



TECNOLOGICO SUDAMERICANO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

TEMA:

CREACIÓN DE VÍDEOS Y ANIMACIONES 2D PARA NIÑOS DE 2 A 5 AÑOS CON
PROBLEMAS DE LENGUAJE PARA EL CENTRO INTEGRAL FONOAUDIOLÓGICO,
2022 - 2023

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
TECNOLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

AUTOR:

IVÁN FRANCISCO SACOTO CARRIÓN

TUTOR:

Mg. JOHNNY MOROCHO JEREZ

CUENCA – ECUADOR

2022 – 2023

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

CARRERA DE DISEÑO GRAFICO
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR
Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/ estudiante: **SACOTO CARRION IVAN FRANCISCO**, con el título “Proyecto Técnico elaborado por el/la estudiante Sacoto Carrión Iván Francisco cuyo título es “CREACIÓN DE VIDEOS Y ANIMACIONES 2D PARA NIÑOS DE 2 A 5 AÑOS CON PROBLEMAS DE LENGUAJE PARA EL CENTRO INTEGRAL FONOAUDIOLÓGICO”, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



Mg. JOHNNY MOROCHO JEREZ

CI: 0104143151



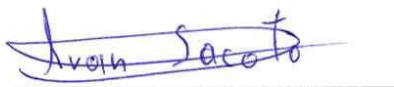
Firmado electrónicamente por:
JOHNNY BYRON
MOROCHO JEREZ

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **SACOTO CARRION IVAN FRANCISCO**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRAFICO**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre ““CREACIÓN DE VIDEOS Y ANIMACIONES 2D PARA NIÑOS DE 2 A 5 AÑOS CON PROBLEMAS DE LENGUAJE PARA EL CENTRO INTEGRAL FONOAUDIOLÓGICO” así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



Ivan Sacoto

Sacoto Carrión Iván Francisco

Cédula: 0105810717

RESUMEN

Durante los primeros años de vida de un infante el desarrollo del lenguaje en los niños será muy significativo para su formación a futuro; sin embargo, varios niños presentan dificultades al hablar lo que genera problemas de aprendizaje y comunicación con su entorno. En la actualidad, se ha optado por utilizar material audiovisual para la estimulación del lenguaje.

El presente estudio tiene como objetivo la creación de materiales didácticos animados mediante herramientas digitales de video para infantes de 2 a 5 años con problemas en el desarrollo del lenguaje del Centro Integral Fonoaudiológico.

Se realizó un estudio cualitativo con 10 niños que asisten al Centro Integral Fonoaudiológico por dificultades en el habla, se crearon videos audiovisuales con personajes animados para enseñarles palabras y se les proyectó a los usuarios de la empresa, como instrumento de satisfacción se realizó una encuesta.

Este proyecto investigativo dio como resultado un producto útil que ayuda al proceso de estimulación lingüística en los niños y facilita la enseñanza de los maestros.

El uso de las herramientas audiovisuales diseñadas brindó una experiencia positiva para los niños del Centro Integral Fonoaudiológicos, logrando complementar el proceso de estimulación a más de divertirlos y facilitar su desarrollo lingüístico.

Palabras clave: VIDEOS, ANIMACIONES, PROBLEMAS DE LENGUAJE, TERAPIA DE LENGUAJE, ESTIMULACIÓN LINGÜÍSTICA.

ABSTRACT

During the first years of an infant's life, language development in children will be very significant for their future formation; however, many children present difficulties when speaking, this generates learning and communication problems with their environment. At present, it has been decided to use audiovisual material for language stimulation.

The objective of this study is to create animated teaching materials using digital video tools for infants from 2 to 4 years with language development problems at the Centro Integral Fonoaudiológico.

A qualitative study was carried out with 10 children who attend the Centro Integral Fonoaudiológico due to speech difficulties, audiovisual videos with animated characters were created to teach them words and they were projected to the company's users, as a satisfaction instrument a survey was carried out.

This research project resulted in a useful product that helps the process of linguistic stimulation in children and facilitates the teaching of teachers.

The use of the audiovisual tools designed provided a positive experience for the children of Centro Integral Fonoaudiológico, achieving to complement the stimulation process in addition to entertaining them and facilitating their linguistic development.

Keywords. VIDEOS, ANIMATIONS, LANGUAGE PROBLEMS, LANGUAGE THERAPY, LINGUISTIC STIMULATION.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco al Instituto Tecnológico Sudamericano, directivos y docentes de la tecnología de Diseño Gráfico, por compartir sus conocimientos a lo largo de mi preparación profesional, de manera especial al tutor de carrera, Mg. Johnny Morocho Jerez, por su participación en la creación de este proyecto.

Mi gratitud al personal del Centro Integral Fonoaudiológico y al Lic. Edgar Carvajal por abrirme sus puertas y compartir sus conocimientos para el desarrollo del presente trabajo de titulación.

A mi familia por su paciencia, cariño y apoyo incondicional.

Iván Francisco Sacoto Carrión

DEDICATORIA

Dedico los resultados de este trabajo principalmente a Dios, por brindarme la salud necesaria para poder seguir estudiando y no rendirme en el intento.

A cada miembro de mi familia, quienes me han brindado todo su apoyo tanto de forma emocional como de forma económica en el transcurso de mi carrera. Son un ejemplo de trabajo duro y perseverancia, el cual está reflejado en el esfuerzo realizado para que yo, como estudiante pueda concretar mis estudios de diseño gráfico, espero contar por siempre con su incondicional apoyo.

Iván Francisco Sacoto Carrión

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	5
ABSTRACT.....	6
AGRADECIMIENTOS.....	7
DEDICATORIA.....	8
ÍNDICE GENERAL.....	9
INDICE DE FIGURAS.....	10
INDICE DE TABLAS.....	11
INTRODUCCIÓN.....	12
PROBLEMÁTICA.....	14
JUSTIFICACIÓN.....	15
OBJETIVO GENERAL.....	16
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	16
CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO.....	17
1.1. Marco Teórico.....	17
Trastornos del Lenguaje.....	17
Definición de la Estimulación del Lenguaje Oral.....	17
Maneras de estimular el lenguaje en los niños.....	19
Uso de herramientas digitales en el tratamiento de lenguaje.....	35
1.2. Metodología de investigación.....	35
1.2.1 Formulación de la metodología.....	35
Ejemplos de trastornos más comunes.....	36
Trastornos del lenguaje expresivo.....	36
1.2.3 Análisis e interpretación de resultados.....	39
1.3. Brief.....	40
1.4. Homólogos.....	41
Capítulo II. METODOLOGÍA DEL DISEÑO.....	42
DESIGN THINKING.....	42
ETAPA 1: La Generación de Empatía.....	42
ETAPA 2: La Definición.....	43
ETAPA 3: La Ideación.....	44
ETAPA 4: La Generación de Prototipos.....	45
ETAPA 5: Evaluar.....	46
Capítulo III. PROPUESTA DE DISEÑO.....	47
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	47

DESARROLLO.....	50
CREACIÓN DE LOS VIDEOS	57
PRESENTACIÓN DE LOS VIDEOS.....	58
ILUSTRACIONES	59
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	69
CONCLUSIONES	70
RECOMENDACIONES	70
BIBLIOGRAFÍA.....	71
ANEXOS.....	73
CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN PARA NIÑAS Y NIÑOS USUARIOS DEL CENTRO INTEGRAL FONOAUDIOLÓGICO.	73
BOCETOS PRELIMINARES	74

INDICE DE FIGURAS

Ilustración 1 Principio de Similitud.....	32
Ilustración 2 Principio de Cierre	32
Ilustración 3 Principio de Cierre	33
Ilustración 4 Principio de Proximidad	33
Ilustración 5 Principios de Figura y Fondo.....	34
Ilustración 6 Principio de Simetría y Orden	34
Ilustración 7 Realidad virtual utilizada para la estimulación lingüística	41
Ilustración 8 Ejemplo del uso de la Gestalt.....	45
Ilustración 9. Realización de los videos en la herramienta After Effects	48
Ilustración 10 Ejemplo del uso de Adobe Premiere	48
Ilustración 11 Ejemplo de uso de Adobe illustrator	49
Ilustración 12 Grafico de Text to speech	49
Ilustración 13 Ejemplo de la mesa de trabajo usada para creación de paisajes	54
Ilustración 14 Ejemplo de la mesa de trabajo para la creación de dibujos.....	54
Ilustración 15 Reglas creadas para los videos	55
Ilustración 16 Elaboración de las reglas del video.....	55
Ilustración 17 Tipografía Monserrat.....	56
Ilustración 18 Tipografía Monserrat 2.....	56
Ilustración 19 Video ya realizado.....	57
Ilustración 20 Presentación de los videos	58
Ilustración 21 Abeja	59
Ilustración 22 Avión.....	59
Ilustración 23 Árbol	59
Ilustración 24 Edificios	60
Ilustración 25 Iglesia	60
Ilustración 26 Isla	60

Ilustración 27 Imán.....	61
Ilustración 28 Olla	61
Ilustración 29 Oso	61
Ilustración 30 Uva	62
Ilustración 31 Número uno	62
Ilustración 32 Niño poniéndose los zapatos	62
Ilustración 33 Medias y zapatos	63
Ilustración 34 Niño sin zapatos	63
Ilustración 35 Pantalón.....	63
Ilustración 36 Hombre con pantalón.....	64
Ilustración 37 Niño con camiseta	64
Ilustración 38 Niño jugando futbol	64
Ilustración 39 Pelota	65
Ilustración 40 Playa.....	65
Ilustración 41 Falda rosada	65
Ilustración 42 Mujer con falda	66
Ilustración 43 Mujer puesta falda en las piernas.....	66
Ilustración 44 Chompa	66
Ilustración 45 Niño con chompa	67
Ilustración 46 Invierno	67
Ilustración 47 Perro	67
Ilustración 48 Perro masticando un hueso	68
Ilustración 49 Perro enterrando su hueso.....	68
Ilustración 50 Bocetos número 1	74
Ilustración 51 Boceto número 2.....	75
Ilustración 52 Boceto número 3.....	76
Ilustración 53 Boceto número 4.....	77
Ilustración 54 Boceto número 5.....	78

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Técnicas de estimulación de lenguaje de acuerdo a la edad del niño	19
Tabla 2 Técnicas de estimulación auditiva de acuerdo a la edad del niño.....	29
Tabla 3 Elementos de investigación.....	36
Tabla 4 Características de los niños	43
Tabla 5 Problemas presentes en la formación del lenguaje	43
Tabla 6 Ejercicio de animales	50
Tabla 7 Ejercicio de silabas.....	51
Tabla 8 Medios de transporte.....	51
Tabla 9 Partes de la casa	52
Tabla 10 Prendas de vestir	53
Tabla 11 Cronograma de actividades.....	69

INTRODUCCIÓN

El lenguaje es la capacidad propia de un individuo para expresarse mediante palabras o gesticulación. Desde los primeros años de desarrollo infantil cada persona recibirá e interpretará una gran cantidad de información de su entorno mediante la comunicación con otros individuos de su núcleo familiar y cómo interactúan con los elementos que los rodean en su hogar. Durante los primeros meses y años de vida de un infante el desarrollo será muy significativo para la formación de su lenguaje y comunicación con otras personas. (Gómez Saquipulla & Villa Tenesaca, 2021)

Desde el 2019 hasta la actualidad se ha evidenciado un crecimiento de los problemas en el desarrollo del lenguaje, principalmente por la falta de contacto con otros individuos con los cuales poder comunicarse. Estos problemas surgieron durante la pandemia debido al confinamiento y suspensión de las clases en todo el país; sin embargo, la crisis sanitaria también ha probado la eficacia de las herramientas digitales y en línea para el estudio de los niños, adolescentes o adultos las cuales se usaron durante la cuarentena del COVID 19. Con el implemento de la tecnología en la educación se ha mejorado la calidad de aprendizaje y la calidad de la enseñanza por parte de los docentes. La tecnología es un pilar fundamental en la enseñanza actual manteniendo así una mejor predisposición por parte de los niños. (Madrid Tamayo, 2018).

La incorporación de las TIC en la educación nos da la apertura para utilizar recursos como imágenes, sonidos, juegos didácticos importantes que se pueden utilizar para captar la atención de los niños y la posibilidad de una mejor interacción con los maestros. (Caccuri, 2013). En América Latina se han desarrollado políticas educativas para un mejor manejo de la información, mayor rendimiento y aprovechamiento de las TIC en la educación, con procesos de capacitación a los docentes para aprovechar de mejor manera estas herramientas tecnológicas que están al servicio de la educación en general, en este tiempo de pandemia fue el único medio por el cual estuvieron en contacto docentes y estudiantes llamada

educación digital. (Escorcía Oyola & Jaimes de Triviño, 2015). La ciencia y la tecnología van juntas en este proceso de enseñanza y/o aprendizaje en donde los docentes tratan de crear las condiciones adecuadas que permitan interactuar con los niños para una mejor comprensión y desarrollo de la lingüística dentro de las terapias. (Sequeda Herrera, 2017)

Una de las formas de estudio y a la vez uno de los pasatiempos de los niños es la visualización de videos en diferentes plataformas. Debido a la corta edad de los niños atendidos en el centro se ha optado por la creación de videos de estimulación de lenguaje para así poder captar su atención, facilitar el entendimiento de los tratamientos y servir como soporte de las dinámicas ya existentes.

PROBLEMÁTICA

En el Ecuador, el número de niños que presentan una mayor cantidad de retrasos en el lenguaje o problemas en la fonación del mismo para expresarse de manera clara ha aumentado durante la emergencia sanitaria del COVID 19, los estudios realizados en el Centro Integral Fonoaudiológico han demostrado un aumento del número de trastornos del lenguaje, principalmente en niños de 2 a 5 años ya sea debido a problemas en la formación y aprendizaje del habla o debido a la falta del uso de lenguaje provocado por el confinamiento durante la pandemia. (Ponce Tedes & Barriga Pérez, 2022).

Al no ser tratados estos trastornos pueden llegar a empeorar generando problemas para expresarse correctamente y poder recibir la información de manera óptima, los cuales pueden causarles dificultades a los niños en casa y principalmente en su formación estudiantil. A su vez se pudo evidenciar un aumento en la falta de concentración y en un menor interés durante las terapias por parte de los niños, lo cual impide el aprendizaje y tratamiento de los mismos. Este problema si bien no es nuevo, se observó un incremento debido a los cambios tan bruscos de la educación en el Ecuador durante el periodo de confinamiento desde el año 2020 los cuales retrasaron su escolaridad. A esto se suma el menor interés de los alumnos en las herramientas convencionales de estudio el cual se vio reflejado gracias a la pandemia y al aumento de la dependencia de elemento electrónicos, lo que ha generado la necesidad tanto de maestros como padres de crear formas de estimulación mediante herramientas nuevas las cuales puedan ayudar a la formación de los niños.

Por ello se sostiene la necesidad de realizar materiales audiovisuales orientados a estimular el desarrollo del lenguaje y mejorar la capacidad cognitiva del niño.

JUSTIFICACIÓN

El desarrollo del lenguaje de forma adecuada es indispensable en el crecimiento del infante. Durante los primeros años, cada niño entra en un periodo de adquisición de conocimientos los cuales van a ser usados durante toda su vida por lo que la estimulación de las destrezas y habilidades durante este periodo de tiempo es de gran importancia. Debido a la emergencia sanitaria que el mundo atravesó, se ha disminuido de manera parcial la interacción social, lo que ha atrasado su nivel lingüístico y ha generado problemas en el mismo, estos problemas de no ser tratados a tiempo pueden generar problemas en la calidad de vida de los niños e incluso perdurar hasta la adultez, por esta razón es necesario que los niños sean sometidos a una estimulación del lenguaje, mediante centros especializados los cuales cuenten con personal capacitado el área de fonoaudiología, esta área de la salud es encargada de estudiar y tratar los problemas de la comunicación. El Fonoaudiólogo es el experto encargado de ayudar en pacientes que presentan alteraciones en el lenguaje, habla y audición, realizando la evaluación, diagnóstico y tratamiento de problemas presentes de destrezas, así de esta forma ayudar a la formación del lenguaje en niños de edad temprana.

Por lo que la presente investigación tiene la finalidad de crear instrumentos audiovisuales que se implementen en las terapias de lenguaje y aporten beneficios al desarrollo del habla.

De acuerdo a la revisión literaria, se han encontrado varios estudios al respecto que puedan apoyar el uso de herramientas electrónicas en la terapia del habla, pero ninguno en el cantón Cuenca. Por lo que, a fin de contribuir a la comunidad científica, nos hemos planteado este tema de investigación.

Los beneficiarios de este estudio serán los niños que acuden al Centro Integral Fonoaudiológico, ya que los resultados serán implementados en sus sesiones de terapia de lenguaje.

OBJETIVO GENERAL

- Crear materiales didácticos animados mediante herramientas digitales de video para niños de 2 a 5 años con problemas en el desarrollo del lenguaje del Centro Integral Fonoaudiológico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **Forma**
 1. Investigar nuevas formas de aprendizaje como videos animados que indiquen varios objetos con sus respectivos nombres, como un método para fortalecer la enseñanza y aprendizaje en esta etapa de la vida.
- **Función**
 2. Analizar, observar si esta forma de enseñanza logra captar la atención de los niños mediante estos elementos audiovisuales.
- **Tecnología.**
 3. Incentivar el uso correcto de la tecnología en el tratamiento de los niños con dificultad para la pronunciación de palabras.

CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO

1.1. Marco Teórico

Trastornos del Lenguaje

Los trastornos del lenguaje son un tipo de problema de la comunicación que tienen relación con el uso y la comprensión del lenguaje hablado. Los trastornos del lenguaje suelen estar relacionados con el desarrollo temprano. Comienzan en la infancia durante los primeros años durante el aprendizaje del habla y la comprensión del lenguaje y puede llegar a continuar incluso hasta la edad adulta. Los niños que tienen estos trastornos son tan inteligentes como los demás a pesar de esto, tener un trastorno del lenguaje puede generar retrasos en su aprendizaje y para comunicarse con otras personas. (Federación de enseñanza de CCOO de Andalucía, 2009)

Definición de la Estimulación del Lenguaje Oral

El lenguaje oral es una habilidad humana, la cual se va formando con el paso del tiempo, siendo una herramienta de comunicación que es primordial para el aprendizaje y el entendimiento del entorno de cada persona. (Centro Médico de Foniatría y Logopedia, 2014). La estimulación es el tratamiento correctivo de problemas de lenguaje oral, el cual se usa principalmente en niños de 0 a 5 años debido a que están desarrollando su comunicación con otras personas. La cual debido a la edad de los niños se lleva a cabo con actividades interactivas como juegos, dinámicas, rondas o canciones impartidas por profesionales especializados para el desarrollo normal del lenguaje. (Molina Vives, 2008)

DESARROLLO DEL LENGUAJE DURANTE LOS 2 AÑOS

Durante los 2 años la mayoría de los niños empezaran a desarrollar de mayor manera su lenguaje, podrá ir formando oraciones con por lo menos dos palabras. Sin embargo, por lo general los niños continúan hablando principalmente con una sola palabra para decir con ella todo el significado completo de una oración, por ejemplo: "hambre" para poder pedir algo de comer o beber o "quiero" para pedir que les den un objeto. Pueden decir alrededor de 50 palabras. se puede entender lo que durante la mitad del tiempo. Sin embargo pueden llegar a disfrutar mucho de hablar y de ser buenos conversadores, sin la necesidad de usar un vocabulario mayor a quince palabras correctas, no distinguen todavía entre singular y plural ", palabras como "yo" o "mío" surgen al final de este año, suelen usar de forma incorrecta ciertos verbos por ejemplo en vez decir "yo estoy limpio" dice yo limpio y la mayoría de los niños pueden seguir solo instrucciones simples las cuales no sobrepasen de dos a tres pasos no muy difíciles de seguir.

DESARROLLO DEL LENGUAJE DURANTE LOS 3 AÑOS

Durante los 3 años el vocabulario de los niños suele crecer bastante en comparación con el segundo año, hasta llegar a incluir más de 200 palabras, se puede dar a entender la mayoría del tiempo, pero aun con cierta dificultad. Los niños de esta edad pueden hilar oraciones de 2 o 3 palabras con mayor facilidad. Pueden llegar a tener una conversación con un adulto con al menos 2 intercambios de palabras. Empieza a nombrar los objetos para poder pedir a otras personas, empiezan a distinguir entre singular y plural, El habla es cada vez más precisa, sin embargo, aún no puede llegar a decir de forma totalmente clara los sonidos finales. De ciertas palabras, también empieza a formular y responder preguntas simples.

DESARROLLO DEL LENGUAJE DURANTE LOS 4 y 5 AÑOS

Durante estos años el vocabulario de los niños crece aún más llegando hasta conocer por lo menos 2.000 palabras y poder crear oraciones conformadas por al menos de 3 a 6 palabras las cuales si bien no son complejas pueden ser expresadas de forma clara, clasifican objetos en grupos, como por ejemplo alimentos o animales, empiezan a entender conceptos más complicados como las distancias o las direcciones, pueden escuchar y entender la mayoría de cosas que se les dice y entenderlas, su habla es muy comprensible sin embargo puede llegar a equivocarse en palabras que son difíciles o no las conocen.

Maneras de estimular el lenguaje en los niños

Tabla 1 Técnicas de estimulación de lenguaje de acuerdo a la edad del niño

	ESTIMULACIÓN DE LENGUAJE	EJEMPLO DE EJERCICIOS
2 años	<p>Estimular el desarrollo pasivo</p> <p>Durante este periodo el niño empezará a necesitar el uso de onomatopeyas para poder relacionar varios objetos con los sonidos que generan y aprender su funcionalidad. Debido a esto se debe enseñar sonidos de ciertos elementos los cuales estén presentes en su entorno como animales, medios de transporte y objetos comunes de la casa.</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Señalar el reloj al niño llamándolo por su nombre y luego remarcar el sonido que este provoca tic tac luego preguntarle ¿Dónde está el reloj? Si no ha puesto su vista hacia él, se le debe volver a preguntar ¿Dónde está el tic tac? Repitiendo este ejercicio hasta que el niño pueda identificar el objeto tanto por nombre como por su sonido.</p>

	<p>Reforzar el balbuceo</p> <p>A los 2 años los niños ya pueden hablar o están empezando a hacerlo, sin embargo, su lenguaje es limitado por lo que seguirán diciendo balbuceos durante esta edad para poder generar una forma de comunicarse, usando sonidos de manera incompleta para poder expresar ciertas ideas.</p> <p>Ejercitar el desarrollo de palabras de forma activa</p> <p>Durante esta etapa se necesitará el desarrollo del lenguaje mediante actividades lúdicas las cuales puedan enseñar el significado de ciertas palabras de forma simple y divertida a los niños.</p> <p>Trabajar en ejercicios a partir de indicaciones verbales</p> <p>Realizar ejercicios físicos simples usando indicaciones verbales las cuales el niño pueda relacionar con el tiempo, para así generar en el niño un entendimiento del significado de las mismas.</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Alabar y reforzar cuando pueda usar las sílabas de una palabra de forma correcta varias veces durante una conversación o cuando combine dos sílabas diferentes.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Comenzar a mostrarle varios dibujos de animales, de cada uno de ellos y pedir al niño que haga el sonido que corresponda, por ejemplo, como hace un perro (guau guau).</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Cuando el niño necesite levantarse y le ofrezcas la mano para ayudarlo a incorporarse dile arriba y abajo moviéndolo repetidamente. Con el tiempo relacionarán las indicaciones con lo que debe realizar y hará el ejercicio mediante simple indicación verbal.</p>
--	--	--

	<p>Enseñar al niño a llamar a Papá y a Mamá</p> <p>Realizar situaciones en las cuales debe llamar a Papá o a Mamá para poder generar una diferenciación entre palabras y elementos similares de su entorno.</p> <p>Enseña a diferenciar a los animales</p> <p>Se debe enseñar a los niños a diferenciar entre elementos similares de su entorno, en este caso los animales</p> <p>Nombrar actividades y personas mientras juega.</p> <p>Tratar de poder nombrar actividades comunes realizadas en el hogar y qué personas las realizan para crear una conciencia en el niño del significado de las mismas.</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>El Papá se ocultará del niño, al decir que le llame a su Papá e indicando al mismo tiempo donde se encuentra. Cuando el niño diga Papá, el Padre aparecerá y exclamará aquí estoy.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Coloca en frente del niño tres cajas boca abajo sobre la mesa. poner debajo de cada una de ellas un juguete diferente que represente un animal (por ejemplo, una vaca, un perro y un gato). Luego dile que llame al perro (guau guau), después de que llame al gato (miau miau) y la vaca (mu). Repite el juego varias veces con diferentes elementos.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Mientras que el niño esté jugando nombrar las actividades comunes en el hogar mientras juega, por ejemplo: Mamá está cocinando, papá está limpiando la casa, etc.</p>
--	---	---

	<p>Pedir una actividad con ciertos objetos</p> <p>Durante los dos años se debe pedir al niño hacer ciertas actividades simples para que el niño pueda seguir y entender el significado de las mismas.</p> <p>Enseñar a llamar a una persona</p> <p>Enseñar al niño a distinguir el nombre de los integrantes de su familia.</p> <p>Hablarle sobre lo que sucede a su alrededor.</p> <p>Explicarle al niño las funciones y las cualidades de los elementos de su entorno.</p> <p>Inducir al niño a que forme escenas con juguetes para que trate de comunicarlo con palabras que conoce.</p> <p>Generar el uso de las palabras que va aprendiendo el niño en sus juegos para reforzar el aprendizaje.</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Colocar varios objetos en fila y pedir el carro, guiar la mano hacia el juguete designado, una vez tomado quitarle el objeto suavemente y reforzarlo positivamente por haber sabido darlo, repetir esta operación hasta que el ya no necesite ayuda.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Estando la familia reunida, la madre debe decirle a su niño que llame a su tía, por ejemplo.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Por ejemplo, decirle mira ahí viene un bus. Es un bus grande y de color rojo, este auto es pequeño y de color azul, etc.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Presenta escenas sencillas con sus juguetes al niño, se le debe preguntar qué está haciendo el juguete y él tratará de responder con palabras que conozca.</p>
--	--	---

	<p>Reforzar la relación de las palabras con ciertas actividades</p> <p>Se debe nombrar ciertas actividades antes y durante la realización de las mismas para que de esta manera generar una relación con su significado.</p> <p>Enseñar al niño a enviar mensajes sencillos a alguien</p> <p>Desde los 2 años se debe alentar al niño a poder comunicarse con los otros miembros de su familia para fortalecer el uso del lenguaje, esto se puede conseguir haciendo que el niño pueda enviar mensajes a otras personas.</p> <p>Completa rimas y canciones infantiles</p> <p>Hacer que el niño se divierta mediante canciones y rimas, alentarlos a interactuar cantando durante las mismas para así poder fortalecer su lenguaje.</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Por ejemplo, en la noche cuando sea la hora de dormir se le debe decir y se lleva al niño a acostar, una vez en su cama repetir la palabra dormir.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Por ejemplo, llamar a sus hermanos y decirle que vengan a comer, cada vez que el niño logre comunicar estos mensajes se le debe agradecer.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Incentivar al niño a recitar versos o cantar canciones de tipo infantil, así intentará hablar y podrá decir de forma correcta por lo menos una oración.</p>
--	---	---

3 AÑOS	<p>Incrementar el vocabulario de forma pasiva.</p> <p>Durante el desarrollo de los juegos se debe de forma pasiva incluir conversaciones con el niño sobre los elementos de ese juego.</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Comentar durante las actividades del niño y darle a conocer los nombres de los objetos que lo rodean.</p>
	<p>Estimular la modulación y vocalización.</p> <p>Enseñarle al niño los diferentes sonidos que puede hacer con la boca.</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Frente a cualquier espejo, se debe mostrar al niño los diferentes movimientos y sonidos de la boca.</p>
	<p>Ampliar la comprensión y emisión de palabras.</p> <p>Durante esta edad los niños deben de cambiar el uso de muletillas en el lenguaje por palabras más formadas por lo que se debe de ejercitar su uso</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Utilizar una palabra ya conocida para el niño e introducirla con otra palabra que el niño no pueda pronunciar bien como parte de una conversación, por ejemplo: tu abuela (tata) te trajo un regalo.</p>
	<p>Reforzar la comprensión de órdenes verbales.</p> <p>Se le debe dar órdenes simples de seguir al niño para que pueda mejorar la comprensión de las ciertas acciones cotidianas.</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Dar al niño órdenes de una sola acción como poner una pelota en sus manos y pedirle que se la dé a su tía.</p>

	<p>Favorecer la vocalización.</p> <p>Para desarrollar el lenguaje del niño es necesario crear actividades en las cuales se pueda ejercitar la zona bucal.</p> <p>Denominar las cosas por su nombre</p> <p>Mientras que el niño esté presente se debe nombrar los objetos de forma correcta y clara para poder enseñarle sus nombre y características.</p> <p>Fruncir los labios</p> <p>Los labios son una parte muy importante de la vocalización de las palabras debido a que se deben ejercitar los músculos de la zona labial.</p> <p>Estimular la imitación de sonidos</p> <p>Durante los 3 años edad los niños entran en una etapa de mayor curiosidad y aprendizaje, durante este periodo empiezan a adquirir nuevas habilidades mediante imitación.</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Ejercitar la vocalización mediante ejercicios como abrir y cerrar la boca, mover los labios o llevar la lengua de un lado al otro</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Nombrar las cosas que lo rodean cada vez que el niño fije su atención en una de ellas. (Ponce Tedes & Barriga Pérez, 2022)</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Fruncir los labios mediante ejercicios como soplar velas o tratar de silbar.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Hacer sonidos de letras acentuando mucho más cada movimiento de la boca para así hacer al niño a que te imite.</p>
--	--	--

	<p>Desestimula el uso de una sola palabra para varias cosas</p> <p>Se debe enseñar al niño a no usar solo una palabra para expresar varias ideas y por el contrario poder expresarse con mayor eficacia con otros individuos.</p> <p>Amplía la capacidad de expresión</p> <p>Durante los 3 años se debe de permitir al niño expresarse de mayor manera para poder ampliar su vocabulario.</p> <p>Reforzar la identificación con su nombre</p> <p>Se debe de incentivar al niño a identificarse a sí mismo tanto por nombre como por apellido.</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Por ejemplo, cuando el niño diga tete para pedirte el biberón o expresar también hambre y sed, se debe corregir de esta manera se enseña la palabra correcta para esa acción.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Se debe de tratar de reforzar positivamente al niño la posibilidad de contar las experiencias que ha tenido en el día y escucharlo.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Reforzar la emisión de sonidos correspondientes a objetos o animales.</p>
--	--	---

<p style="text-align: center;">4 y 5 AÑOS</p>	<p>Reforzar la emisión de sonidos correspondientes a objetos o animales</p> <p>Se debe informar al niño de los sonidos que emiten los objetos de su alrededor, para que de esta forma poder relacionarlos con los mismos.</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Indicar al niño los sonidos de los animales y objetos presentes en su hogar.</p>
	<p>Estimular las conversaciones</p> <p>Durante esta etapa los niños deben de tener una mayor estimulación del lenguaje hablado por lo que es necesario incentivarlos a hablar y participar en conversaciones.</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Mediante un teléfono de juguete, se puede simular una llamada y tener una conversación con el niño.</p>
	<p>Enseñar a decir su nombre y apellido</p> <p>Se debe de enseñar al niño la forma correcta de pronunciar sus nombres y apellidos</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Repetirle en varias ocasiones sus nombres y apellidos.</p>

	<p>Usar palabras de su entorno en varias oraciones</p> <p>Para que el niño pueda aprender de forma correcta la pronunciación y el significado de ciertas palabras se debe de ejercitar el uso de las mismas durante oraciones.</p> <p>Ejercitar el uso de las vocales</p> <p>Se debe de ejercitar el uso de las vocales y el sonido que producen.</p> <p>Discriminación visual</p> <p>Es la habilidad visual que se le debe enseñar al niño para distinguir las letras por medio de la vista.</p> <p>Ejercitar el uso de sílabas</p> <p>Ejercitar el uso de las sílabas y poder acentuar de forma correcta las palabras.</p>	<p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Usar varios elementos de su entorno y usarlo en varias oraciones relacionadas con las características de las mismas.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Presentarle al niño palabras la cuales contengan las vocales.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Se le debe presentar al niño varias letras de forma individual para permitirle aprender a distinguir cual es cual.</p> <p>Ejemplo ejercicio:</p> <p>Presentarle al niño palabras que ya conozca y enseñarle la cantidad de sílabas que tiene y en qué parte tiene su acento.</p>
--	--	--

Tabla 2 Técnicas de estimulación auditiva de acuerdo a la edad del niño

	ESTIMULACIÓN AUDITIVA	
2 AÑOS	<p>Reforzar la diferencia entre sonidos graves y agudos</p> <p>Con la voz en forma de juego indícale al niño los sonidos que correspondan a graves y agudos.</p> <p>Estimular el ritmo del niño</p> <p>Colocar diferentes tipos de música, enseñar a bailar de acuerdo al ritmo y hazle notar que tipo de ritmo está escuchando.</p> <p>Aprender a diferenciar el ritmo</p> <p>Poner música y llevar el ritmo aplaudiendo.</p>	<p>Desarrollar la diferencia entre conversaciones en voz alta y susurros</p> <p>Hablar con niño en un tono de voz normal, luego repítelo exactamente lo mismo en susurro. Después, repetir la oración, pero desde más lejos en un tono de voz más alto de lo normal.</p> <p>Estimular respuestas a solicitudes verbales</p> <p>Por ejemplo, hacer ciertos sonidos cuando se quiere hacer que el niño haga cierta actividad, en el momento que el niño entiende que significa comenzará a hacerlo cada vez que se le solicite mediante ese sonido.</p>

<p>3 AÑOS</p>	<p>Estimular la asociación con el sonido</p> <p>Tocar una campana en algún lugar de la habitación, y pregúntale al niño ¿Dónde está la campana? Este tipo de ejercicios le ayudarán a asociar la relación que existe entre sonidos y las distancias. (Ponce Tedes & Barriga Pérez, 2022)</p> <p>Cantarle canciones de cuna</p> <p>Antes de dormir cantarle canciones de cuna las cuales fortalecerán la atención del niño con el sonido.</p> <p>Usar juguetes musicales</p> <p>Usar juguetes los cuales producen música con el fin de estimular su audición.</p>	<p>Entrenar al niño en la localización del sonido</p> <p>Dar al niño un juguete que haga algún tipo de sonido es posible que se asuste al primer momento, pero después relaciona el sonido con el objeto</p> <p>Usar el cilindro o tubo de papel higiénico como altavoz.</p> <p>Usar elementos comunes en la casa como altavoz o micrófono para entrenar la audición del niño en su propia voz.</p> <p>Usar instrumentos musicales</p> <p>Usar instrumentos musicales los cuales producen música con el fin de estimular su audición.</p>

<p>4 y 5 años</p>	<p>Manejar diferentes tonos de voz</p> <p>Pídale al niño que hable en voz baja y en voz alta. Que aplauda fuerte y que vaya disminuyendo hasta lograr un aplauso débil. (Ponce Tedes & Barriga Pérez, 2022)</p> <p>Hablar con el niño en diferentes tonos de voz</p> <p>Manejar con el niño diferentes tonos de voz para entrenar su audición.</p>	<p>Estimular la imitación</p> <p>Producir ruidos y sonidos diferentes con tu voz para que el niño los imite.</p> <p>Reconocer diferentes sonidos</p> <p>Producir sonidos con diferentes instrumentos y hacer que el niño pueda identificar que instrumento lo produjo.</p>
--------------------------	--	--

Teoría de la Gestalt

Es la teoría psicológica la cual estudia la comprensión del ser humano de los símbolos, patrones, figuras o formas, y como nuestra mente percibe el significado de estos.

Esta teoría es usada en varios hábitos del diseño gráfico para poder crear imágenes, diseño web, creación de logos, la creación de publicidad, entre otras. Pero principalmente ilustraciones las cuales son formadas mediante la agrupación de figuras que al ser apiladas una encima de otra pueden generar formas más complejas.

La teoría de la Gestalt se rige por ciertos principios básicos los cuales son:

Principio de Similitud

El principio de similitud o semejanza es la vinculación entre 2 o más objetos similares, por lo cual se los agrupa visualmente, se pueden agrupar por tamaño como por su forma, color o cualquier otra característica, a su vez mientras más similares sean los objetos mayores será el equilibrio y coherencia en el patrón o diseño.

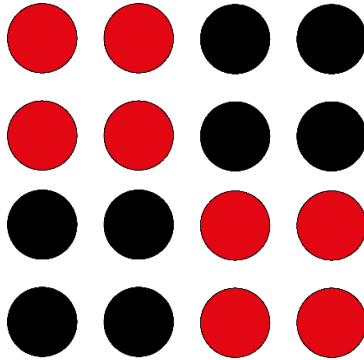


Ilustración 1 Principio de Similitud

Principio de Continuidad

El principio de continuidad es la vinculación de 2 o más objetos mediante un camino visual trazado de forma suave, pero a la vez clara para las personas.

Este principio también establece que el ojo humano por lo general al encontrar 2 o más caminos visuales en un patrón o diseño seguirá el camino más suave independientemente de cómo el camino visual fue desarrollado.

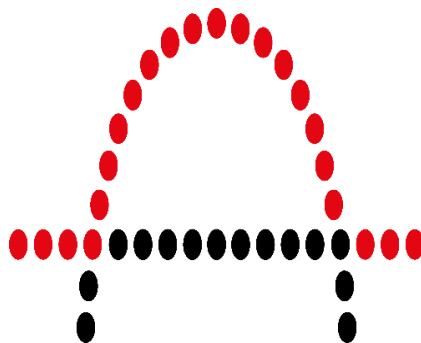


Ilustración 2 Principio de Cierre

Principio de Cierre

El principio de cierre indica que al encontrar una forma que no esté cerrada sin líneas nuestra mente completará las partes faltantes de la figura para así poder darle un significado.

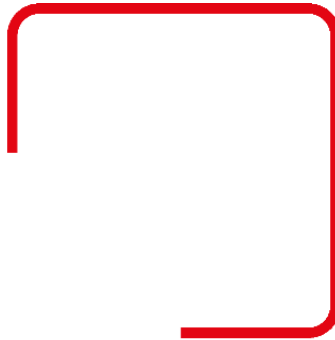


Ilustración 3 Principio de Cierre

Principio de Proximidad

El principio de proximidad es la agrupación creada por la mente de 2 o más objetos similares entre sí, los cuales están próximos el uno del otro.

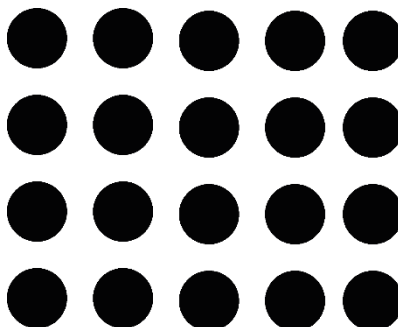


Ilustración 4 Principio de Proximidad

Principio de Figura y Fondo

De forma similar al principio de cierre el principio de figura y fondo indica que al encontrar un Patrón o diseño nuestra mente podrá clasificar y separar los elementos según su plano en el espacio.

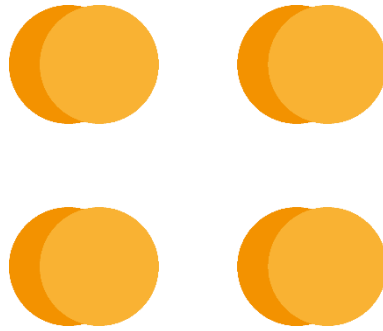


Ilustración 5 Principios de Figura y Fondo

Principio de Simetría y Orden

Este principio dicta que, al observar un grupo de elementos acomodados en un plano de forma simétrica y ordenada, nuestra mente los recibirá como parte de un grupo.

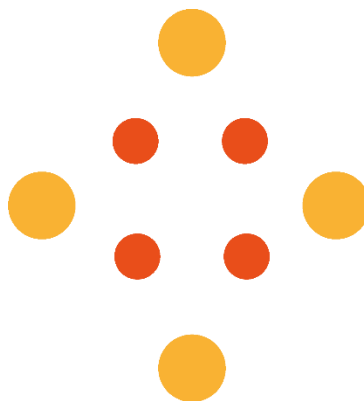


Ilustración 6 Principio de Simetría y Orden

Uso de herramientas digitales en el tratamiento de lenguaje

Desde los últimos años el crecimiento de la conectividad y el cada vez mayor uso de herramientas digitales en la vida cotidiana ha generado una revolución tecnológica, la cual ha cambiado la forma de cómo percibimos gran parte de los elementos que nos rodean gracias al uso de herramientas digitales, las cuales han ayudado a facilitar el trabajo de las personas. La crisis provocada por el COVID-19 obligó a la población a aprender nuevas formas de usar estas herramientas incluso para las actividades cotidianas y probó la necesidad de un mayor acceso digital desde la niñez. Durante esta crisis se aumentó el uso de material complementario usado para la educación principalmente en video, un medio ampliamente utilizado para la enseñanza tanto en las escuelas como en centros especializados debido a la gran cantidad de hogares que cuentan con al menos un dispositivo electrónico (celulares, computadoras, tablets, etc.) (Escorcía Oyola & Jaimes de Triviño, 2015)

El uso de material en video como herramienta de aprendizaje es muy útil para captar la atención de estudiantes ya que además que transmitir información, pretende abrir interrogantes, despertar el interés del público y fomentar la participación; es favorable, además, en el tratamiento de niños con problemas psicológicos o de conducta ya que tienen la capacidad de servir como terapia antiestrés además de servir como material lúdico.

1.2. Metodología de investigación

La metodología del proyecto es cualitativa puesto que se observaron los comportamientos al proyectar las herramientas audiovisuales en los niños y niñas del Centro Fonoaudiológico y se registraron sus respuestas ante los videos.

1.2.1 Formulación de la metodología

Durante esta etapa se investigarán datos los cuales son referentes al tipo de técnicas y enfoques de ejercicios de lenguaje que serán usados durante la creación de los videos para poder mejorar la eficiencia de esta herramienta tecnológica en el área de la educación.

1.2.2 El Diseño

En esta etapa se realiza un plan de estudio en el cual se mostrarán los tipos de ejercicios y herramientas relacionados al proyecto los mismos que son considerados adecuados para los niños de Centro.

Tabla 3 Elementos de investigación

ELEMENTOS QUE DEBEN SER INVESTIGADOS	
¿Qué ejercicios deben ser usados?	¿Qué trastornos pueden presentar los niños de 2 a 5 años en su lenguaje?
¿Por qué se originan estos problemas?	¿Qué tipo de herramientas se pueden usar para poder tratar estos problemas?

¿Qué trastornos pueden presentar los niños de 2 a 5 años en su lenguaje?

Los trastornos del lenguaje son los problemas presentes en el desarrollo de las habilidades tanto expresivas como receptoras del lenguaje en un niño, durante las primeras etapas de su vida, sus destrezas no están formadas en su totalidad por lo que es normal que generen ciertos problemas comunes al hablar los cuales deben ser corregidos.

Ejemplos de trastornos más comunes

Trastornos del lenguaje expresivo

Son las limitaciones del habla para producir ciertos sonidos o articular palabras de forma correcta. Varios niños pueden sufrir de estos problemas a pesar de poder hablar de forma fluida para su edad y de no tener problemas al entender el significado de las palabras.

Trastorno del lenguaje receptivo

El trastorno del lenguaje receptivo es la dificultad que los niños tienen al entender el significado de las palabras lo que puede originar que cuando hable balbucee o exprese palabras sin ningún sentido, este trastorno puede traer consigo mayores problemas en el habla por lo que es necesario tratarlo mediante tratamientos los cuales puedan aclarar al niño el significado de cada palabra.

Tartamudez

Es el trastorno del habla en el cual el niño tiende a repetir o pronunciar durante mucho más tiempo del que se necesitan las sílabas de una palabra durante el habla. Este problema es común durante la niñez y surge por la falta de desarrollo en las capacidades del lenguaje.

Disartria

Disartria es el problema producido por la falta de fuerza de los músculos usados para poder hablar generando dificultades para hablar de forma clara. Puede ser tratado logrando que el niño repita más a menudo palabras y oraciones para poder ejercitar su boca.

Falta del habla

Sucede cuando el niño no ha generado aún la habilidad del habla o por el contrario se expresa muy poco, se genera principalmente por la falta de estimulación de lenguaje al niño y por la falta de necesidad de éste de comunicarse con otras personas.

¿Por qué se originan estos problemas?

Estos problemas se originan durante los primeros años de vida debido a varios factores los cuales impiden la formación óptima de su lenguaje, elementos como la falta de estimulación, problemas en el aprendizaje, dificultad para poder entender de forma correcta el significado de las palabras, falta de comunicación con otras personas, sobre protección por parte de los padres o por la existencia de otros problemas en su desarrollo.

¿Qué ejercicios deben ser usados?

Durante la infancia la mayoría de problemas en la formación del lenguaje, pueden ser tratados con mejores resultados usando terapias y ejercicios de lenguaje acompañados de materiales didácticos los cuales pueden resolver estos problemas.

Ejemplos de ejercicios

Ejercitar el uso de las vocales

Mediante el uso de material lúdico se debe reforzar el uso de las vocales y así también la pronunciación de palabras las cuales están compuestas por las mismas.

Ejercitar el uso de las sílabas

Se usan ejercicios de sílabas para poder enseñar a los niños la entonación correcta de las palabras.

Ejercitar el uso de las palabras de forma activa

Mediante el uso de material lúdico se le debe indicar al niño los nombres de los objetos de su entorno.

Enseñar a diferenciar a los animales

Mediante el uso de dibujos o muñecos de animales se le debe de mostrar al niño las características y sonidos de cada uno de ellos.

Estimular la imitación de sonidos

Durante los tratamientos se debe de alentar al niño a imitar las palabras y sonidos que le son indicadas por el especialista.

¿Qué tipo de herramientas se pueden usar para poder tratar estos problemas?

Durante esta etapa se investigó qué tipo de herramientas deberán de ser usadas para poder tratar los problemas en la formación de las destrezas en el lenguaje de los niños

MATERIAL DIDÁCTICO

El material didáctico es el material creado para poder presentar a los niños de forma más simple el conocimiento que deben de aprender, por lo general este contenido es mostrado a los niños en forma de dibujos e ilustraciones.

MATERIAL EN VIDEO

Es el material creado a partir de herramientas tecnológicas de video para generar propuestas tanto de animación como de imagen real.

MÚSICA Y AUDIO

Para el aprendizaje del lenguaje de los niños es necesario que estos puedan oír las palabras que se les trata de enseñar, durante las terapias serán utilizadas varias veces audios para que los niños los puedan escuchar, acompañadas por música de corte infantil, creada por el compositor Benjamín Tissot libre de derechos de autor.

Ejecución

Con los datos mostrados anteriormente se generará una propuesta la cual será presentada a los niños del Centro para que de esta forma puedan probar la eficacia de los videos en el tratamiento de problemas de lenguaje.

Para conocer el grado de respuesta de los niños tras los videos proyectados se realizó una encuesta de satisfacción con escala gráfica (caritas) diseñado por el autor. La encuesta cuenta con 4 ítems. Las respuestas son politómicas con las opciones de nada, más o menos y mucho. Existe un apartado para alguna sugerencia que presenten los niños para futuros trabajos.

1.2.3 Análisis e interpretación de resultados

Para determinar si la respuesta es favorable o desfavorable, se verifica el número de caritas felices de cada encuesta.

Durante la exposición de los videos a los niños del centro integral fonoaudiológico se pudo verificar la eficacia de los videos para poder tratar los problemas en la formación del lenguaje de los niños.

1.3. Brief

El Centro Integral Fonoaudiológico es una empresa cuencana ubicada en la calle Pizar Cápac 2-46 y Paseo de los Cañaris, dicha empresa se centra en la atención de dificultades con el lenguaje, la dicción y problemas auditivos de niños entre los 0 a 10 años mediante ejercicios de estimulación del habla, el centro es dirigido por el licenciado en fonoaudiología, Edgar Carvajal.

Durante el año 2020 la empresa sufrió de una crisis debido a la emergencia médica del virus COVID19 sumado al confinamiento por la posibilidad de contagio del virus, la empresa perdió una gran cantidad de pacientes, debido a esto el Centro Integral Fonoaudiológico creó sistemas de atención en línea o semipresencial los cuales brindan a los niños los mismos tratamientos mediante herramientas como Zoom o Google Meet, esto ha presentado a la empresa un beneficio en sus funciones haciendo que el Centro pueda prestar sus servicios a muchas más personas. A su vez ha presentado la necesidad de expandir su uso de tecnologías emergentes para poder mejorar sus tratamientos y seguir creciendo.

1.4. Homólogos

Se encontró un estudio similar al nuestro para la obtención del título de diseñador gráfico, realizado por Mayra Gordillo y Denisse Zhicay en la ciudad de Guayaquil, en el año 2018 denominado: “Diseño de un recurso interactivo digital que propicie la participación de los padres en el proceso de estimulación de lenguaje en infantes regulares de 3 a 5 años con problemas lingüísticos del Centro de salud de Bastión Popular Tipo C” donde se logró usar la realidad aumentada para desarrollar el proceso de estimulación lingüística, convirtiendo la terapia en una dinámica divertida para padres e hijos. (Gordillo Gualán & Zhicay Reyes, 2018)



Ilustración 7 Realidad virtual utilizada para la estimulación lingüística

Autores: Mayra Gordillo y Denisse Zhicay

Fuente: Repositorio digital de la Espol

En Azogues en el año 2021, una tesis realizada por Noemi Gómez y Nathaly Villa, con el nombre de “Estimulación del lenguaje oral mediante estrategias didácticas en los niños y niñas de 4 a 5 años del CEI ABC”, se orientó al uso de ejercicios bucofaciales para la pronunciación de los fonemas como estrategia principal de cada actividad, obteniendo resultados positivos para el desarrollo del lenguaje. (Gómez Saquipulla & Villa Tenesaca, 2021)

Capítulo II. METODOLOGÍA DEL DISEÑO

DESIGN THINKING

Es la metodología de diseño centrada en la generación de ideas, las cuales se enfocan en poder solucionar las principales necesidades de los usuarios. El Design Thinking se diferencia de otras metodologías de diseño por estar centrada en la innovación de ideas las cuales puedan ofrecer soluciones a diferentes problemas. Durante la formulación del proyecto se usará esta metodología debido a la necesidad de un sistema de diseño basado en una corriente de pensamiento más centrada en los problemas que pueden sufrir los niños de 2 a 5 años y la generación de herramientas digitales, las cuales puedan captar la atención de los mismos.

ETAPA 1: La Generación de Empatía.

Durante esta etapa de diseño se trata de entender los problemas, necesidades o deseos de cada uno de los implicados en el proyecto ya planteado.

Durante el procedimiento de esta etapa se tuvo una interacción con los implicados en el Centro Integral Fonoaudiológico dando a entender las necesidades principales de los pacientes tratados en el plantel y los principales problemas que sufren.

Se pudo observar que la mayoría de pacientes son niños de edades entre 2 a 5 años, en su mayoría. Debido a su corta edad tienen problemas para poder concentrarse durante las terapias o para poder entender toda la información de las mismas. Se pudo observar la necesidad de generar material didáctico el cual pueda ser usado para mejorar el lenguaje de los niños de forma más eficiente.

ETAPA 2: La Definición.

Durante esta fase con la información recogida se creó un perfil de las principales características de los niños y se pudo definir cuáles son los principales problemas de los infantes tratados durante este tiempo.

Tabla 4 Características de los niños

CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS	
Rango de edad de 2 a 5 años	Interés de los niños en el uso de herramientas digitales
Han tenido contacto con herramientas digitales	Sus familias cuentan con computadoras, celulares
Varios de los niños han aprendido mediante herramientas digitales durante la pandemia	Disfrutaba de ver videos o televisión
Pensamiento y razonamiento de forma simple	Uso de material didáctico para aprender

Tabla 5 Problemas presentes en la formación del lenguaje

PROBLEMAS PRESENTES EN LA FORMACIÓN DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS	
Falta de atención	Mala pronunciación
No poder entender ciertas palabras	Falta de fluidez
Baluceo	Falta de habla
Dificultad para articular oraciones	Problemas para expresar ciertas palabras

Debido a las características demostradas durante este proceso se generó las siguientes hipótesis:

- ¿Qué enfoque en el diseño se debe tomar?
- ¿Qué clase de referentes se pueden tomar?
- ¿Qué tipo de ejercicios se pueden usar?

ETAPA 3: La Ideación.

Durante este paso se pudo generar varias alternativas a los problemas mostrados anteriormente los cuales serán solucionados mediante el uso de herramientas de diseño.

¿Qué enfoque en el diseño se debe tomar?

Debido a las características anteriormente indicadas de los niños se pudo observar una necesidad de un sistema de diseño simple el cual no pueda ser muy complicado de seguir para los niños durante los tratamientos.

Se ha decidido crear una propuesta de diseño en la cual los objetos están representados por dibujos minimalistas los cuales representan personas, animales y principalmente objetos de la vida cotidiana que los niños puedan encontrar en sus hogares, de esta forma los niños aprenderán el significado de estas palabras de forma más rápida.

¿Qué clase de referentes se pueden tomar?

Debido al contacto ya existente de los niños en la actualidad por medios de entretenimiento como la televisión, y principalmente el internet, el cual usan como forma de distracción para ver videos, series o cualquier tipo de contenido multimedia se ha optado por crear contenido el cual sea gráficamente parecido a este, para así crear una propuesta más atractiva para llamar la atención de los infantes del centro.

¿Qué tipo de ejercicios se pueden usar?

Debido a los problemas de lenguaje de los infantes se generaron ejercicios de repetición de palabras clave las cuales están presentes en los hogares de los niños, estos ejercicios están basados en los tratamientos ya usados por los expertos del Centro los mismos que ya están probados en los niños.

Con las características anteriormente nombradas se presentó la propuesta de diseño de creación de videos y animación 2d, que consiste en presentar dibujos minimalistas de corta duración basándose en **la teoría de la Gestalt**.

ETAPA 4: La Generación de Prototipos.

Durante esta etapa se pudo generar una propuesta de diseño basada en la característica anteriormente nombrada.

PROTOTIPO DE DISEÑO



Ilustración 8 Ejemplo del uso de la Gestalt

Durante esta etapa se crearon prototipos de video los cuales cumplen con los principios de la Gestalt, estos indican que la mente humana puede agrupar y simplificar tanto figuras o formas para poder entender patrones y diseños más complejos.

De esta manera en el proyecto ya trazado se usarán ilustraciones minimalistas conformadas por figuras las cuales representarán elemento de la vida cotidiana de las personas para poder presentar a los niños estos elementos de forma simple y divertida

ETAPA 5: Evaluar.

Durante el proceso de exposición de la propuesta gráfica planteada de los videos y el contacto directo con los niños mediante la observación, preguntas y respuestas se pudo captar una mejor atención de los niños, más desenvolvimiento y mayor interés por participar de parte de los infantes.

Dando como resultado una mejora en el aprendizaje y la enseñanza.

Las respuestas de los niños cuando se les preguntó cómo les había parecido las ilustraciones presentes en los videos indicaron que estos dibujos eran de su agrado y eran divertidos, les gustaron los elementos presentes tales como los colores, los sonidos, el movimiento de las figuras, la música de fondo.

Los padres al estar presentes también dieron su opinión sobre la propuesta presentada indicando que la tecnología bien utilizada es un avance en la educación. La cual abre nuevas posibilidades de aprendizaje, las ilustraciones fueron de su agrado indicando que si podían apreciar de forma correcta las figuras que representaban.

Capítulo III. PROPUESTA DE DISEÑO

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El objetivo del proyecto será crear materiales didácticos en forma de videos animados mediante herramientas digitales del paquete de adobe de video tales como adobe after effects o adobe premier los cuales contengan ilustraciones creadas a partir de figuras geométricas simples las cuales se desarrollarán teniendo en cuenta como base la teoría de la Gestalt, siguiendo como principal guía dibujo de corte infantil. Los cuales están destinados para infantes de 2 a 5 años que sufren de problemas en el desarrollo de su lenguaje del Centro Integral Fonoaudiológico.

HERRAMIENTAS DE VIDEO

AFTER EFFECTS

Durante la realización del proyecto se requirió el uso de la herramienta After Effects el cual es una herramienta de composición de gráficos en movimiento la cual fue publicada por adobe en el año 1993 y se ha ido actualizando con él paso del tiempo hasta nuestros días. Esta herramienta es principalmente usada para la creación de animaciones y post producción de videos.

Esta herramienta fue utilizada durante la creación de los efectos de movimiento usados en los videos.

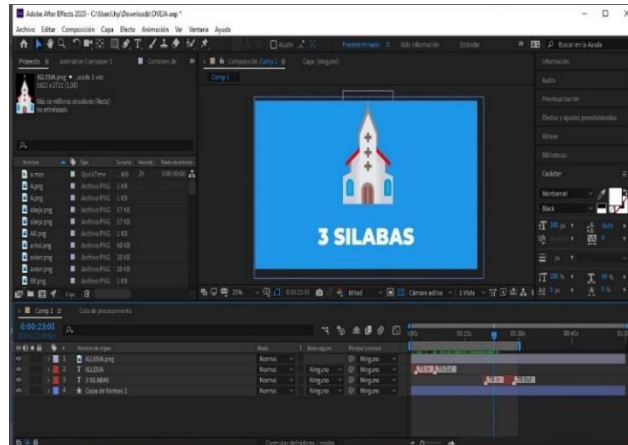


Ilustración 9. Realización de los videos en la herramienta After Effects

ADOBE PREMIERE

Adobe premiere pro es un software de edición de videos de manera profesional lanzado en 2003 el cual es usado en todo el mundo en la creación de material multimedia y por su uso en la postproducción.

Durante el proyecto se usó para la generación de videos y la edición del audio.

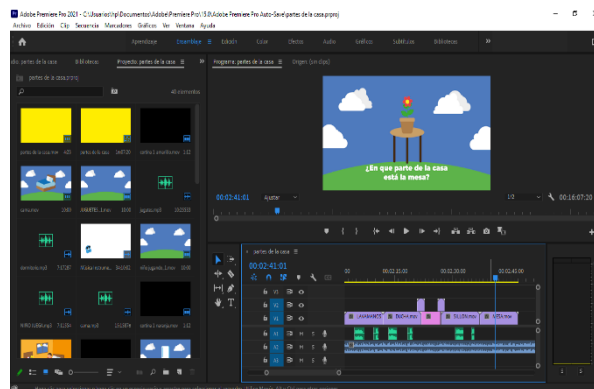


Ilustración 10 Ejemplo del uso de Adobe Premiere

ADOBE ILLUSTRATOR

Adobe Illustrator es una herramienta de dibujo y edición de gráficos vectoriales, fue creada en 1997 y es usada actualmente para crear publicidad, logotipos, dibujos, edición de imágenes, etc.

Fue usada durante la realización del proyecto para poder generar los dibujos relacionados a este trabajo.



Ilustración 11 Ejemplo de uso de Adobe Illustrator

Text to speech

Durante los videos se presentará un audio explicativo el cual se podrá generar por medio de la herramienta text to speech la cual puede convertir el texto escrito hablado por una voz artificial creada por computadora.

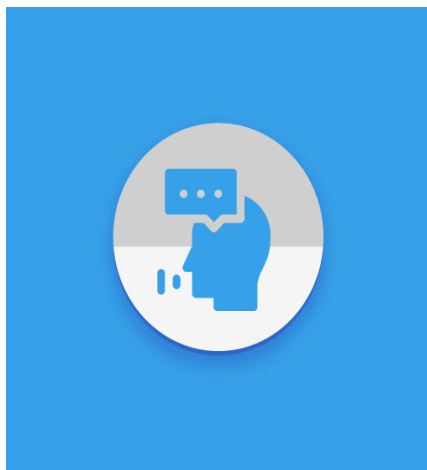


Ilustración 12 Grafico de Text to speech

DESARROLLO

Planeamiento

Durante esta parte del desarrollo se pudo clasificar los elementos que conformarán al video y como se podrán desarrollar mediante las herramientas indicadas anteriormente.

Planteamiento de los dibujos

Los dibujos fueron creados teniendo en cuenta la edad de los niños del Centro por lo que se decidió optar por un sistema gráfico basado en la teoría de la Gestalt, la cual afirma que el cerebro humano puede apilar y agrupar figuras para así generar patrones los cuales pueden representar a varios objetos. Pará la creación de las ilustraciones se dividieron los elementos en 5 temas de ejercicios:

ANIMALES

Tabla 6 Ejercicio de animales

PERRO	¿Qué animal ladra? ¿A qué animal le gusta masticar los huesos? ¿Qué animal entierra los huesos?
GATO	¿Qué animal maúlla? ¿Qué animal le gusta jugar con lana? ¿Qué animal le gusta dormir?
CERDO	¿Qué animal gruñe? ¿Qué animal le gusta ensuciarse? ¿Qué animal le gusta comer?
VACA	¿Qué animal puede mugir? ¿Qué animal puede dar leche? ¿Qué animal come pasto?
CABALLO	¿Qué animal puede relinchar? ¿Qué animal puede correr mucho? ¿Qué animal puede saltar muy alto?

Ejercicio de sílabas

Tabla 7 Ejercicio de sílabas

A	ABEJA AVIÓN ÁRBOL
E	EDIFICIO ESPEJO
I	IGLESIA IMÁN ISLA
O	OSO OLLA OVEJA
U	UNO UVA

MEDIOS DE TRANSPORTE

Tabla 8 Medios de transporte

CARRO	¿Qué transporte tiene cuatro llantas? ¿Qué transporte es muy rápido? ¿En qué transporte se moviliza la familia?
BICICLETA	¿Qué transporte tiene 2 ruedas? ¿Qué transporte usa una sola persona? ¿Qué transporte se usa para hacer ejercicio?
BARCO	¿Qué transporte va por el mar? ¿Qué transporte se usa para pescar? ¿Qué transporte trae objetos del mar?
AVIÓN	¿Qué transporte tiene alas? ¿Qué transporte puede volar? ¿Qué transporte llevar a muchas personas?
BUS	¿Qué transporte es muy grande? ¿Qué transporte lleva a la gente a su casa? ¿Qué transporte hace a muchas personas?

PARTES DE LA CASA

Tabla 9 Partes de la casa

EL DORMITORIO	<p>¿En qué parte de la casa están los juguetes?</p> <p>¿En qué parte de la casa el niño juega?</p> <p>¿En qué parte de la casa está la cama?</p>
LA COCINA	<p>¿En qué parte de la casa está el refrigerador?</p> <p>¿En qué parte de la casa está el horno?</p> <p>¿En qué parte de la casa está la licuadora?</p>
EI JARDÍN	<p>¿En qué parte de la casa están las plantas?</p> <p>¿En qué parte de la casa están las flores?</p> <p>¿En qué parte de la casa está la regadera?</p>
EI BAÑO	<p>¿En qué parte de la casa están las toallas?</p> <p>¿En qué parte de la casa está el lavamanos?</p> <p>¿En qué parte de la casa nos bañamos?</p>
LA SALA	<p>¿En qué parte de la casa está la mesa?</p> <p>¿En qué parte de la casa están los sillones?</p> <p>¿En qué parte de la casa se reciben a las visitas?</p>

PRENDAS DE VESTIR

Tabla 10 Prendas de vestir

LA CAMISETA	<p>¿Qué prenda es fresca?</p> <p>¿Qué prenda usamos para jugar futbol?</p> <p>¿Qué prenda usa el niño?</p> <p>¿Qué prenda usamos en la playa?</p>
EL PANTALÓN	<p>¿Qué prenda es larga y va en las piernas?</p> <p>¿Qué prenda usa el hombre?</p> <p>¿Qué prenda tiene bolsillos?</p>
LA CHOMPA	<p>¿Qué prenda está abrigada?</p> <p>¿Qué prenda usa el niño?</p> <p>¿Qué prenda se usa en invierno?</p>
LA FALDA	<p>¿Qué prenda es de color lila?</p> <p>¿Qué prenda es corta y va en las piernas?</p> <p>¿Qué prenda usa la mujer?</p>
LOS ZAPATOS	<p>¿Qué prenda se está poniendo el niño?</p> <p>¿Qué prenda va en los pies?</p> <p>¿Qué prenda va después de las medias?</p>

CREACIÓN DE LAS REGLAS

Para la creación de los videos a su vez se crearon reglas para la ilustración de paisajes y la ilustración de los elementos, para los paisajes se usó una mesa de trabajo de 1920x1080 Mientras que para los objetos se decidió usar reglas de 1080x1080.

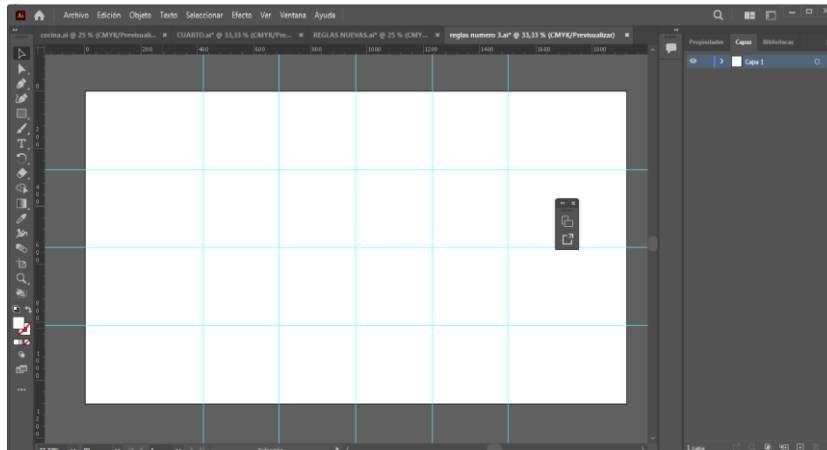


Ilustración 13 Ejemplo de la mesa de trabajo usada para creación de paisajes

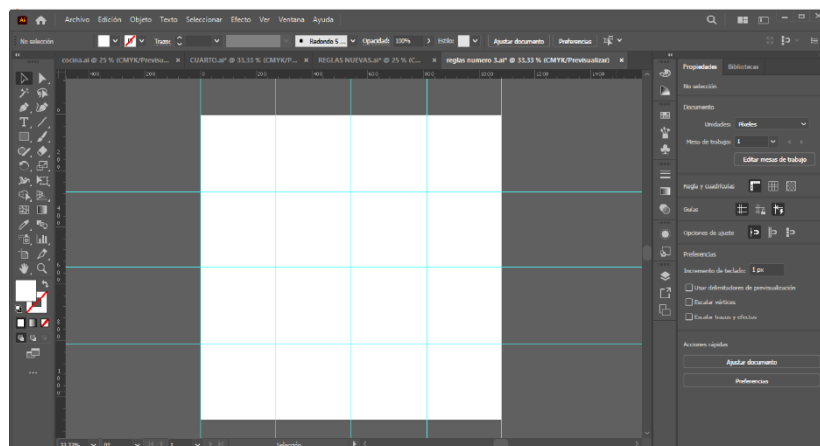


Ilustración 14 Ejemplo de la mesa de trabajo para la creación de dibujos

Durante esta etapa se utilizó los gráficos ya creados para así generar los videos pertenecientes a la propuesta de diseño

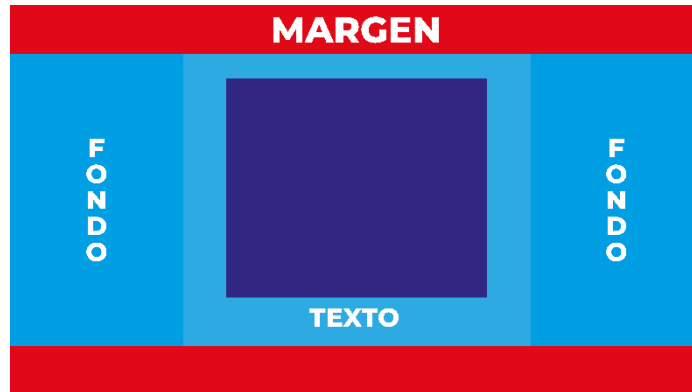


Ilustración 15 Reglas creadas para los videos

Se generaron un prototipo de las reglas las cuales serán usadas durante la generación de los videos para de esta forma poder dar un mayor balance de los elementos presentes en cada uno de ellos. Estas reglas están diseñadas con las medidas de 1920 a 1080 pixeles para poder abarcar todo el espacio presente en la pantalla.

En el centro de la figura se encuentra un espacio azul de aproximadamente 720x600 pixeles en el cual se colocarán las imágenes en un plano central

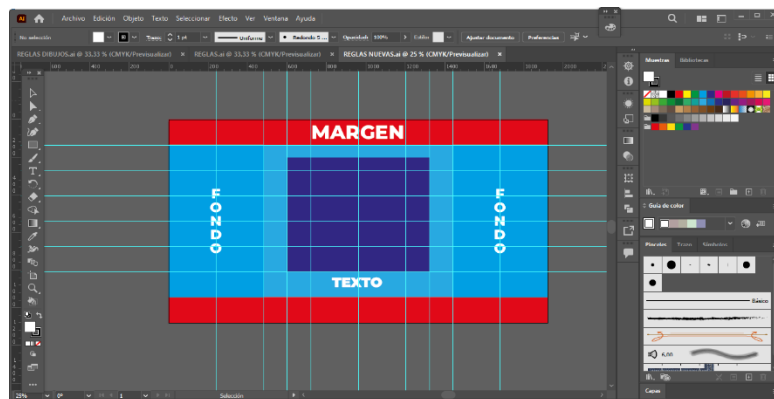


Ilustración 16 Elaboración de las reglas del video

Desarrollo de la tipografía

Tipografía Monserrat Black

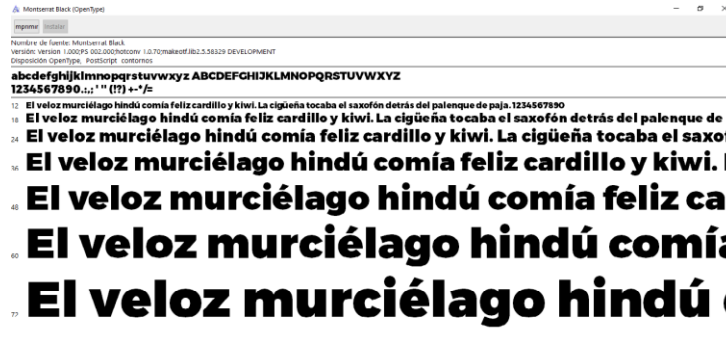


Ilustración 17 Tipografía Monserrat

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*()_+={}||:;'"\|/.,

Ilustración 18 Tipografía Monserrat 2

Para la creación de los videos se eligió la tipografía Monserrat en su formato Black al contener las siguientes características:

1. Esta tipografía es de tipo **Sans serif** la cual es utilizada para la creación de textos cortos los cuales no estén conformados por demasiado texto como títulos, oraciones simples, subtítulos, mensajes cortos o en la presentación de un eslogan publicitario.
2. Es una tipografía con un diseño simple para que de esta manera pueda ser entendida fácilmente por los infantes.
3. Cuenta con un grosor considerable el cual hace que sea distinguible de forma más fácil.
4. Posee un estilo geométrico por lo cual está relacionada al diseño de las ilustraciones.

CREACIÓN DE LOS VIDEOS

Mediante la herramienta anteriormente mostrada After effects se pudo generar los efectos usados en los videos, también se acomodaron los gráficos y se realizó el texto presente en cada uno de los videos, mientras que con la herramienta Adobe Premiere se realizó edición de cada uno de los ejercicios y el ensamblaje de el audio realizado mediante la herramienta text to speech.



Ilustración 19 Video ya realizado

PRESENTACIÓN DE LOS VIDEOS

Al ser finalizados los videos fueron presentados a los niños y a sus padres durante las terapias para ser probados, durante este proceso tanto los padres como los niños indicaron su aprobación a este nuevo método de enseñanza y también a la propuesta gráfica realizada la cual pudo captar de forma exitosa la atención de los niños mediante el los efectos de animación y los gráficos desarrollados.



Ilustración 20 Presentación de los videos

ILUSTRACIONES



Ilustración 21 Abeja



Ilustración 22 Avión



Ilustración 23 Árbol



Ilustración 24 Edificios

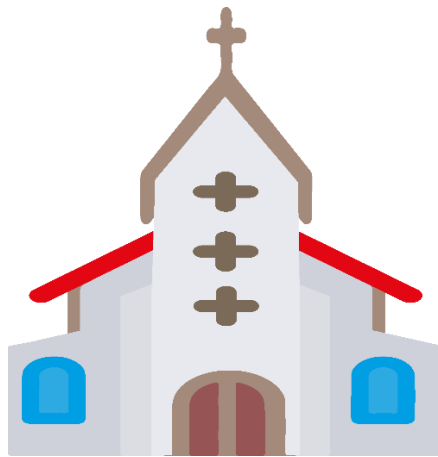


Ilustración 25 Iglesia



Ilustración 26 Isla



Ilustración 27 Imán

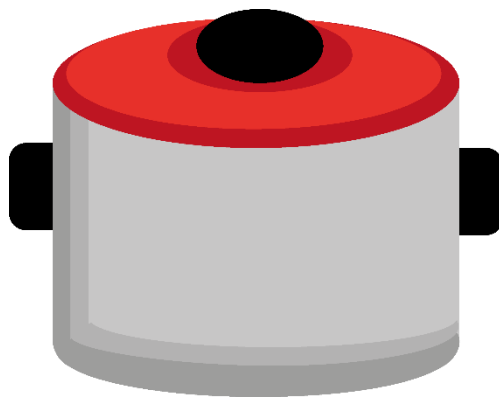


Ilustración 28 Olla



Ilustración 29 Oso

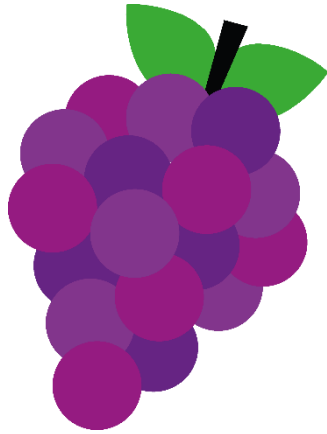


Ilustración 30 Uva



Ilustración 31 Número uno



Ilustración 32 Niño poniéndose los zapatos



Ilustración 33 Medias y zapatos



Ilustración 34 Niño sin zapatos



Ilustración 35 Pantalón



Ilustración 36 Hombre con pantalón

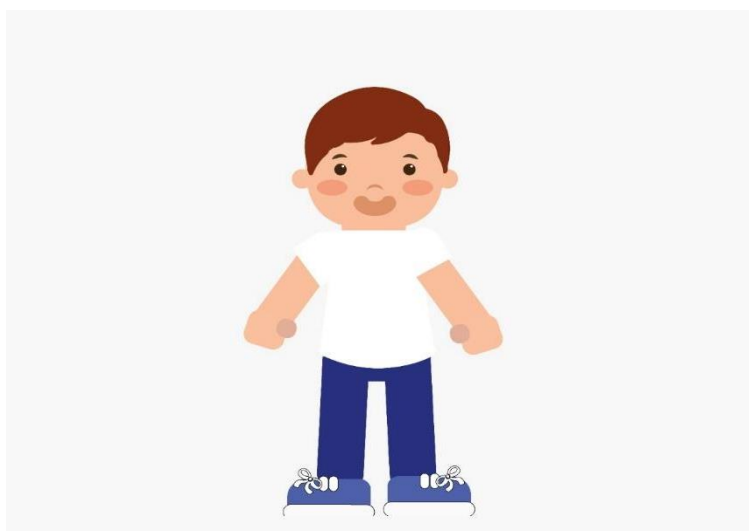


Ilustración 37 Niño con camiseta



Ilustración 38 Niño jugando futbol

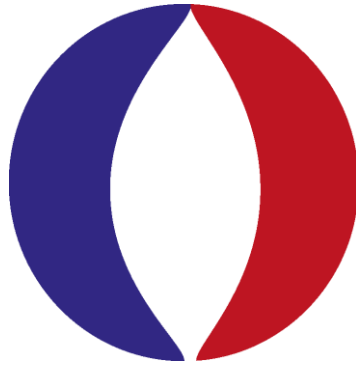


Ilustración 39 Pelota



Ilustración 40 Playa



Ilustración 41 Falda rosada



Ilustración 42 Mujer con falda



Ilustración 43 Mujer puesta falda en las piernas

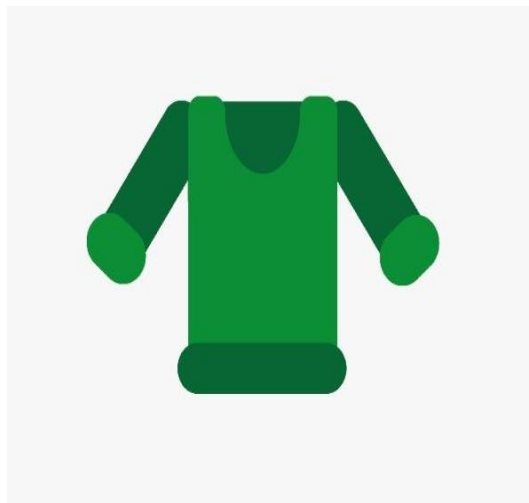


Ilustración 44 Chompa



Ilustración 45 Niño con chompa



Ilustración 46 Invierno

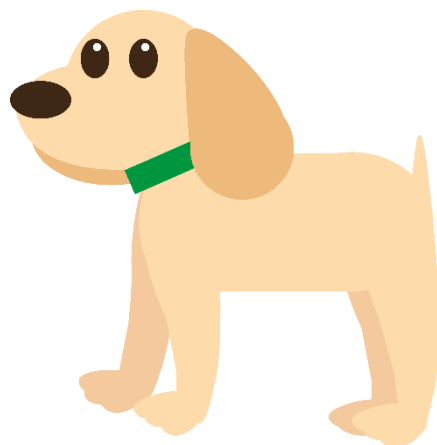


Ilustración 47 Perro



Ilustración 48 Perro masticando un hueso



Ilustración 49 Perro enterrando su hueso

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

FECHA	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO			
ACTIVIDADES	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Entrega de modalidad de trabajo																								
Revisión y aprobación del tema																								
Creación de la propuesta de diseño																								
Discusión del tema con los Expertos																								
Desarrollo del documento de tesis																								
Creación de las ilustraciones del video																								
Creación y edición de videos																								
Presentación de los videos a los niños																								
Revisión del documento final de titulación																								

Tabla 11 Cronograma de actividades

CONCLUSIONES

Mediante la investigación se pudo observar la eficiencia de los métodos de estimulación del lenguaje usados durante la elaboración del proyecto de tesis, a su vez también se demostró lo eficaz que puede ser el uso de herramientas digitales en el tratamiento de en niños de 2 a 5 años. Esto está evidenciado en los resultados positivos de los videos.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la institución el mayor uso y producción de videos y herramientas digitales como instrumentos complementarios al tratamiento.
- La mayoría de padres y madres cuentan con escaso tiempo disponible, por lo cual se recomiendan herramientas de fácil uso que sean divertidas y puedan ser usadas en un corto tiempo para estimular y mantener la atención de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- Caccuri, V. (2013). *Educación con TICS. RED USERS*.
<https://doi.org/https://books.google.com.mx/books?id=iSF7urTm9QC&lpg=PA1&ots=97fISSJj9s&dq=tecnologia%20educativa%20y%20los%20logros%20en%20los%20fines%20de%20educacion&lr&hl=es&pg=PA5#v=onepage&q&f=false>
- Centro Médico de Foniatría y Logopedia. (2014). *Lenguaje y desarrollo en el niño. Guía de orientación*. Foniatriabielsa: <https://www.foniatriabielsa.com/wp-content/uploads/2020/01/GUIAQ-COMPLETA-PDF-1.pdf>
- Escorcía Oyola, L., & Jaimes de Triviño, C. (2015). *Tendencias de uso de las TIC en el contexto escolar a partir de las experiencias de los docentes*. Educación y Educadores: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942015000100008&lng=en&tlng=es.
- Federación de enseñanza de CCOO de Andalucía. (marzo de 2009). *Las alteraciones del habla y del lenguaje*. Revista digital para profesionales de la enseñanza: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4666.pdf>
- Gómez Saquipulla, N. E., & Villa Tenesaca, N. T. (septiembre de 2021). *Estimulación del lenguaje oral mediante estrategias didácticas en los niños y*. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación: <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1939>
- Gordillo Gualán, M. A., & Zhicay Reyes, D. V. (2018). *Diseño de un recurso interactivo digital que propicie la participación de los padres en el proceso de estimulación del lenguaje en infantes regulares de 3 a 5 años con problemas lingüísticos del Centro de salud de Bastión Popular Tipo C*. DSpace en ESPOL: <http://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/53700>

- Madrid Tamayo, T. (2018). *El sistema educativo de Ecuador: un sistema, dos mundos*.
Revista Andina de Educación: <https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.2>
- Minera Lorenti, A. L., & Batres Contreras, M. E. (2008). *Guía de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años*.
<https://doi.org/https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2015/10/Terapias-del-lenguaje-ejercicios-para-mejorar.pdf>
- Molina Vives, M. (2008). *Trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación*. Repositorio Digital de la Universidad Autónoma de Barcelona:
<https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2015/10/Terapias-del-lenguaje-ejercicios-para-mejorar.pdf>
- Ponce Tedes, E., & Barriga Pérez, J. (17 de marzo de 2022). *Cifras alarmantes de niños con problemas de terapia del lenguaje*. LinkedIn: <https://es.linkedin.com/pulse/cifras-alarmantes-de-ni%C3%B1os-con-problemas-terapia-del-lenguaje->
- Sequeda Herrera, S. L. (2017). *Caracterización de una experiencia de interacción educativa dialógica de apropiación social de la ciencia y la tecnología, con niños en edad temprana, en ámbitos no formales, a partir de la sistematización del Club Pequeños Exploradores de Maloka*. Aletheia. Revista de Desarrollo Humano, Educativo y Social Contemporáneo, http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-03662017000100116&lng=en&tlng=es.

ANEXOS

CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN PARA NIÑAS Y NIÑOS USUARIOS DEL CENTRO INTEGRAL FONOAUDIOLÓGICO.

A continuación, y con la ayuda de su maestro, va a encontrar una serie de preguntas para saber su opinión sobre los videos proyectados.

El cuestionario es anónimo, su opinión es importante, ya que nos ayuda a realizar mejor mi trabajo.

Tengo _____ años.

Soy una niña ____ Soy un niño ____ Otro ____

Señalar con una X la carita que más se ajuste a lo que piense.

	NADA 	MÁS O MENOS 	MUCHO 
¿Le gustaron los videos que le mostraron?			
¿ha entendido bien lo que le han leído sus maestros en el video?			
¿Le han gustado los colores de los videos?			
¿Le gustaron las figuras que había en los videos?			

BOCETOS PRELIMINARES

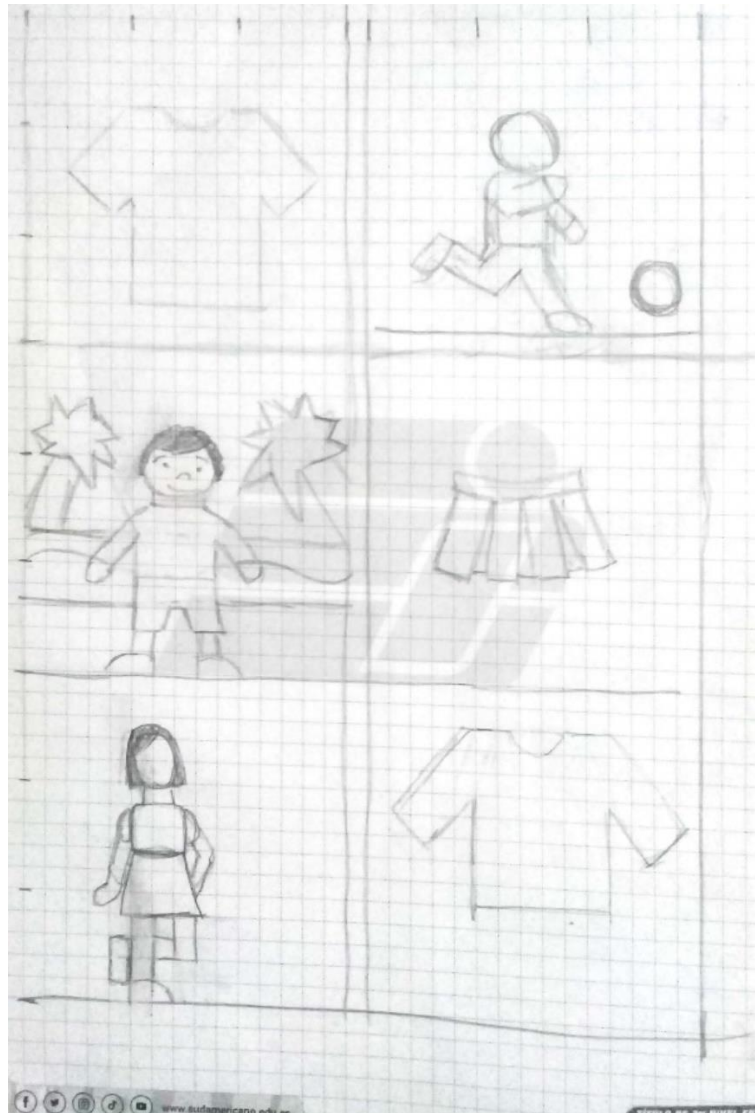


Ilustración 50 Bocetos número 1

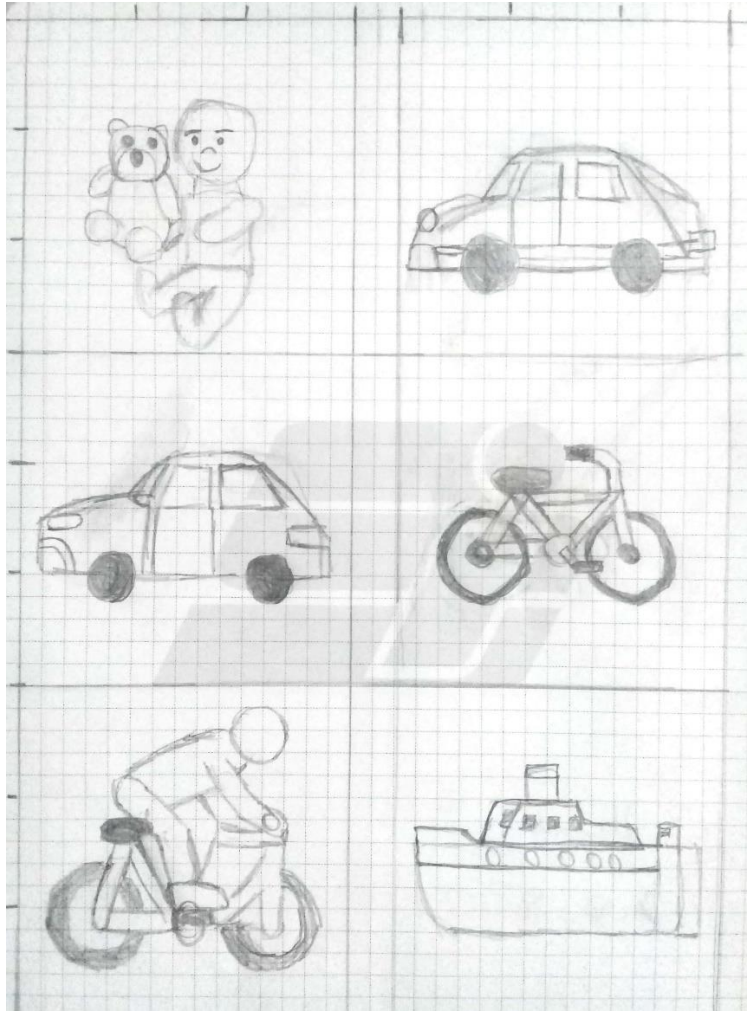


Ilustración 51 Boceto número 2

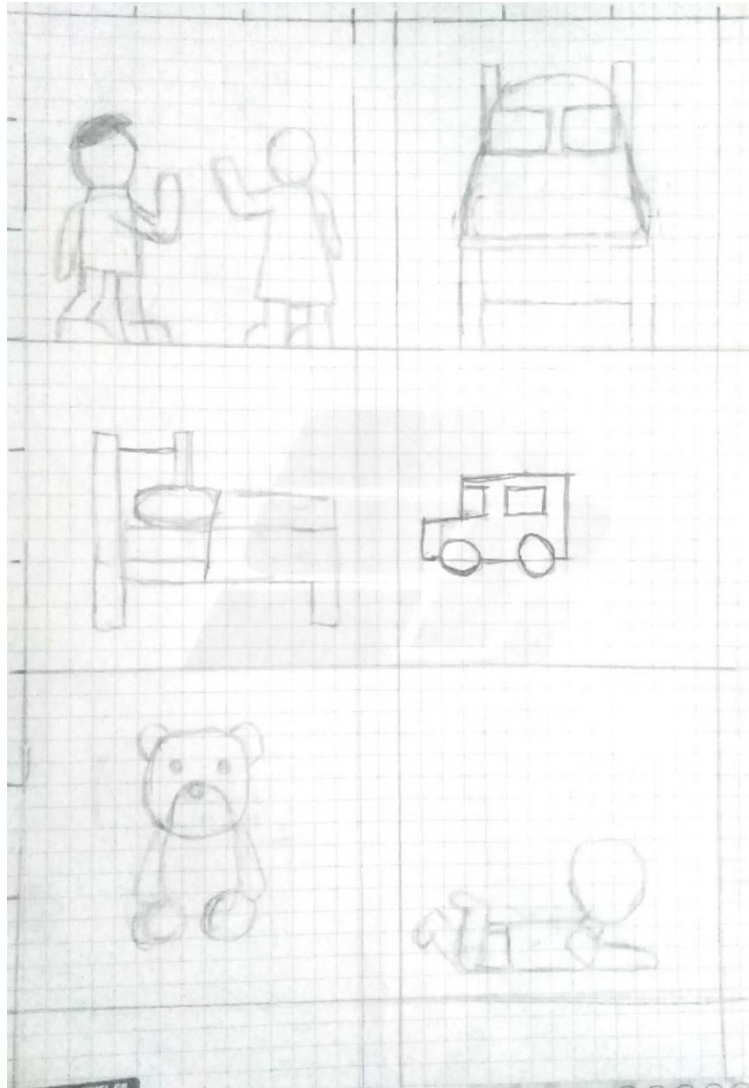


Ilustración 52 Boceto número 3

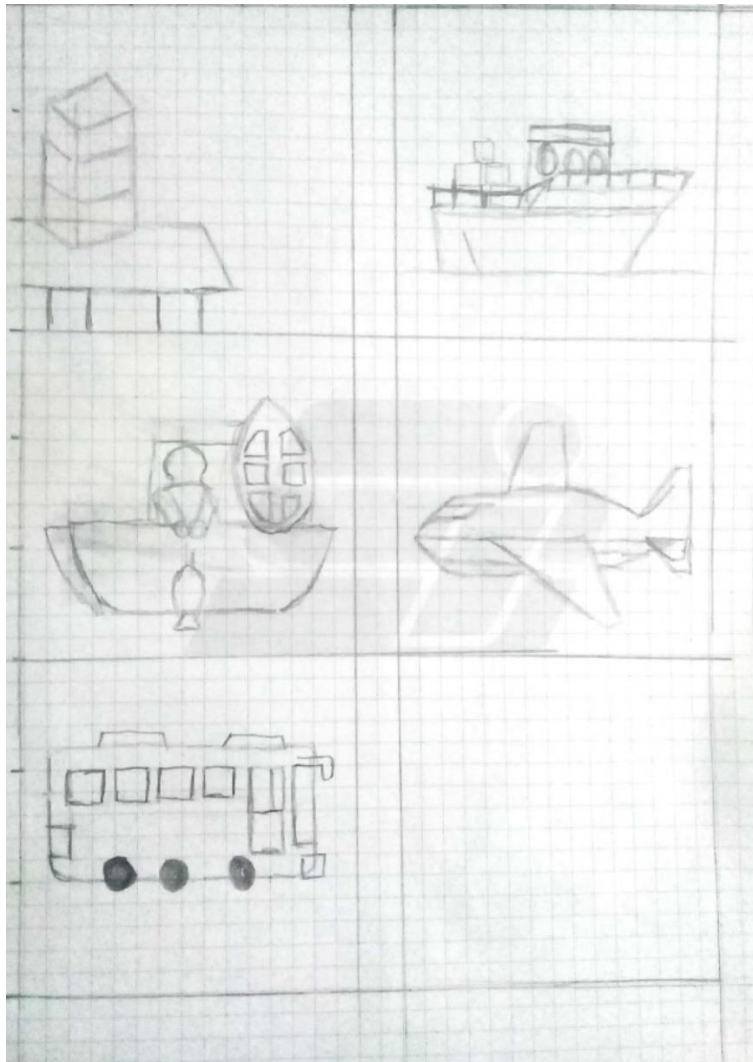


Ilustración 53 Boceto número 4

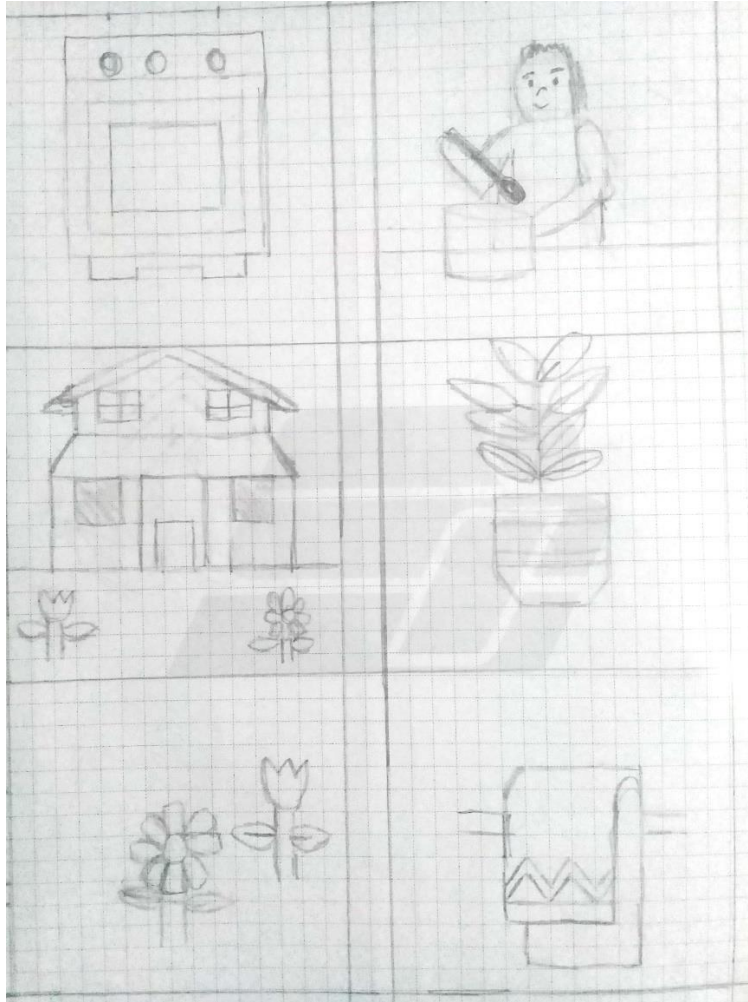


Ilustración 54 Boceto número 5