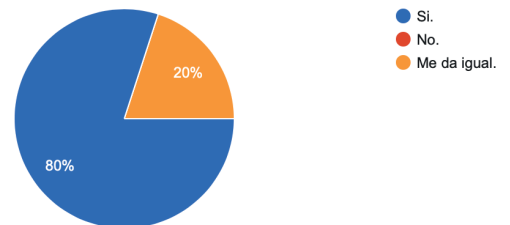
Detectar de sílabas

10 respuestas



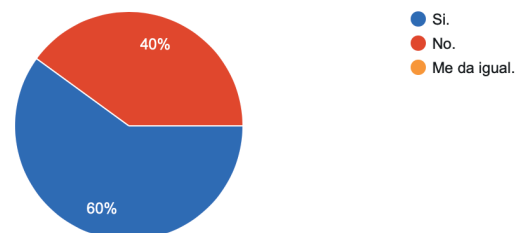
Organizar una búsqueda del tesoro

10 respuestas



Participar en el bingo de letras

10 respuestas



Insights...

La mayor parte de los niños encuestados prefieren un juego personalizado.

A la hora de jugar refieren vestir o pintar a su personaje.

Su preferencia son los juegos de azar.

A niños encuestados les gusta desarrollar actividades de imitación.

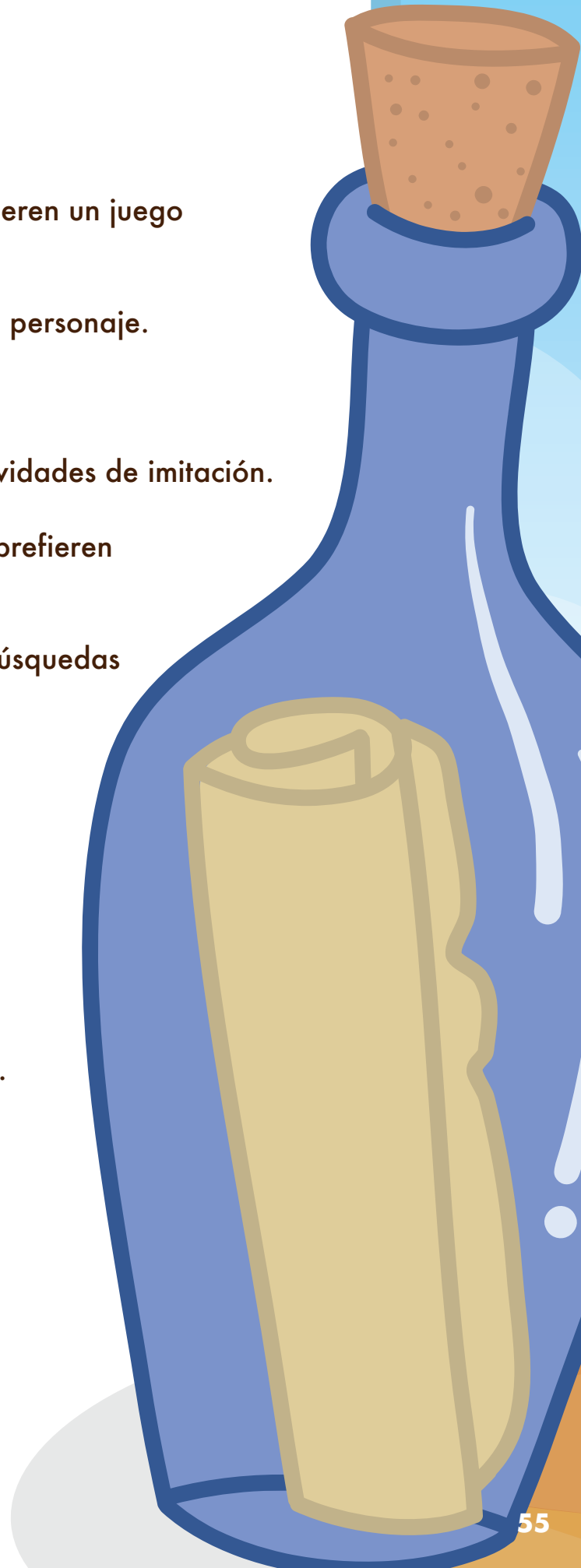
A la hora de hacer terapias de lectoescritura prefieren actividades de identificar las letras.

A los niños encuestados les gusta organizar búsquedas del tesoro.

A la hora de jugar en las terapias prefieren participar en bingos de letras.

A la hora de jugar la mayor parte de ellos prefieren:

- Detectar sílabas.
- Escribir recordatorios para poner en su casa.
- Jugar al Veo Veo.



Conclusiones de la encuesta:

De 10 niños encuestados más del 80 de ellos prefieren jugar a la hora de ir a sus terapias de rehabilitación de lenguaje.

Los 10 niños encuestados los motivan los retos.

Los niños encuestados prefieren hacer parte activa de sus terapias.

Todos los niños a la hora de ir a terapias a la hora de ver sus actividades de lectoescritura se olvidan de sus temores e inseguridades y entran en confianza.

¿Qué experiencia vivirá el niño?

Este kit didáctico será una búsqueda del tesoro y tendrá una línea gráfica acorde al tema donde el niño tendrá que atravesar divertidamente retos en forma de niveles según lo que la cartilla elegida requiera para ser completada.

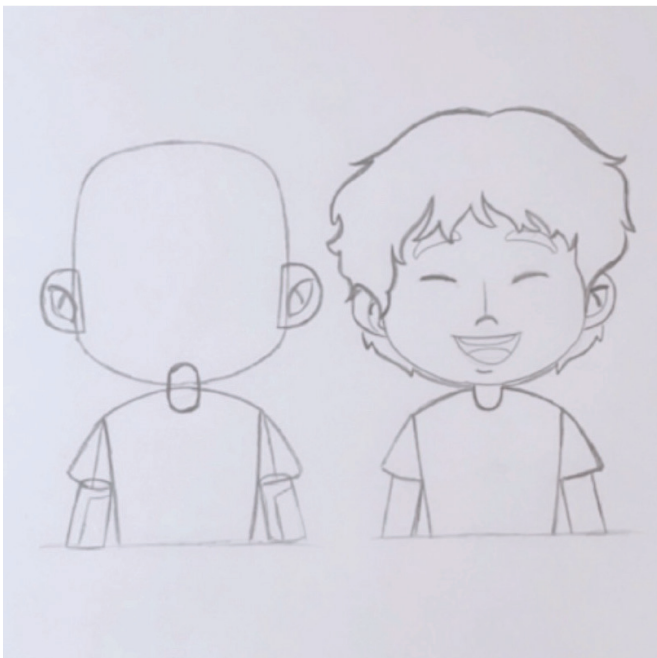
¿Qué es mi producto?

Kit de libros didácticos especializados en lectoescritura.



Bocetación..





Piezas gráficas...





Molly la chimpancé.



Ian el perico.





Pruebas de usuario:

Objetivo:

Comprobar la comprensión de la cartilla de aventuras, funcionalidad y diseño del producto.

Planeación:

Pruebas individuales vía Zoom con 2 niños de 10 años que tienen problemas de comunicación es especial dislexia.



En la **aventura 1** se puede evidenciar que el niño cuando le leen la historia y ve los iconos que ha visto en terapias, relaciona estos con la palabra y los colores para así lograr perfectamente la separación por sílabas.



alamēo 3 / 36

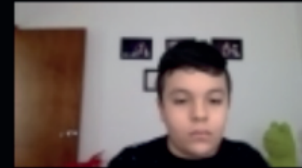
Detectar las sílabas

Aventura 1

	Ca	ma
	Be	ño
	Sa	la
	Clo	Set
	Lu	ces

En la **aventura 2** se puede evidenciar que al niño muestra distracción a la hora de colorear.

– La neuropsicóloga afirma que es mucho mejor pedirle al niño que dibuje a su gusto que ponerlo a pintar una imagen establecida.



alaméo

9 / 36

**Tender la cama****Cerrar la lavadora**

En la **aventura 3** el niño necesita mucha concentración y ayuda de su acudiente para saber que palabras elegir para escribir, pero de igual forma con dedicación cumplen con la actividad.



alamēo

23 / 36

A	Amor Amigo Arbol Agua avion	D	Dado dinosaurio dedo diente doctor
B	Boca barco burro balon bus	E	Enano espejo estrella
C	Casa carro cama comida coco	F	Fruta Flor foto fresa fuego

En la **aventura 4** se puede notar que al niño le gusta elegir que productos comprar en el supermercado, este asegura: "Cuando yo sea grande voy a comprar todos los dulces que yo quiera porque a mí me encanta ir al supermercado con mi mamá"



alamão

33 / 36



La lista de compras
del supermercado

Aventura 4

Mis productos favoritos son...

Queso, manzana, pan, papitas

chocolate, gomas, carne

En la **aventura 5** el niño siente satisfacción de haber cumplido todas las aventuras y quiere repetir.



alamēo

35 / 36

A screenshot of a digital book page. The left side features a tropical beach scene with a palm tree, blue sky, and a blue bottle on the sand. The text reads: "La despedida enviar mensajes: Aventura 5". The right side shows a white message box with a pre-filled message: "esta actividad me gust mucho" and several empty lines for typing. At the bottom right of the message box, it says "Un gusto en conocerte...". The interface includes navigation arrows and a plus sign.



Hallazgos y aspectos a tener en cuenta:

- El color rojo sobre el fondo no crea un buen contraste.
- Tener más espacios en blanco para que el niño escriba o dibuje.
- La actividad virtualmente es enriquecedora, pero cuando el niño esta frente a la pantalla tiene un poco más de distracción.
- La neuropsicóloga ella asegura que será mucho más enriquecedora y gratificante para el niño esta cartilla impresa pues en físico niño podrá mejorar sus capacidades.
- El escribir y el borrar es muy importante para las terapias de lectoescritura.



Sistema producto:



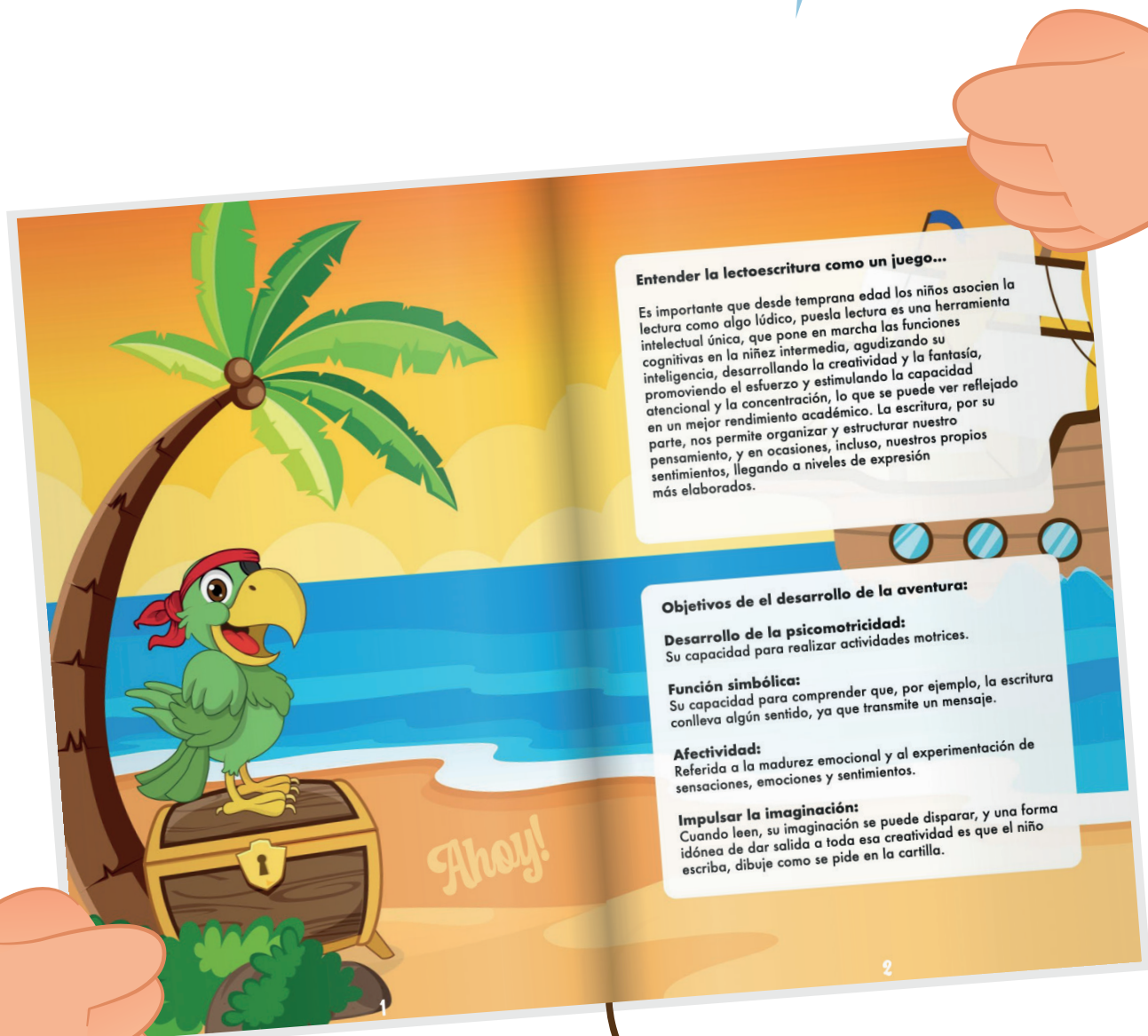
Cuento de aventuras...

**Cuento ilustrado que a su vez
será el manual de guía para los
padres o terapeuta.**





*Cubierta y Contracubierta
del libro guía...*



Entender la lectoescritura como un juego...

Es importante que desde temprana edad los niños asocien la lectura como algo lúdico, pues la lectura es una herramienta intelectual única, que pone en marcha las funciones cognitivas en la niñez intermedia, agudizando su inteligencia, desarrollando la creatividad y la fantasía, promoviendo el esfuerzo y estimulando la capacidad atencional y la concentración, lo que se puede ver reflejado en un mejor rendimiento académico. La escritura, por su parte, nos permite organizar y estructurar nuestro pensamiento, y en ocasiones, incluso, nuestros propios sentimientos, llegando a niveles de expresión más elaborados.

Objetivos de el desarrollo de la aventura:

Desarrollo de la psicomotricidad:

Su capacidad para realizar actividades motrices.

Función simbólica:

Su capacidad para comprender que, por ejemplo, la escritura conlleva algún sentido, ya que transmite un mensaje.

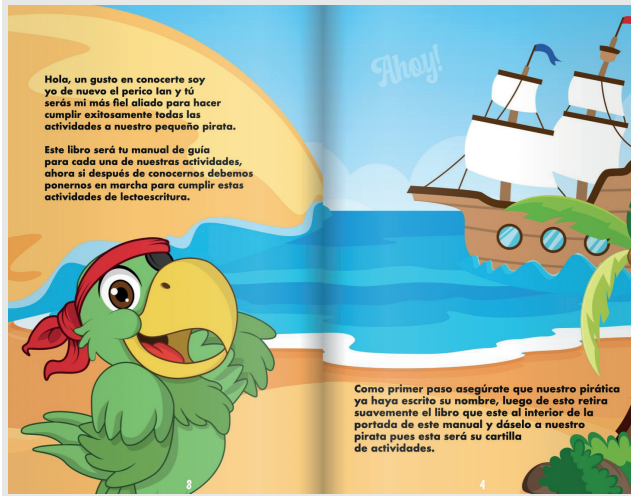
Afectividad:

Referida a la madurez emocional y al experimentación de sensaciones, emociones y sentimientos.

Impulsar la imaginación:

Cuando leen, su imaginación se puede disparar, y una forma idónea de dar salida a toda esa creatividad es que el niño escriba, dibuje como se pide en la cartilla.

→ Página informativa y de objetivos a cumplir en la actividad.

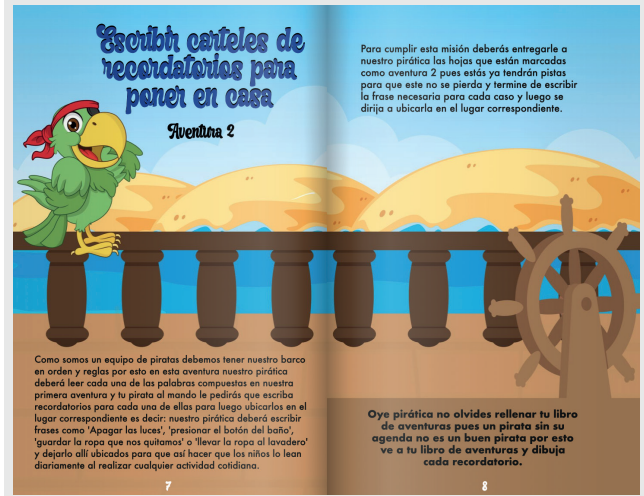


Hola, un gusto en conocerte soy yo de nuevo el perico Ian y tú serás mi más fiel aliado para hacer cumplir exitosamente todas las actividades a nuestro pequeño pirata.

Este libro será tu manual de guía para cada una de nuestras actividades, ahora si después de conocerlos debemos ponernos en marcha para cumplir estas actividades de lectoescritura.

¡Hoy!

Como primer paso asegúrate que nuestro pirática ya haya escrito su nombre, luego de esto retira suavemente el libro que este al interior de la portada de este manual y dáselo a nuestro pirata pues este será su cartilla de actividades.



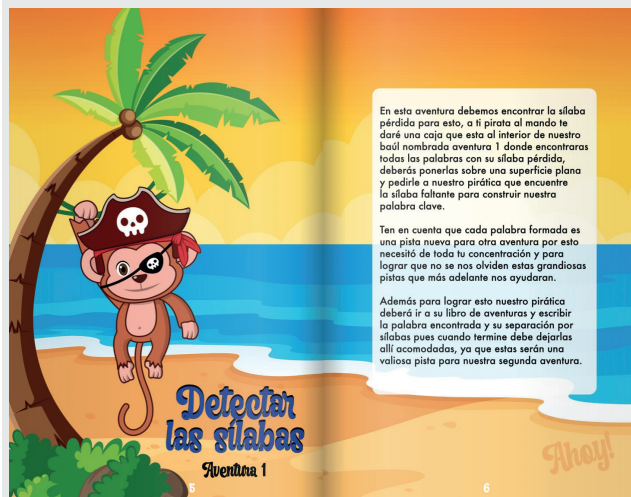
Escrib carteles de recordatorios para poner en casa

Aventura 2

Para cumplir esta misión deberás entregarle a nuestro pirática las hojas que están marcadas como aventura 2 pues estás ya tendrán pistas para que este no se pierda y termine de escribir la frase necesaria para cada caso y luego se dirija a ubicarla en el lugar correspondiente.

Como somos un equipo de piratas debemos tener nuestro barco en orden y reglas por esto en esta aventura nuestro pirática deberá leer cada una de las palabras compuestas en nuestra primera aventura y tu pirata al mando le pedirá que escriba recordatorios para cada una de ellas para luego ubicarlos en el lugar correspondiente es decir: nuestro pirática deberá escribir frases como 'Apagar las luces', 'presionar el botón del baño', 'guardar la ropa que nos quitamos' o 'llevar la ropa al lavadero' y dejarlo allí ubicados para que así hacer que los niños lo lean diariamente al realizar cualquier actividad cotidiana.

Oye pirática no olvides rellenar tu libro de aventuras pues un pirata sin su agenda no es un buen pirata por esto ve a tu libro de aventuras y dibuja cada recordatorio.



En esta aventura debemos encontrar la sílaba perdida para esto, a ti pirata al mando te daré una caja que esta al interior de nuestro baúl nombrada aventura 1 donde encontraras todas las palabras con su sílaba perdida, deberás ponerlas sobre una superficie plana y pedirle a nuestro pirática que encuentre la sílaba faltante para construir nuestra palabra clave.

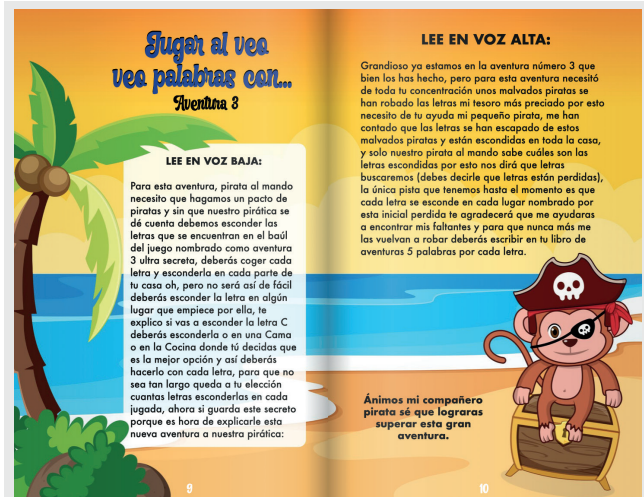
Ten en cuenta que cada palabra formada es una pista nueva para otra aventura por esto necesitá de toda tu concentración y para lograr que no se nos olviden estas grandiosas pistas que más adelante nos ayudaran.

Además para lograr esto nuestro pirática deberá ir a su libro de aventuras y escribir la palabra encontrada y su separación por sílabas pues cuando termine debe dejarlos allí acomodados, ya que estas serán una valiosa pista para nuestra segunda aventura.

Detectar las sílabas

Aventura 1

¡Hoy!



Jugar al veo vea palabras con...

Aventura 3

LEE EN VOZ ALTA:

Grandioso ya estamos en la aventura número 3 que bien los has hecho, pero para esta aventura necesitá de toda tu concentración unos malos piratas se han robado las letras mi tesoro más preciado por esto necesito de tu ayuda mi pequeño pirata, me han contado que las letras se han escapado de estos malos piratas y están escondidas en toda la casa, y solo nuestro pirata al mando sabe cuáles son las letras escondidas por esto nos dirá que letras buscaremos (debes decirle que letras están perdidas), la única pista que tenemos hasta el momento es que cada letra se esconde en cada lugar nombrado por esta inicial perdida te agradecerá que me ayudes a encontrar mis faltantes y para que nunca más me las vuelvan a robar deberás escribir en tu libro de aventuras 5 palabras por cada letra.

LEE EN VOZ BAJA:

Para esta aventura, pirata al mando necesito que hagamos un pacto de piratas y sin que nuestro pirática se dé cuenta debemos esconder las letras que se encuentran en el baúl del juego nombrado como aventura 3 ultra secreto, deberás coger cada letra y esconderla en cada parte de tu casa oh, pero no será así de fácil deberás esconder la letra en algún lugar que empiece por ella, te explico si vas a esconder la letra C deberás esconderla o en una Cama o en la Cocina donde tú decidas que es la mejor opción y así deberás hacerlo con cada letra, para que no sea tan largo queda a tu elección cuantas letras esconderlas en cada jugada, ahora si guarda este secreto porque es hora de explicarle esta nueva aventura a nuestro pirática:

Animos mi compañero pirata sé que lograras superar esta gran aventura.



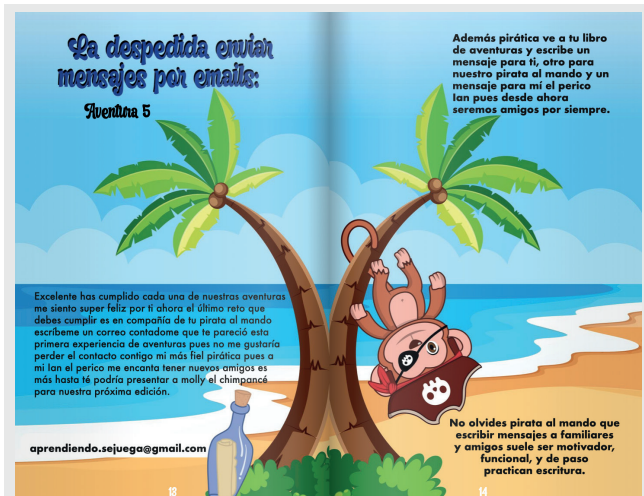
La lista de compras del supermercado

Aventura 4

Para esto dentro del baúl encontrarán unas hojas nombradas aventura 4 la lista de compras para el súper y allí nuestro pirática deberá ir escribiendo lo que su pirata al mando le ordene para cuando sea necesario ir de compras al súper, además no olvides llenar tu libro de aventuras pues en este debes escribir cuáles son tus productos favoritos del súper que tal que así nuestro pirata al mando cuando vaya de compras nos traiga un rico dulce, por colaborar con las tareas de tu hogar o mejor dicho de nuestro barco pirata.

Fantástico has cumplido casi todas nuestras aventuras que orgullo cuando grande serás un gran pirata al mando para nuestra siguiente aventura el pirata al mando debe pensar que utensilios necesitamos del súper en nuestro barco pirata y tu nuestro mejor pirática deberá escribir esta lista de las compras.

¡Hoy!



La despedida envían mensajes por emails:

Aventura 5

Excelente has cumplido cada una de nuestras aventuras me siento super feliz por ti ahora el último reto que debes cumplir es en compañía de tu pirata al mando escribeme un correo contadome que te pareció esta primera experiencia de aventuras pues no me gustaría perder el contacto contigo mi más fiel pirática pues a mi Ian el perico me encanta tener nuevos amigos a más hasta té podría presentar a molly el chimpancé para nuestra próxima edición.

Además pirática ve a tu libro de aventuras y escribe un mensaje para ti, otro para nuestro pirata al mando y un mensaje para mi el perico Ian pues desde ahora seremos amigos por siempre.

No olvides pirata al mando que escribir mensajes a familiares y amigos suele ser motivador, funcional, y de paso practican escritura.

aprendiendo.sejuego@gmail.com

La última página cuenta con los objetivos específicos que se cumplen al finalizar cada aventura.



Cartilla de actividad...

Cartilla donde los niños trabajaran las actividades pedidas en el libro guía.



Cubierta y Contracubierta



El niño deberá escribir la separación por sílabas correctamente.

Pictogramas entregados por la neuropsicóloga debido a que los niños ya los conocen en otras terapias y se les hace más fácil comprender con las mismas imágenes.





El niño deberá dibujar cada acción escrita pues a petición de la neuropsicóloga el ejercicio de lectoescritura es vital que el usuario ponga en funcionamiento sus habilidades motrices y el hecho de escribir y borrar es una terapia fundamental para mejorar sus capacidades.



Tender la cama

Cerrar la lavadora

Organizar la biblioteca

Apagar el televisor

Cerrar la necera

Organizar los juguetes

Organizar la sala

Limpiar el baño

Jugar al veo veo palabras con...



Aventura 3

Escribir en tu libro de aventuras 5 palabras por cada letra.

Cada aventura está igualmente diseñada al libro guía para que los niños tengan relación con cada una en esta actividad el libro guía pide al niño jugar el veo veo palabras que inicien con cada letra del abecedario.

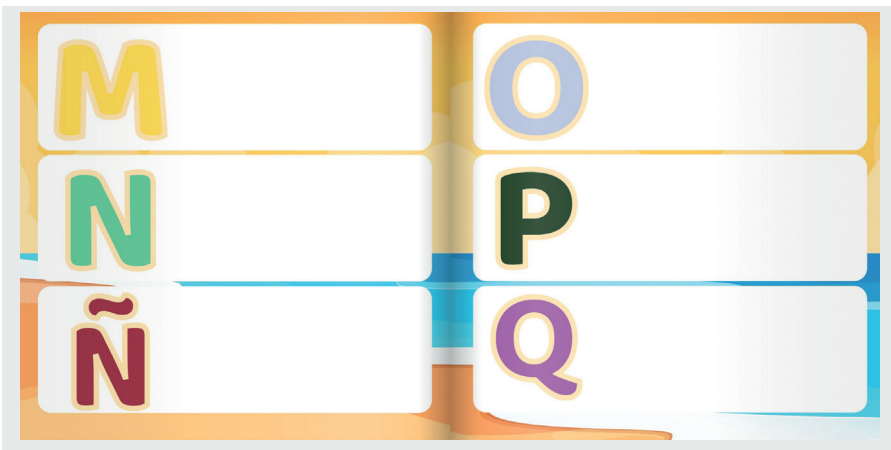
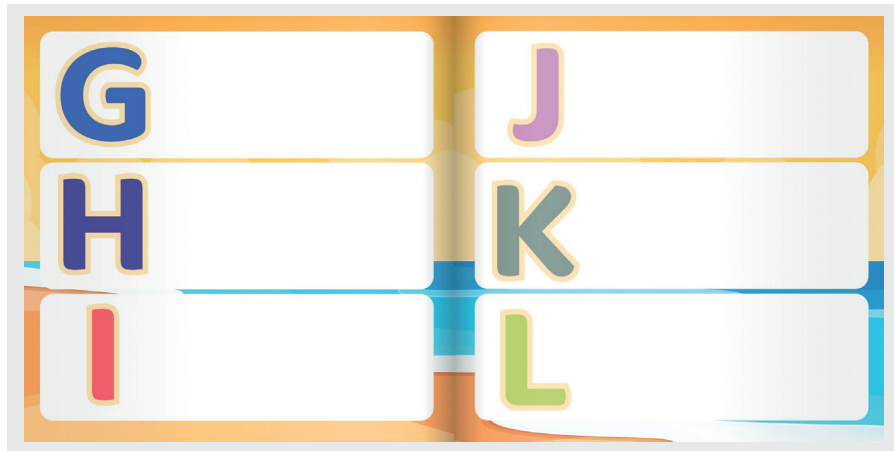
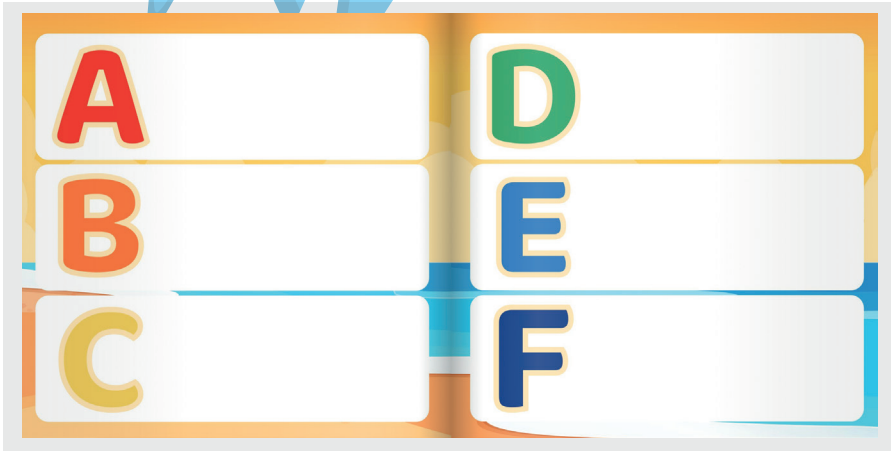
X

Y

Z

Ahoy!

¡Lo lograste!





La lista de compras del supermercado

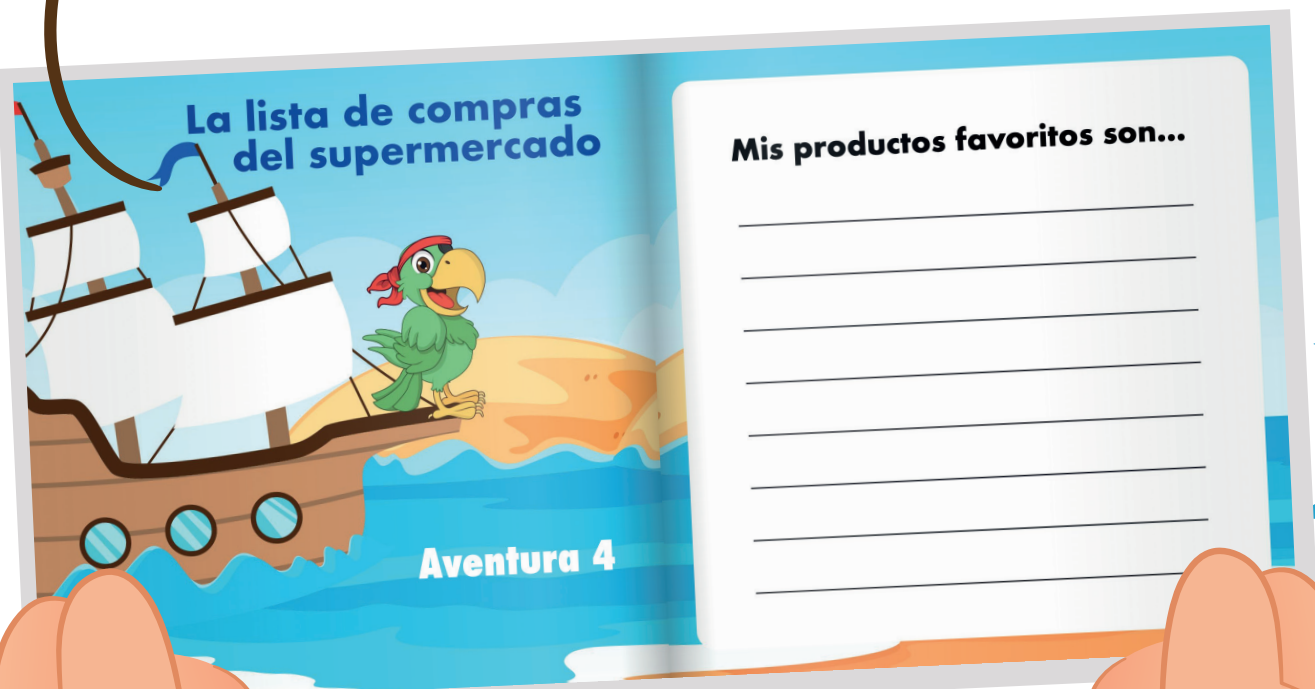
Mis productos favoritos son...

Aventura 4

En esta aventura el libro guía le dará al niño unas hojas para que escriba en compañía de sus padres la lista del mercado por eso para no dejar el libro de actividades sin rellenar se la pedirá al niño que adicionalmente escriba aquí sus productos favoritos.



En esta aventura el libro guía le dará al niño que escriba que le pareció la actividad así será una forma de que la neuropsicóloga o el acudiente evalúen la escritura y a su vez motivación del niño en el juego.





Tarjetas de juego:

**Promueve la expresión oral, pronunciación,
la relación palabra y pictograma
y la escritura del niño.**



Detectar las sílabas

Aventura 1

**Tamaño:
17Cm x 5Cm**



**Tarjetas en formato
para imprimir y cortar**



**Escribir carteles de recordatorios
para poner en casa
Aventura 2**

Jugar al Veo veo palabras con...

Aventura 3



En esta aventura el libro guía le pedirá al acudiente del niño que esconda estas tarjetas por toda la casa recordando que sería mucho mejor que se escondieran en lugares que empiecen su escritura por cada letra, ya que a petición de la neuropsicóloga ella asegura que así el niño hará una relación del lugar, la letra, su escritura y pronunciación.

Tamaño: 7Cm x 8Cm

La lista de compras del supermercado

Aventura 4



Variedad de fichas para que el niño escriba la lista del supermercado cada que su familia vaya a mercar y así fomentar la escritura en los niños.

Tamaño: 7Cm x 8Cm



Caja-maleta que contendrá el kit didáctico...



Cajas para cada aventura...





Sistema producto...



Conclusiones:

- Incluir el contexto y realidades donde cotidianamente están los niños mediante el método TEACCH con un diseño participativo logra resultados satisfactorios.
- El diseño terapéutico y de comunicación visual implementados para intervenir los modelos y métodos para la rehabilitación del lenguaje logra cautivar a los niños, haciendo de su terapia una aventura más lúdica.
- El objetivo general y los objetivos específicos se cumple, la neuropsicóloga lo valida y las pruebas lo demostraron.

Referencias:

Artigas J, Rigau E, García-Nonell K. Trastornos del lenguaje. AEP (2008). Protocolos de actualización. Recuperado en. <https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/24-lenguaje.pdf>

Barragán E, Lozano S. (2011). Identificación temprana de trastornos del lenguaje. Rev Med Clin Condes. Recuperado en. https://www.researchgate.net/publication/272641335_Identificacion_temprana_de_trastornos_del_lenguaje

García, Alexis (2.006). Guía Metodológica para ante Proyectos de Investigación. Venezuela: Universidad Experimental Libertador

Huanca Payehuanca D. (2008). Desarrollo del lenguaje. Rev Perú Pediatr. Recuperado en. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-503041?lang=es>

Luria, A.R., Yudovich F.IA. "Lenguaje y desarrollo intelectual del niño". Quinta edición. Editorial Siglo veintiuno. España 1996. pp 91 (3)

Sabino, C. El proceso de investigación (2a ed.). Caracas: Panapo.1992

Volpe J. (2008). Neurology of the newborn infant, 5th ed. Philadelphia: Saunders Elsevier. Recuperado en. <https://jamanetwork.com/journals/jama/article-abstract/185045>

Referencias:

Gainotti, G., Masullo, C., et al.: Neurophysiological study of normal pressure hydrocephalus. *Acta Psychiatr. Scand.* 1982; 65: 93-100. Recuperado en <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/7187181/>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar – ICBF. (2012). Concepto 69 de 2012. Concepto sobre la función del Juez de Familia en los procesos de Restablecimiento de Derechos. Recuperado de Propuesta pedagógica para favorecer la autorregulación emocional https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/concepto_icbf_0000069_2012.htm

Mejía, P. R. (2015). Elaboración y Ejecución de un Manual de Estrategias de Intervención Psicopedagógica para resolver problemas de confusión de letras de orientación simétrica. Tesis, Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba-Ecuador.

Recuperado en <https://www.universidadviu.com/int/actualidad/nuestros-experimentos/neuropsicologia-infantil-que-es-y-que-aplicaciones-tiene> (2017)

Recuperado en <https://kaleidoscope.es/blog/disenio-terapeutico/> (2021)





Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

NOMBRE:

Natalia Rayo Ibarra

CARRERA:

Diseño De Comunicación Visual

ÉNFASIS:

Diseño de empaques y Diseño
de identidad corporativa y marca

ASESOR:

Carlos Amezcua Salazar

Cali, Colombia.

2021.



*Proyecto Avanzado de Diseño
de Comunicación Visual.*