



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

“DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO PARA MEDIOS DIDÁCTICOS DEL CENTRO ESPECIALIZADO DE REHABILITACIÓN INTEGRAL (CERI) DE LA CIUDAD DE CUENCA”

AUTOR:

BYRON PATRICIO FERNANDEZ LLIGUICHUZCA

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO

TUTORES:

MSC. MARCO PAZMIÑO PIEDRA

CUENCA – ECUADOR, 2022

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su AUTOR BYRONN PATRICIO FERNANDEZ LLIGUICHUZCA, 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 GRÁFICO CON NIVEL EQUIVALENTE A
TECNOLOGÍA SUPERIOR**

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el estudiante: **BYRON PATRICIO FERNANDEZ LLIGUICHUZCA**, con el título “**DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO PARA MEDIOS DIDÁCTICOS DEL CENTRO ESPECIALIZADO DE REHABILITACIÓN INTEGRAL (CERI) DE LA CIUDAD DE CUENCA**”, 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,



MSc. Marco Pazmiño Piedra

C.I 0101811180

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **FERNANDEZ LLIGUICHUZCA BYRON PATRICIO**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO PARA MEDIOS DIDÁCTICOS DEL CENTRO ESPECIALIZADO DE REHABILITACIÓN INTEGRAL (CERI) DE LA CIUDAD DE CUENCA”** 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,



FERNANDEZ LLIGUICHUZCA BYRON PATRICIO

Cédula: 0106804842

DEDICATORIA

Dedicó esta tesis:

A Dios por guiarme y mantenerme en el camino con su sabiduría.

A mis padres Rosa y Patricio por el apoyo brindado para poder alcanzar este objetivo.

A mi esposa Verónica y a mi hijo Gabriel, por ser la fuente de mi inspiración para poder seguir adelante.

A mis hermanos Johanna y Diego por darme la fortaleza y motivación.

AGRADECIMIENTO

A mi director de tesis el Diseñador Marco Pazmiño quien me brindo su apoyo profesional para que este proyecto llegara a concluirse exitosamente.

A la Lcda. Jenny Urgiles quien me brindo su apoyo con todos sus conocimientos.

A todos quienes de alguna manera me apoyaron directamente o indirectamente para que este proyecto salga adelante.

Gracias

RESUMEN

El presente proyecto se basa en el diseño gráfico de medios didácticos en niños con discapacidad, específicamente en niños con hemiparesia y hemiplejía que acuden al Centro Especializado de Rehabilitación Integral (CERI) N°5, con la metodología del desing thinking se desarrollo las ideas para resolver la problemática que es la carencia o falta de material o medios didácticos en los niños de 6 a 8 años.

El resultado final de este proyecto es obtener una herramienta para que permanezca en el CERI, y pueda ayudar a los niños que asisten a terapias a través del juego para que puedan interactuar, aprender y sobre todo rehabilitar.

INDICE

INDICE DE ILUSTRACIONES Y CUADROS	2
INTRODUCCIÓN	3
Formulación Del Problema	4
OBJETIVOS 6	
Objetivo general	6
Objetivos específicos.....	6
CAPITULO II 7	
Marco Referencial.....	7
Marco Teórico.....	7
Marco Contextual.....	11
Marco Conceptual	14
CAPITULO III 17	
Metodología 17	
Desing Thinking.....	17
Boceto	18
Ilustración	30
Ilustraciones solicitadas por los docentes en pre defenza	38
RECURSOS 49	
Talento humano 49	
Recursos financieros	49
Recursos institucionales	49
1.Cronograma de actividades	49
BIBLIOGRAFÍA 50	

INDICE DE ILUSTRACIONES Y CUADROS

Ilustración 1 Colores apreciados y menos apreciados	10
Ilustración 2 ubicación del cery en mapa del azuay.....	12
Ilustración 3 personas con discapacidades registradas en el cantón cuenca	13
Ilustración 4 personas con discapacidades registradas a nivel nacional.....	14
Ilustración 5 boceto 1 estructura	19
Ilustración 6 boceto 2 juego 1.....	20
Ilustración 7 boceto 3 juego 1.....	21
Ilustración 8 boceto 4 juego 1.....	22
Ilustración 9 boceto 5 juego 2.....	23
Ilustración 10 boceto 6 juego 3.....	24
Ilustración 11 boceto 7 juego 4.....	25
Ilustración 12 boceto 8 juego 5.....	26
Ilustración 13 boceto 9 juego 6.....	27
Ilustración 14 boceto 10 juego 7.....	28
Ilustración 15 boceto 11 juego 8.....	29
Ilustración 16 ilustración juego 1	30
Ilustración 17 ilustración juego 2	31
Ilustración 18 ilustración juego 3	32
Ilustración 19 ilustración juego 4.....	33
Ilustración 20 ilustración juego 5	34
Ilustración 21 ilustración juego 6	35
Ilustración 22 ilustración juego 7	36
Ilustración 23 ilustración juego 8.....	37

INTRODUCCIÓN

A nivel personal, tuve contacto directo con un niño con discapacidad, mi hijo, al ver que comenzaba con dificultades en parte de su motricidad física, me vi en la necesidad de buscar una terapeuta ocupacional. Al momento que El CERI, nos otorgó su apoyo de diferentes maneras, como padre decidí colaborar y compartir experiencias y conocimientos para crear un sistema gráfico y de esta forma ayudar desde mi hogar con los implementos de terapia. Al darme cuenta de los resultados positivos de los ejercicios de realizados en el Centro.

Analizando las necesidades del CERI, surgió la idea de implementar diseño gráfico, la misma que fue comunicada y compartida con el director para ser planteada como proyecto de titulación.

En vista de que hay diferentes tipos de enfermedades que se han investigado y tienen tratamiento, algunos paliativos, y otros que pueden mejorar la calidad de vida, pero en el área de la neurología infantil, hay enfermedades que afectan parte del desarrollo cognitivo.

Por lo tanto, este proyecto está enfocado en buscar y crear sistemas gráficos en medios didácticos, para los niños del centro que se encuentren dentro del programa de terapia ocupacional con referencia en hemiparesia o hemiplejía.

CAPITULO I

Formulación Del Problema

Al observar que estos centros no se encuentran equipados y envían a los padres de familia a buscar ayuda en Internet para que puedan ser soporte e interaccionen con el pequeño procedemos a la elaboración del este proyecto.

.

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación e implementación se realiza por razones sociales y con experiencia a nivel personal, ya que me encuentro cercano a una persona con capacidades diferentes que tiene necesidad de terapia ocupacional al momento de tomar terapia ocupacional se dieron varios factores, uno de ellos,

Por lo tanto, se realizará un enfoque en la creación e implementación de juegos y juguetes terapéuticos el CERI

OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar un sistema gráfico en medios didácticos para niños de 6 a 8 años con discapacidad motriz (hemiparesia y hemiplejía) con el uso de las herramientas del diseño gráfico, además de la implementación de prototipos orientados a la terapia ocupacional, para el Centro Especializado de Rehabilitación Integral (CERI) de la ciudad de Cuenca.

Objetivos específicos

-Recopilar información técnica sobre los diseños y las terapias para los niños con discapacidad.

Elaborar bocetos los cuales se irán evaluado con el tutor y los terapeutas.

Aplicar y evaluar su funcionalidad y operatividad de los diseños planteados.

Realizar un análisis de costos.

CAPITULO II

Marco Referencial

Marco Teórico

El diseño gráfico ha llegado para quedarse y ha tenido transformaciones con el pasar de los años. Se puede decir que el diseño gráfico tiene dos polos uno como oficio que es un conjunto fijo de destrezas y conocimientos y por otro lado tenemos como profesión que se aplica en la educación a los estudiantes para el futuro. Es decir, el diseño es la aplicación tanto de oficio y de profesión que debe de estar basada en principios centrados en las capacidades y condiciones humanas, teniendo en cuenta componentes como la tecnología, estilos de moda o en el caso de este proyecto las discapacidades. (Ricupero, 2007)

Cabe mencionar que el diseño grafico se puede plasmar sobre soportes bidimensionales, papel, plastico, carton, vidrio, etc e incluso se pueden manejar como objetos. Tambien se indica que el diseño grafico es la organización armoniosa de elementos con el objetivo de cumplir una funcion de comunicación visual. (wikilearning.com). En este caso, los juegos o o medios didácticos buscaran comunicar al niño para llegar al objetivo de terapia ocupacional sin que el niño se sienta presionado o fastidiado.

De esta manera se puede llegar al consenso que todo proyecto de diseño busca un impacto y afectar actitudes o conductas del público, pero para que un proyecto sea exitoso debe de tener una planificación e investigacion. (Ricupero, 2007)

Por lo tanto se planifica en este proyecto la utilización de diseños que generen impacto en niños de 6 a 8 años con dicapacidad; especificamente en hemiparesia y hemiplejía. Por lo que se pretende usar la terapia ocupacional como laso entre el diseño de medio didácticos y la condiciones motriceses que afectan a los niños.

La hemiparecia y hemiplejía no son enfermedades como tal si no son condiciones neurológicas que se derivan de la enfermedad de la parálisis cerebral. La hemiparesia siendo dificulta el movimiento en la mitad del cuerpo. (Hemiweb, 2015)

La hemiparesia también esta considerada también como un síndrome, y de acuerdo a estudios esta se presenta más frecuentemente en varones predominando en el lado izquierdo cerebral en cerca de dos tercios de los pacientes. El diagnóstico involucra un déficit motor y usualmente el paciente tiene retardo en el desarrollo psicomotor, trastornos sensoriales, etc. (Malagon, 2007)

Así también tenemos la hemiplejía, que es un trastorno funcional de una mitad lateral del cuerpo producido por alteraciones de los vasos cerebrales, dentro de la palabra hemiplejía que es muy extensa en definiciones se incluye disturbios sensitivos, incoordinaciones, etc... (Voto)

Teniendo en cuenta estas dos secuelas de la parálisis cerebral se pretende el uso en la aplicación terapia ocupacional, que no es más que un método o uso terapéutico que trata de remediar o mantener distintas funciones o actividades con el objetivo de que el individuo se sienta satisfecho ya se de manera individual o colectivamente. Pero para esto hay varias maneras que la terapia ocupacional acoge diversas formas como el juego, las actividades cotidianas o el trabajo. (De las Heras de Pablo, 2015)

De las tres áreas mencionadas, aplicaremos el juego como terapia para los niños. El juego en terapia ocupacional indica “que se desarrolla desde la infancia como una actividad placentera implica exploración, descubrimiento y goce. Este toma la forma de imaginación, deportes, celebración, actividades lúdicas y creativas a lo largo de la vida.” (De las Heras de Pablo, 2015)

Consecuentemente al conocer la aplicación del juego en el área de la salud, se presentará varios medios didácticos de los cuales, se realizó el bocetaje, ilustración, diagramación, prototipación, y el juego para el uso de los niños en el CERI.

Para llegar a este objetivo, es necesario conocer también la psicología del color ya que es un paso importante en los niños, ya que a ellos les atrae lo novedoso, figuras, texturas y sobre todo colores.

Dentro de los colores principales que vamos a conocer en los medios didácticos está el color azul, verde, rojo, negro, amarillo, etc...

Cabe recalcar que cada uno de los colores puede producir muchos efectos distintos a diferentes personas, y todos los colores tienen varios significados o si resulta agradable o carente de gusto. (Heller, 2000)

Dentro del libro Psicología del Color por Eva Heller, se refiere a que generó una investigación a través de encuesta a 2000 personas entre hombres y mujeres, comprendidas en la edad de 14 y 97 años. Dando como resultado una lista de los colores más apreciados. En esta lista se enumera 11 colores. Y también enumera un listado de colores menos apreciados por las personas que se encuestaron. En este caso 13 colores. Ver figura N°1. (Heller, 2000)

Figura N°1.- Colores apreciados y menos apreciados.

Los colores más apreciados	
Azul	45 %
Verde	15 %
Rojo	12 %
Negro	10 %
Amarillo	6 %
Violeta	3 %
Naranja	3 %
Blanco	2 %
Rosa	2 %
Marrón	1 %
Oro	1 %

Los colores menos apreciados	
Marrón	20 %
Rosa	17 %
Gris	14 %
Violeta	10 %
Naranja	8 %
Amarillo	7 %
Negro	7 %
Verde	7 %
Rojo	4 %
Oro	3 %
Plata	2 %
Blanco	1 %
Azul	1 %

ILUSTRACIÓN 1 COLORES APRECIADOS Y MENOS APRECIADOS

Fuente: (Heller, 2000)

Color azul: este es uno de los colores mas apreciados, denota simpatía, armonía, y fidelidad. Tambien demuestra confianza y amistad, son sentimientos que se acreditan con el tiempo, y se asocia al ser humano como uno de los preferidos. Asi mismo es uno de los colores que en la teoria son cosiderados como primarios al igual que el color rojo y el amarillo ya que con la mezcla de estos se puede conseguir colores complementarios. (Heller, 2000)

Color rojo: tiene significados contradictorios o de diferentes polos, apara algunos es amor, para otros es odio, alegría o rojo peligro. (Heller, 2000)

Color amarillo, al igual que el rojo, demuestra optimismo o celos, diversion o celos., oro o azufre. (Heller, 2000)

Color Verde: da la sensación de esperanza, y burguesia, verde sagrado o verde venenoso, el autor lo llama un color intermedio. Asi mismo se indica que el verde es mas que un color ya que este es la quinta esencia de la naturaleza, incluso para algunos es un estilo de vida por la conciencia medioambiental que este genera en la mente de las personas (Heller, 2000)

Color negro: es el poder, violencia y muerte, es tambien el color de la juventud, pero tambien de la elegancia. Para muchos tambien el negro es la ausencia de la luz. (Heller, 2000)

Color Blanco: color de la feminidad, del bien y de la espiritualidad, para algunos es la ausencia del color. (Heller, 2000)

Color Naranja: demuestra diversión, exotico, llamativo. Tambien es el color de éxito. (Heller, 2000)

Desde luego no se puede indicar a todos los colores ya que hay diferentes tonos, y son muy extensos, sin embargo se mencionan algunos de los principales, sobretodo por que se van a presentar dentro de este proyecto por lo llamativo que son con los niños.

Marco Contextual

Datos generales del Centro De Especialidades De Rehabilitación Integral N° 5; el centro CERI, se encuentra ubicado en la provincia de Azuay, cantón Cuenca, ciudad Cuenca. Ver Figura N°2.

Figura N°2.- Ubicación del CERI en mapa del Azuay.

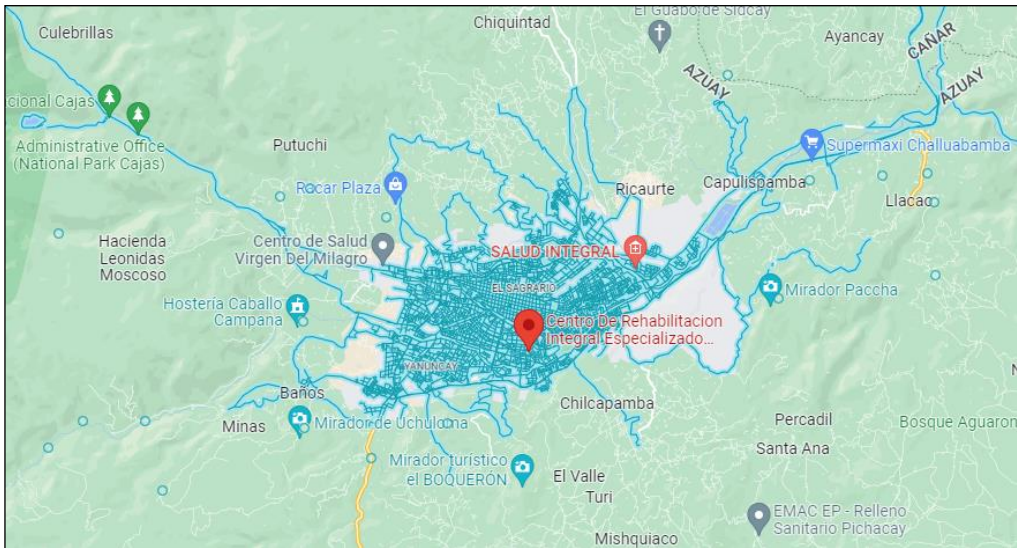


ILUSTRACIÓN 2 UBICACIÓN DEL CERY EN MAPA DEL AZUAY

Fuente: (google maps, s.f.)

CERI N°5, se encuentra ubicado en la Avenida Paucarbamba y girasol, este centro es parte del ministerio de Salud Pública. Este centro busca que los niños y niñas que presentan parálisis cerebral infantil o discapacidades motrices mejoren la calidad de vida.

CERI N°5, funciona a partir del año 2010, beneficiando usuarios de todas las edades. Este centro brinda atención en neurodesarrollo, neuro- pediatría, fonoaudiología, audiometría, odontología, medicina familiar, fisioterapia, terapias de lenguaje, ocupacional, estimulación temprana, terapia física infantil, entre otros servicios. (Radio Vision Cuenca, 2020)

De acuerdo al Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades, en el cantón Cuenca hay 706 niños de 7 a 12 años con discapacidades, físicas, intelectual y psicosocial.

Ver Figura N°3.

Figura N°3: Personas con discapacidades registradas en el Cantón Cuenca.

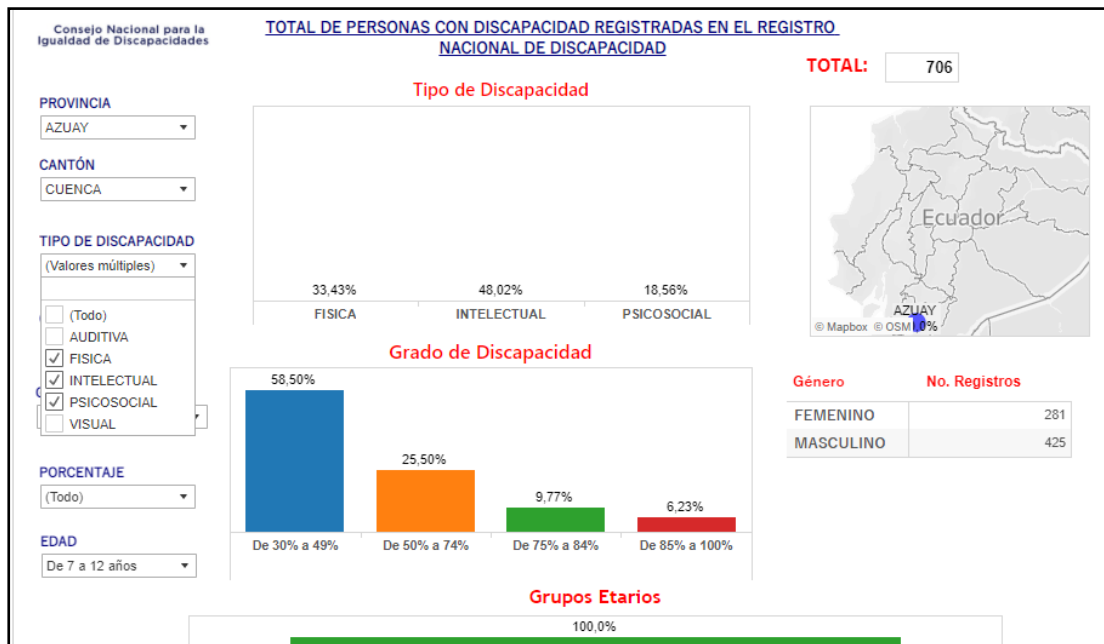


ILUSTRACIÓN 3 PERSONAS CON DISCAPACIDADES REGISTRADAS EN EL CANTÓN CUENCA

Fuente: (Consejo de Discapacidades, s.f.)

No obstante, el CERI no solo recibe a niños con discapacidad a nivel del cantón Cuenca, si no tambien a nivel nacional, ya que que el CERI pertenece al ministerio de salud pública, por lo tanto puede recibir a niños a nivel nacional y dirigirse a este centro u otros que existe a nivel Ecuador. A nivel Nacional según el consejo de discapacidades existen 18672 entre niños de 7 a 12 años. Ver Figura N°4

Sin embargo el Ceri N°5 no tiene un número exacto de niños o de edades que se encuentren activos usando sus servicios. Pero al notar esta dimensión de personas que pueden beneficiarse de medios didácticos, vale la pena implementar y mejorar la calidad de vida mediante juegos y diseñar un sistema gráfico para medios didácticos.

Figura N°4. Personas con discapacidades registradas a nivel nacional.

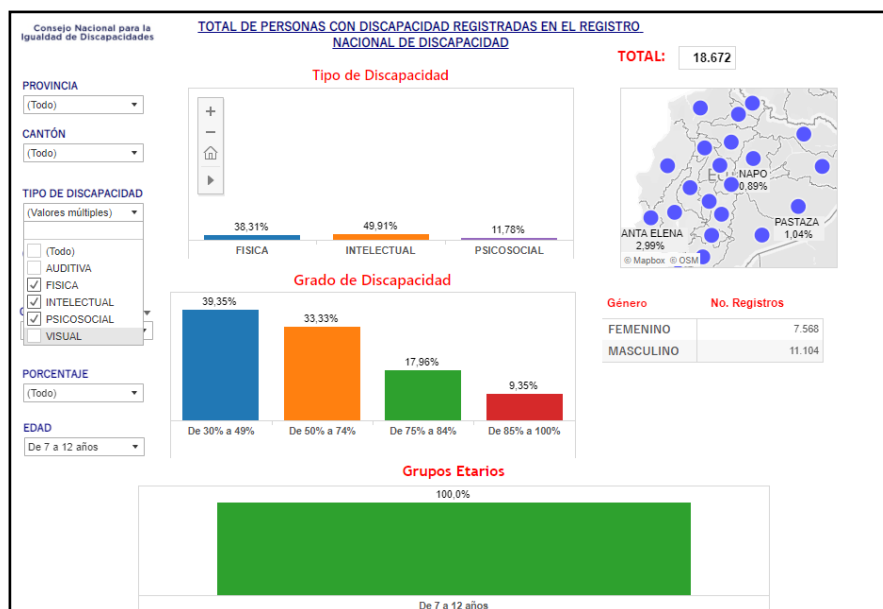


ILUSTRACIÓN 4 PERSONAS CON DISCAPACIDADES REGISTRADAS A NIVEL NACIONAL

Fuente: (Consejo de Discapacidades, s.f.)

Marco Conceptual

Como marco conceptual tenemos varias definiciones a aplicar dentro de nuestro proyecto.

Parálisis cerebral, según Jorge Malagón Valdez “engloba a un gran número de síndromes neurológicos clínicos de etiología diversa. Estos síndromes se caracterizan por tener una sintomatología común: los trastornos motores” (Malagón, 2007)

Tenemos que definir que es la hemiplejía y hemiparesia.

La hemiparesia es un trastorno derivado de la parálisis cerebral, también es derivado de un infarto cerebral en el territorio de la arteria cerebral media, pero esto afecta el lado izquierdo de pacientes que generalmente son varones. (Malagón, 2007)

Asi mismo la hemiplejía según Jorge Voto Bernales, “ es el trastorno funcional de una mitad lateral del cuerpo producido por alteraciones de los vasos cerebrales” (Voto)

Tambien debemos reconocer que el color es uno de los principios fundamentales dentro de este proyecto, ya que si no posee de esta característica, los medios gráficos serían aburridos y nada llamativos.

La psicología del color habla de nuestros sentidos, hace que las formas, los acabados de algun dibujo se realaciones y demuestre sentimientos. Cada uno de los colores tiene su significado, ninguno carece de simbolismo y por lo tanto el color es factor importante dentro del diseño. (Martinez Cañellas)

Como uno de los factores importantes, aparte de la aplicación del color, debemos mencionar sobre todo el proceso, es un conjunto de pasos sistemáticos, es decir no se pueden saltar para llegar al objetivo del proyecto y es la presentación de los medios didácticos. Para eso debemos mencionar cada uno de los pasos.

Boceto.- son las ideas que se manifiestan a traves de trazos, signos de representaciones, esquemas u elementos que se generan de forma rápida. El bocetaje ayuda a la conección de la mano con el pensamiento, desarrollando mentalidad creativa, demostrando el desarrollo de la imaginación. (Instituto de Ciencias de la Educacion, 2020). Es decir el boceto es uno de los primeros pasos que demuestra la expresión del diseñador para generar un enlace de lo que se quiere presentar dentro de un proyecto.

Ilustración.- es un medio visual, despues del bocetaje, o la creación de ideas o del dibujo “es el uso de técnicas de línea y sombreado de las cuales se convierte en la base de la construcción de obras artisticas u obras de ilustración.” (Revista KEPES Año 13, 2016).

Es decir, el diseñador tiene como objetivo plasmar lenguaje visual en base de tecnicas las ideas que se dio en el bocetaje. Tambien en el articulo de revista, Revista 13, indica que la

ilustración es: “el diseño con el adecuado manejo de elementos que favorecen la composición y detección de puntos focales como conceptuales, visuales, de relación y prácticos. (Revista KEPES Año 13, 2016)”

Diagramar.- es la distribución, organización de los elementos para que sea plasmado en el espacio bidimensional, se determina varios criterios como el formato, tipografías, tamaño, estilo, se propone el color, en si todos los detalles que el diseñador desea obtener del proceso. (wikilearning.com)

La diagramación es tan importante como lo es el bocetaje, hay que recordar que es un proceso sistemático y no se puede saltar ningún paso para poder exteriorizar el proyecto, por lo tanto la diagramación nos permite presentar criterios de como sera la presentación de nuestros medios didácticos. Es por tal razón que la psicología del color se manifesto dentro de estas líneas.

Prototipo.- es un esquema desechable donde se prueba distintas opciones. El prototipo tambien ayuda a corregir problemas en el futuro y ayuda a verificar que el proyecto este en vía correcta para que este sea exitoso. (Attachmedia)

El prototipo es una parte decisiva, ya que en esta fase se revisa que todo este en su lugar y que tenga funcionalidad, para un niño con discapacidad teniendo en cuenta la hemiplejía y la hemiparesia, el tener un objeto en la mano y tener aprendizaje sin que el niño lo perciba de esa manera, significa que el prototipo se encuentra en el punto maximo de encuentro entre el diseño y la terapia ocupacional, presentando de esta manera el diseño de un sistema gráfico para medio didácticos del Centro Especializado de Rehabilitación Integral.

CAPITULO III

Metodología

El proceso de trabajo correspondiente a esta titulación implica la aplicación de la herramienta llamada Desing thinking. Teniendo en cuenta que esta metodología sirve para buscar la solución de problemas, elaborar un modelo, planificar la estrategia a usar y sobre todo desarrollar ideas.

Desing Thinking

Empatizar

Al realizar el trabajo de campo y conversar con los diferentes terapeutas, padres de familia y notar que los niños que asisten al Centro Especializado de Rehabilitación Integral se generó la problemática de la falta de material en las terapias, por lo que se analizó varias opciones que les llame la atención de los menores como:

Cromática.

Personajes animados.

Forma.

Textura.

Tendencias.

De lo cual va a hacer que el niño se sienta motivado y pueda interpretar los medios didácticos como un juego y no una terapia.

Definir

Al realizar el respectivo briefing y encuesta con los médicos, terapeutas y padres de familia pudimos definir las necesidades de los mismos.

Así mismo se decidió como instrumento una conversación abierta sobre todo con terapeutas, ya que ellos sienten la carencia de medios para los niños que asisten al CERI.

Por lo que se analiza y se procede a idear una serie de juegos los cuales serán adaptables a niños con hemiparesia y hemiplejía

Idea

El proceso de bocetaje el cual será evaluado por el docente y por los terapeutas lo cual será de gran ayuda para poder realizar un juego adecuado para que el niño reciba su respectiva terapia.

Prototipar

Se procede a la construcción de prototipo de 8 juegos diferentes después de la diagramación y considerando:

Forma

Función

Tecnología

Los diferentes juegos y herramientas aprendidas en el transcurso de este proceso.

Boceto

Se van a presentar 8 diferentes juegos, los cuales iniciaron de una idea, y funcionalidad para niños con hemiparesia y hemiplejía. Los bocetos a presentar se encuentran desarrollados para niños de 6 a 8 años, que generalmente son las edades que maneja la Lcda. Úrgiles dentro del CERI. Hay que tener en cuenta que cada uno de los bocetos presentados fueron aprobados por la terapeuta de acuerdo a la funcionalidad que ella necesita aplicar en los niños con los que trabaja.

Boceto 1

Estructura

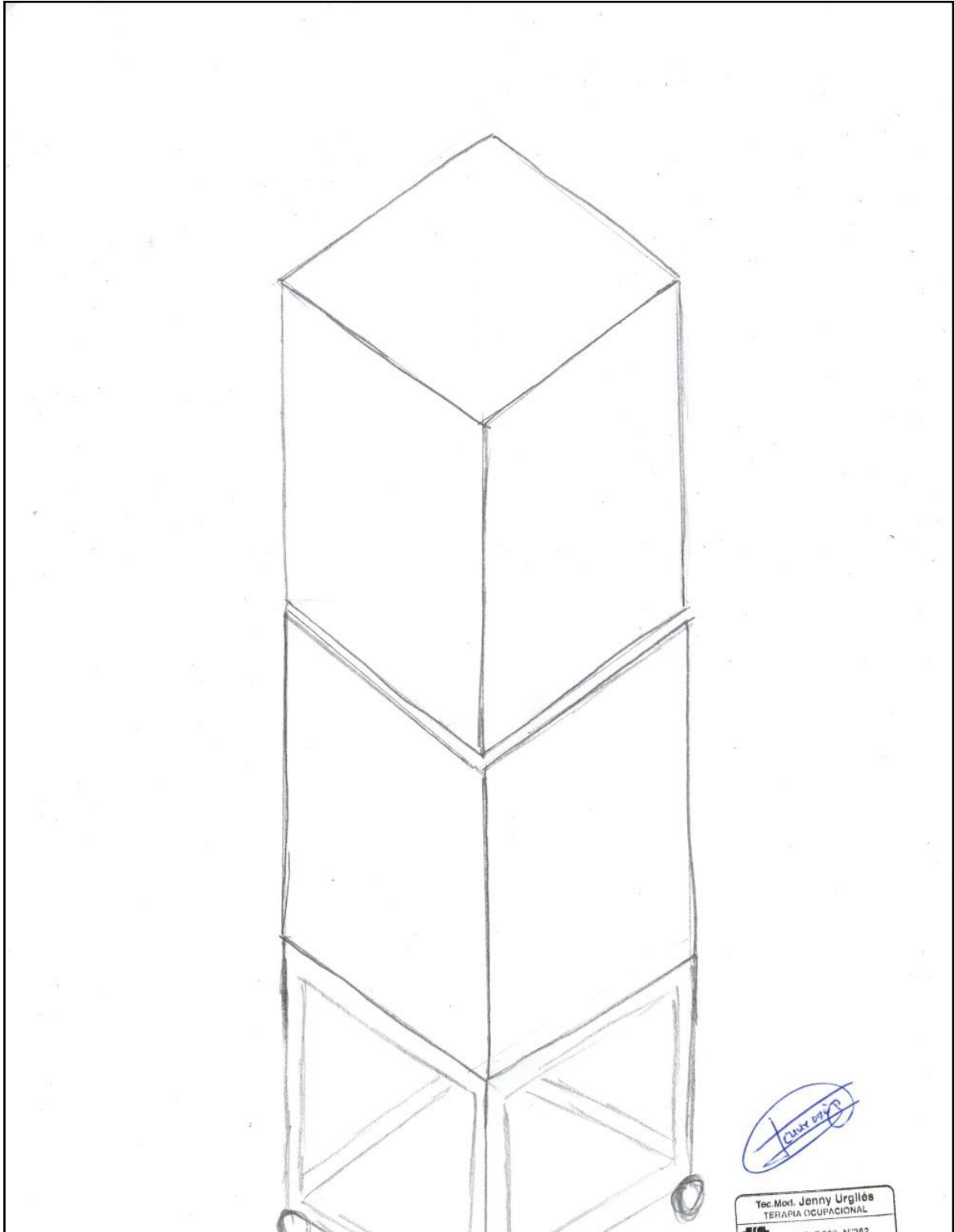


ILUSTRACIÓN 5 BOCETO 1 ESTRUCTURA

Boceto 2

Juego N° 1

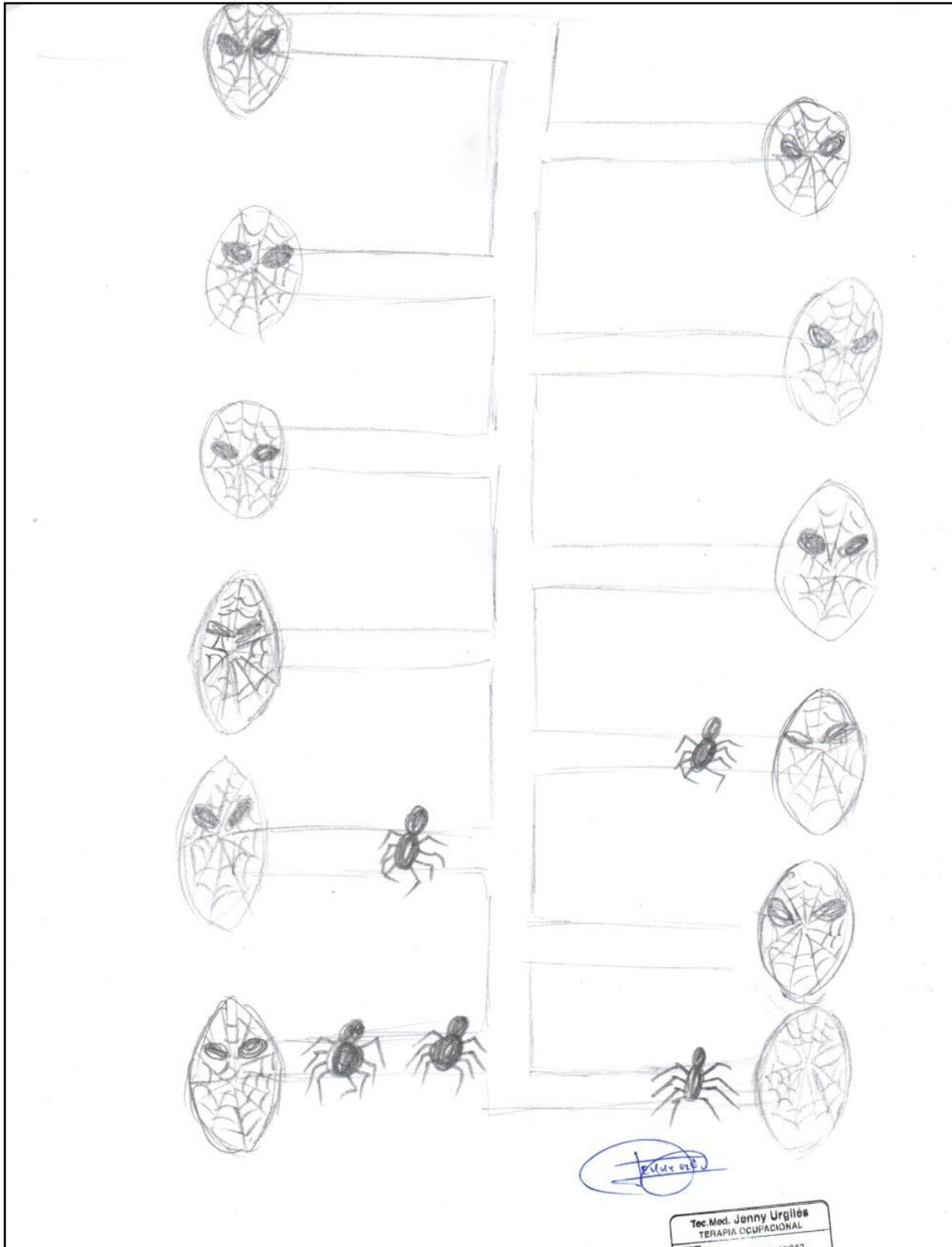


ILUSTRACIÓN 6 BOCETO 2 JUEGO 1

Boceto 3

Juego N° 1



ILUSTRACIÓN 7 BOCETO 3 JUEGO 1

Boceto 4

Juego N°1

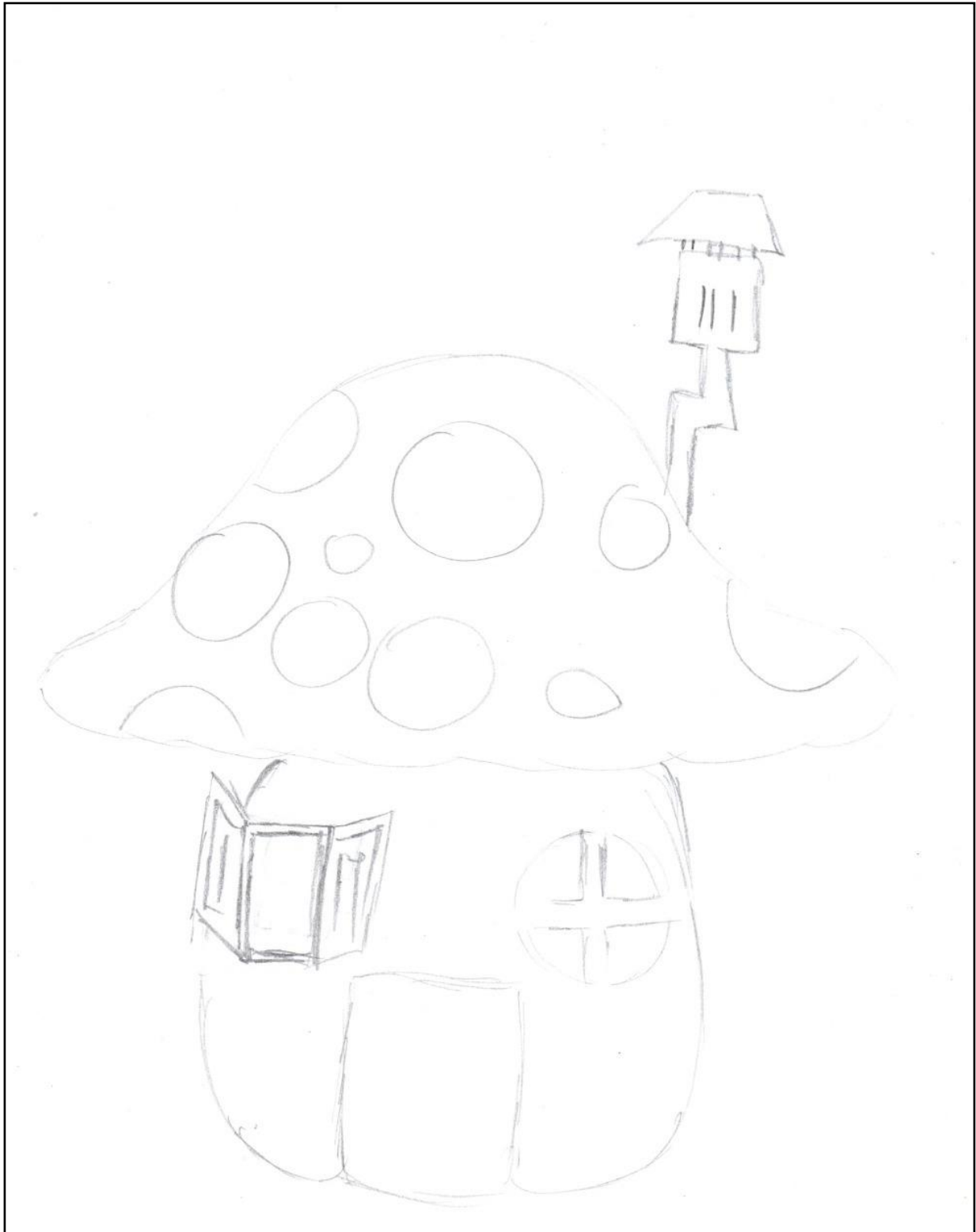
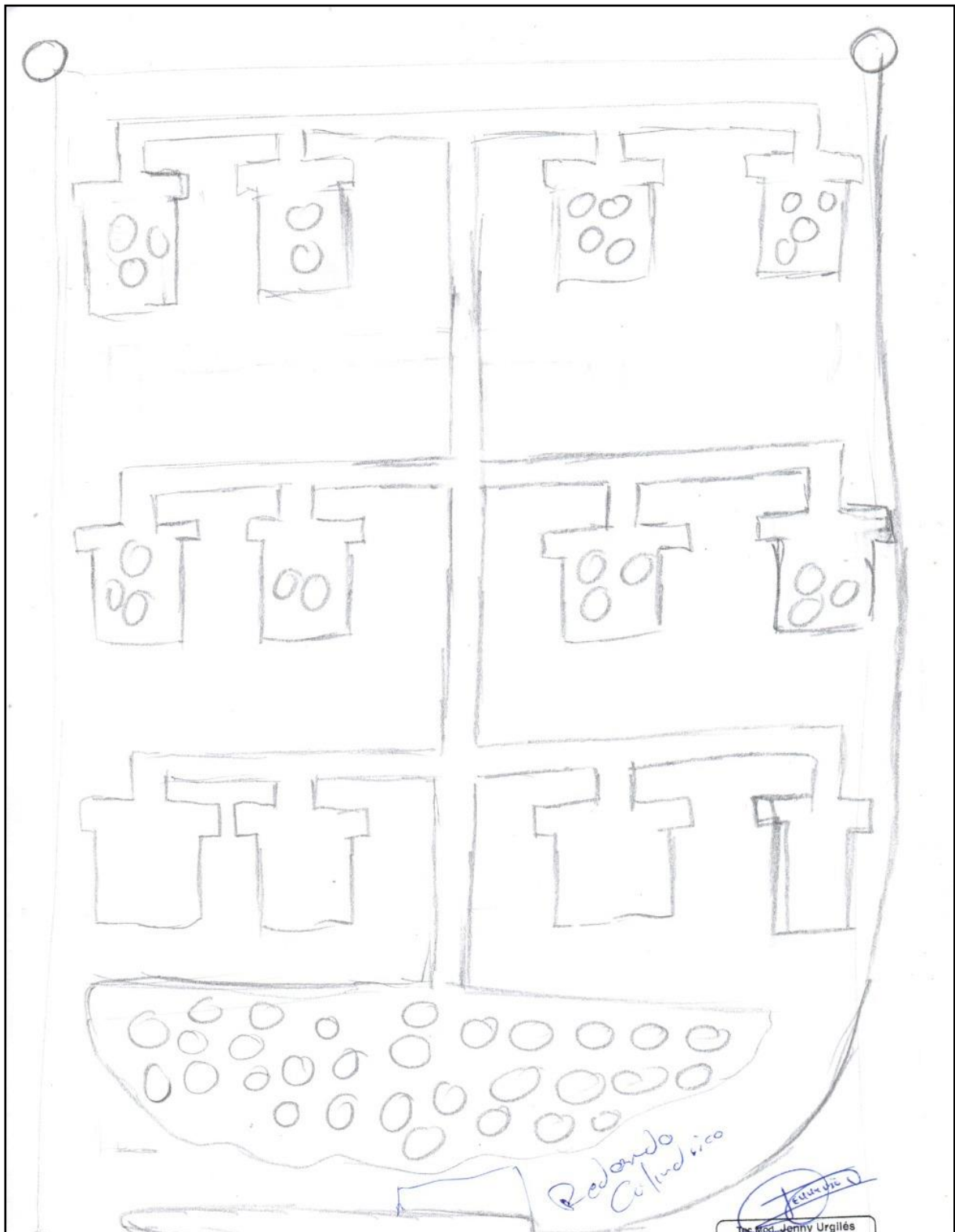


ILUSTRACIÓN 8 BOCETO 4 JUEGO 1

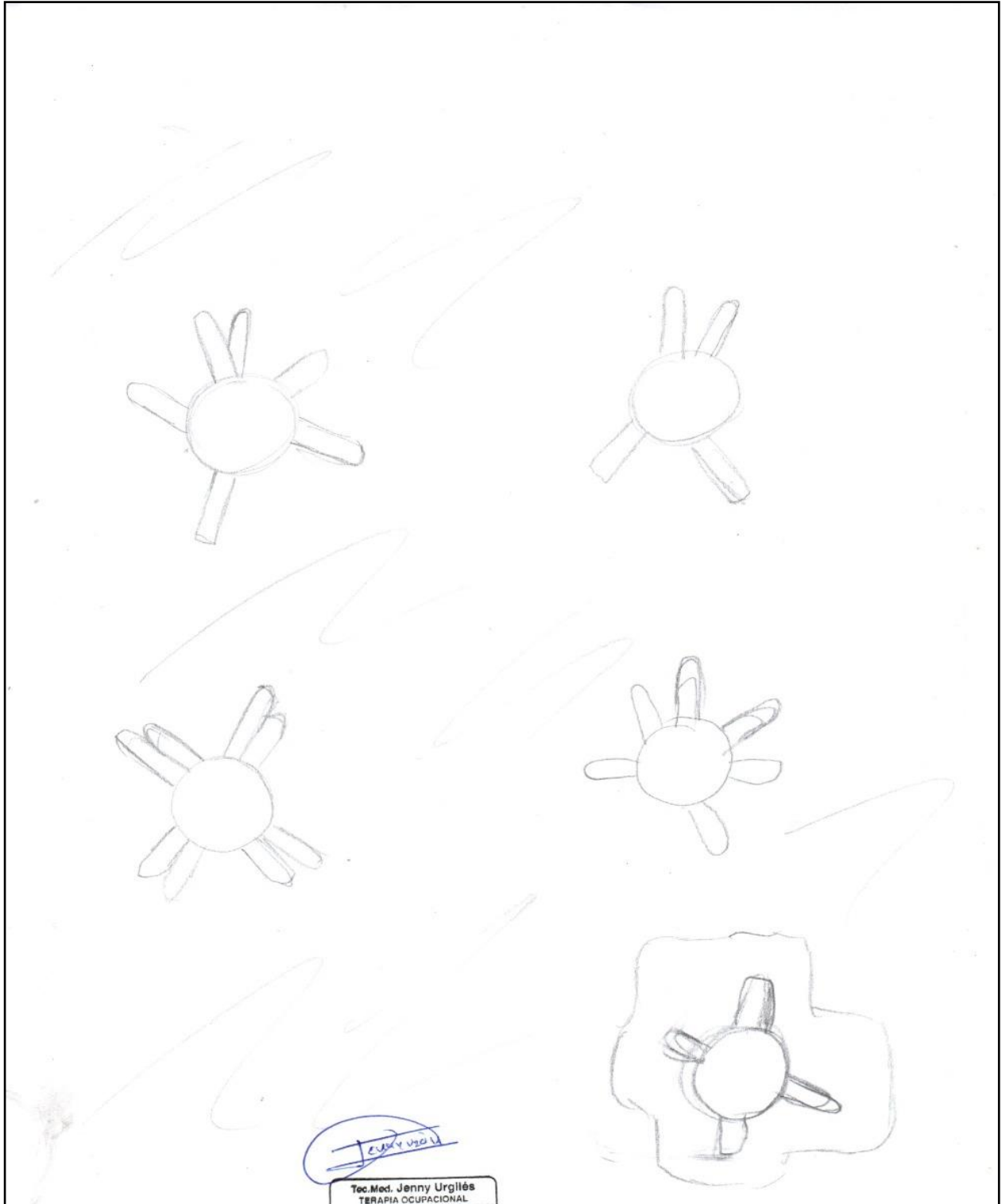
Boceto 5

Juego N° 2



Boceto 6

Juego N°3



Boceto 7

Juego N°4



ILUSTRACIÓN 11 BOCETO 7 JUEGO 4

Boceto 8

Juego N° 5

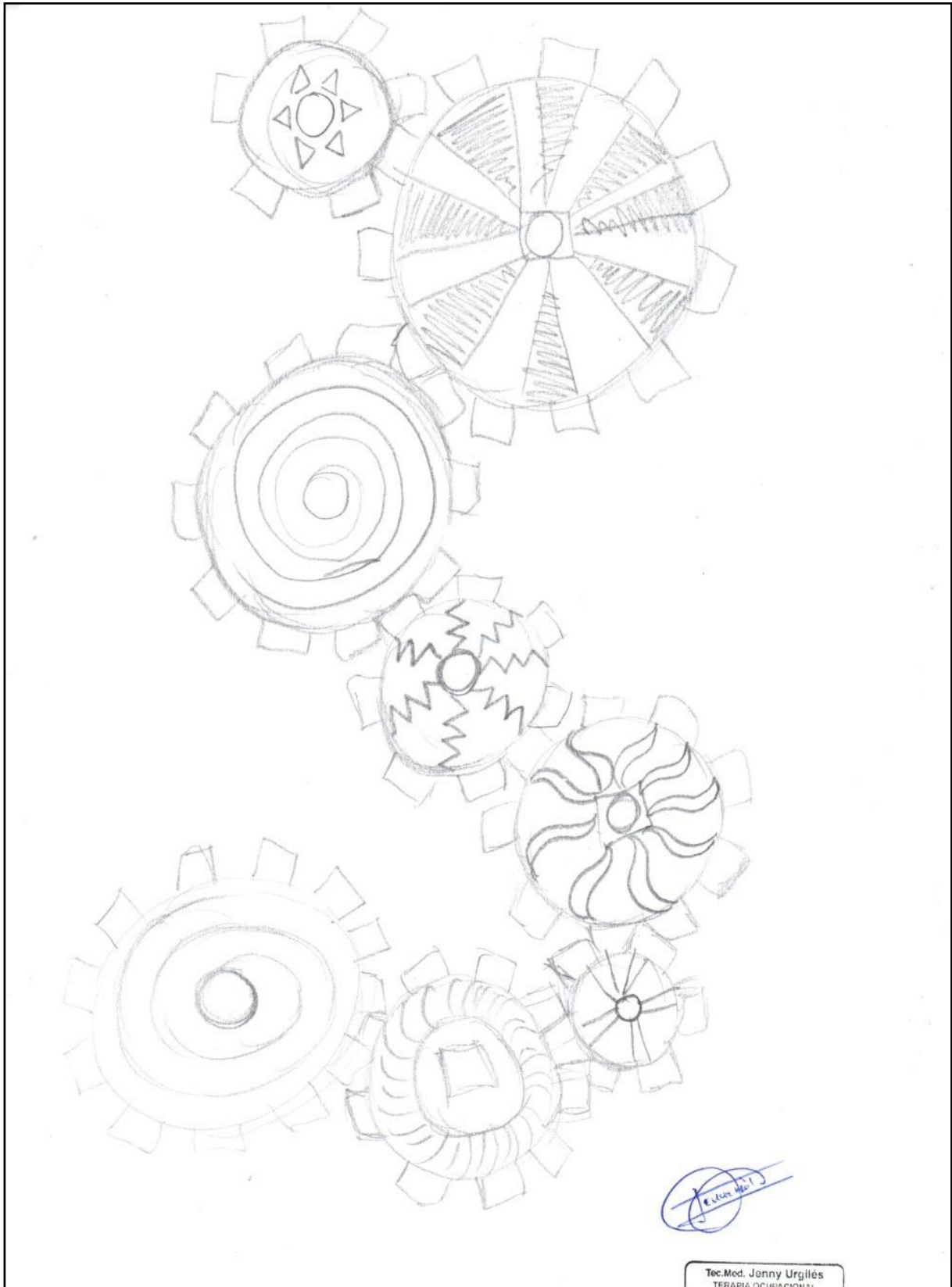


ILUSTRACIÓN 12 BOCETO 8 JUEGO 5

Boceto 9

Juego N°6

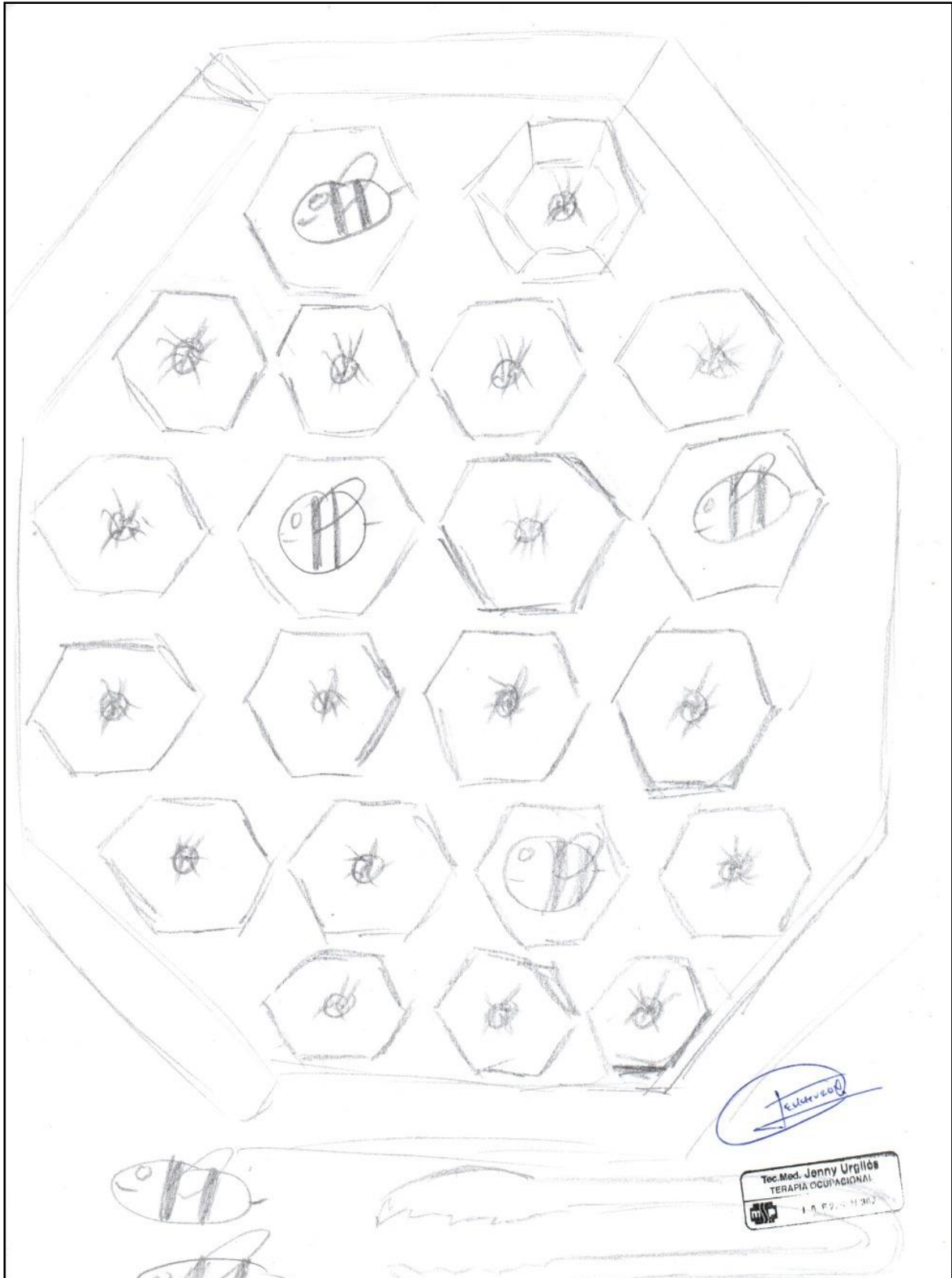


ILUSTRACIÓN 13BOCETO 9 JUEGO 6

Boceto 10

Juego N° 7

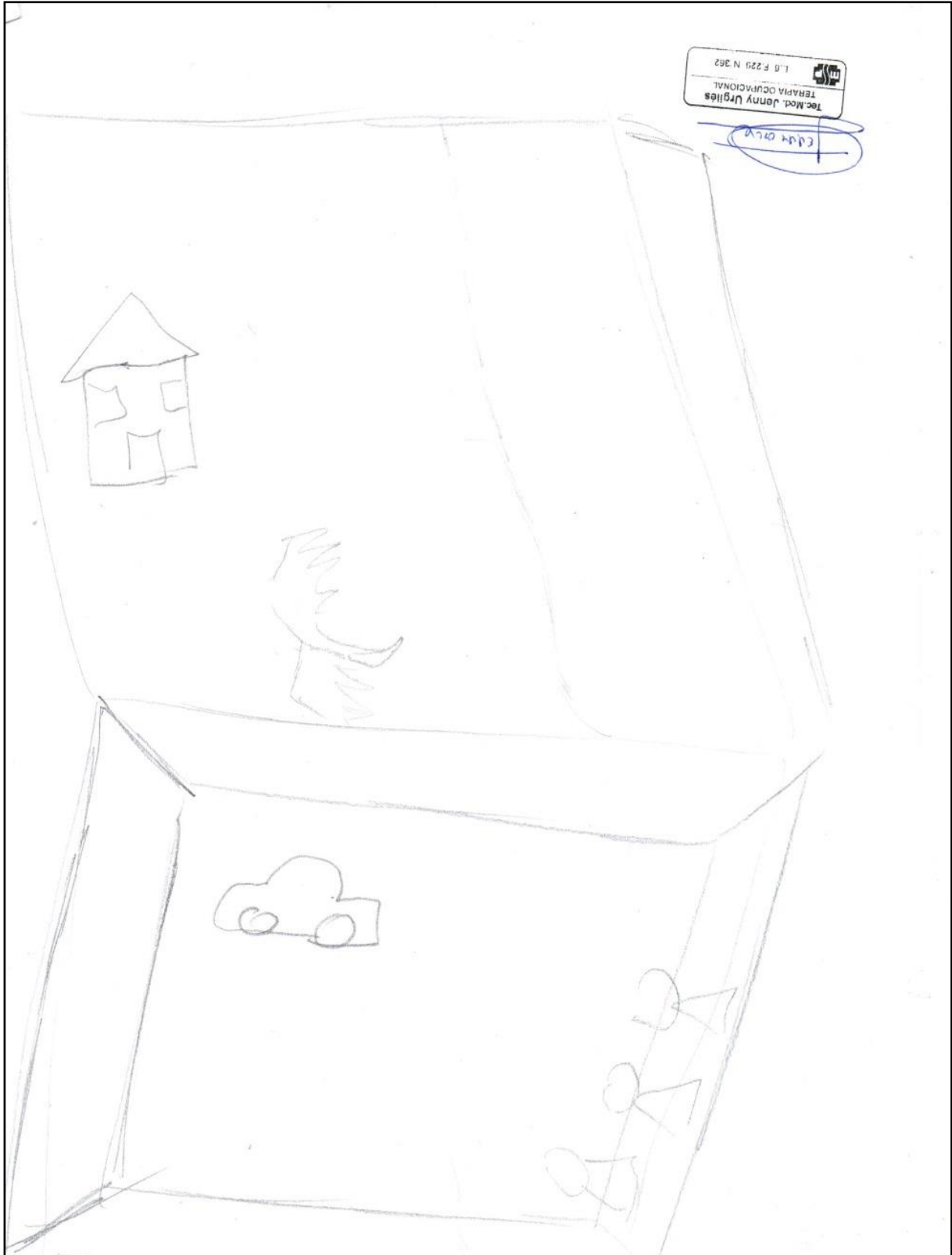


ILUSTRACIÓN 14 BOCETO 10 JUEGO 7

Boceto 11

Juego N°8

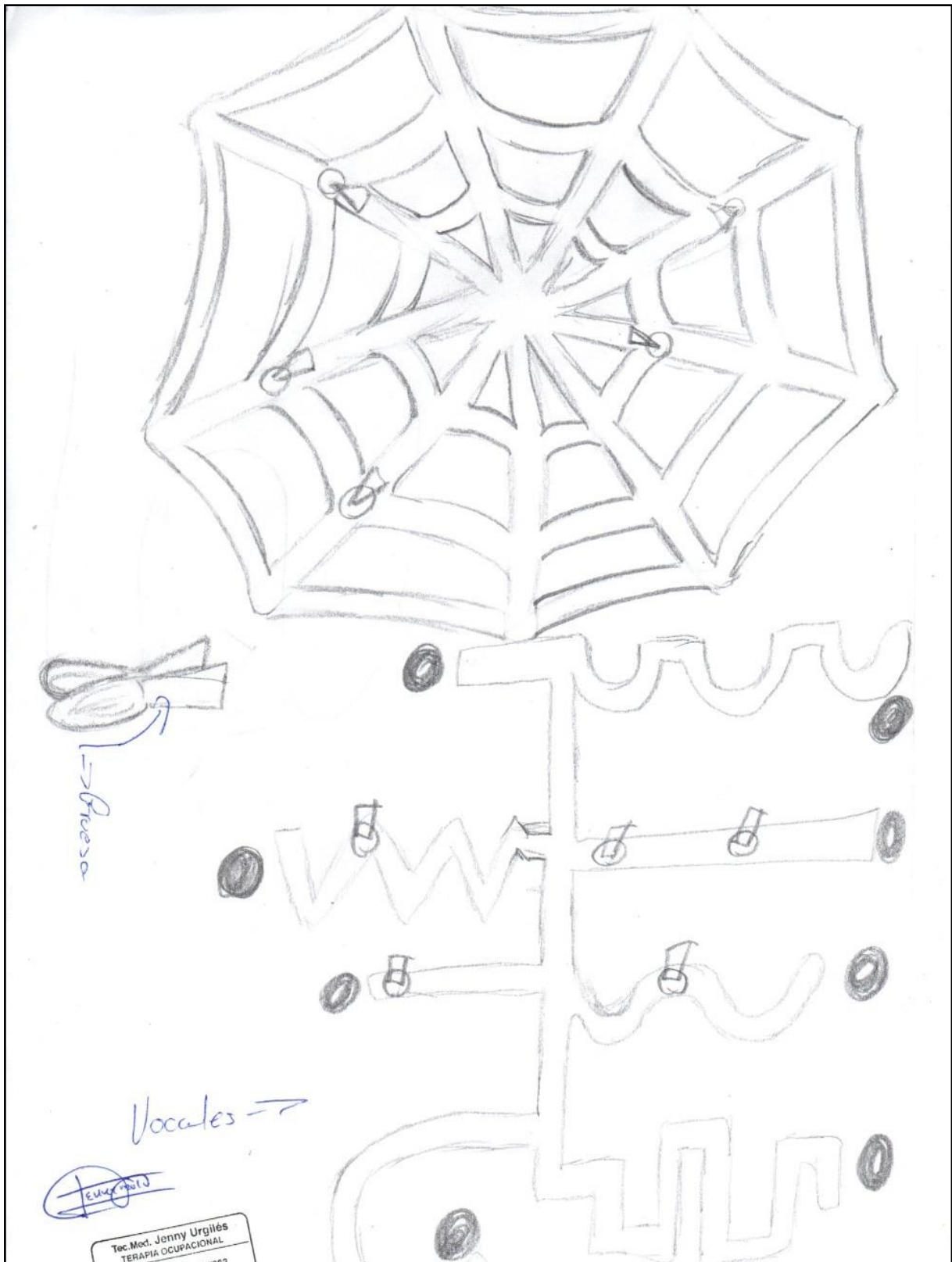


ILUSTRACIÓN 15 BOCETO 11 JUEGO 8

Ilustración

Como medio visual se presenta las siguientes ilustraciones, teniendo en cuenta el bocetaje.

Juego N°1

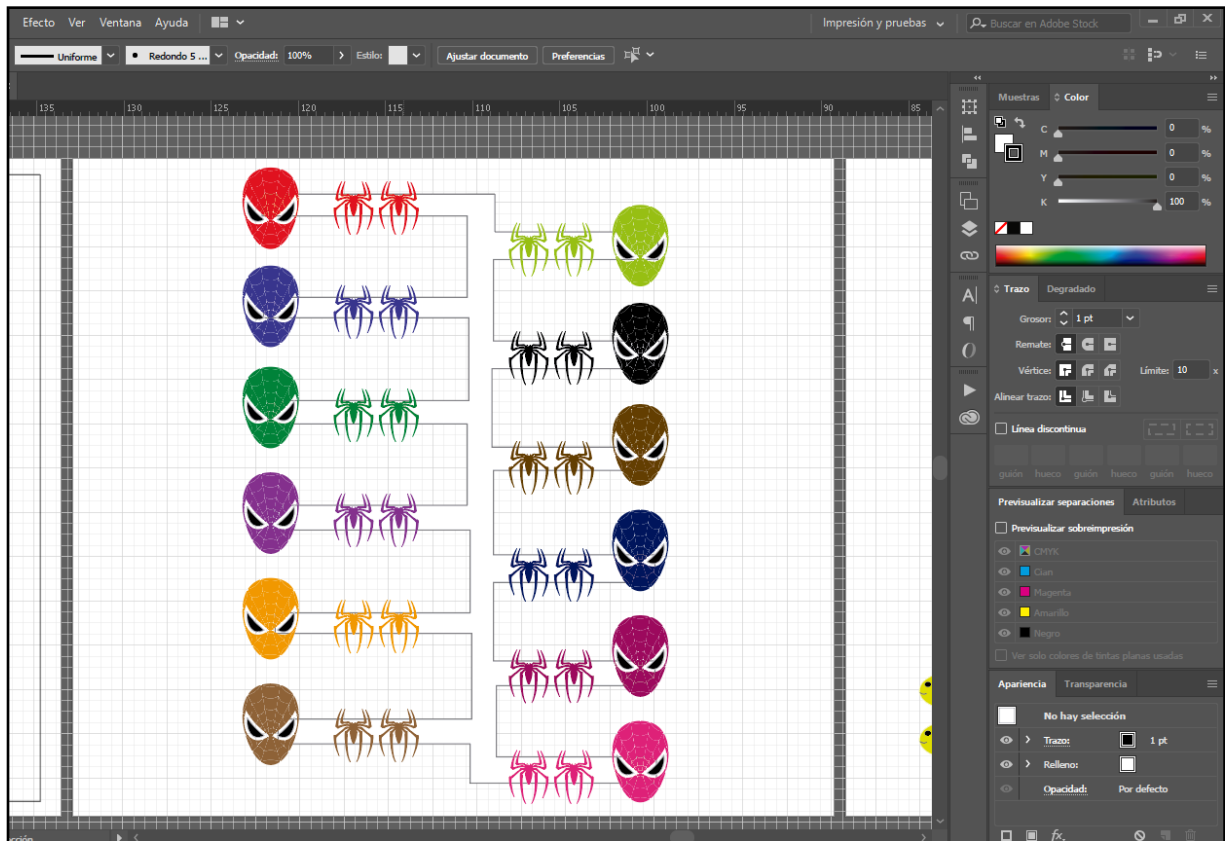


ILUSTRACIÓN 16 ILUSTRACIÓN JUEGO 1

Propósito

Motivar al niño utilizando motricidad gruesa y fina mediante el uso diferentes colores y formas

Funcionamiento

El niño tendrá 14 arañas

Las cuales cada dos arañas tendrán el mismo color y 7 cabezas de Spider-Man con varios colores, El niño tendrá que mover cada araña hasta llegar al lugar que corresponde.

Juego N°2

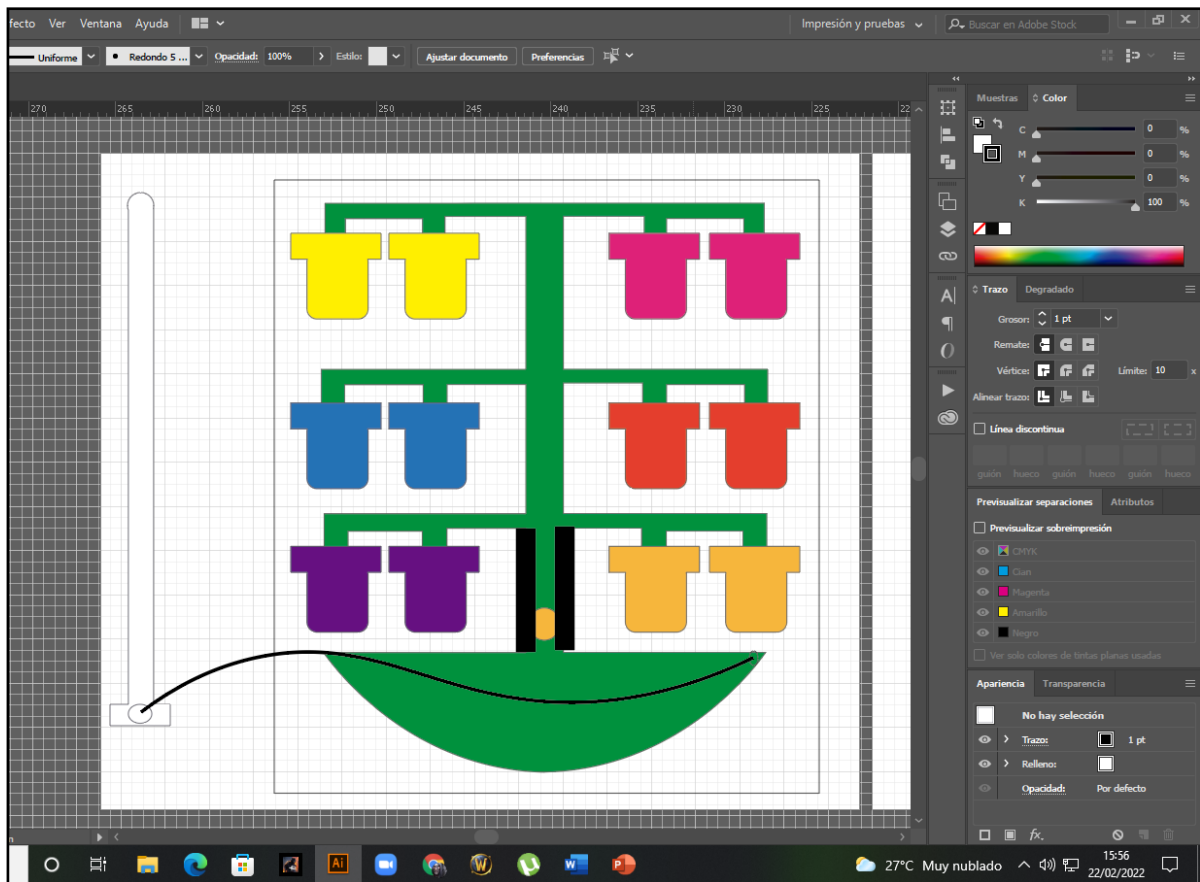


ILUSTRACIÓN 17 ILUSTRACIÓN JUEGO 2

Propósito

Motivar al niño utilizando motricidad gruesa y fina mediante el uso diferentes colores y formas

Funcionamiento

Con la ayuda de un punzon mover cada figurita a su lugar correspondiente guiandose por la cromatica esto le ayudara a su persepcion y con su motricidad.

Juego N°3

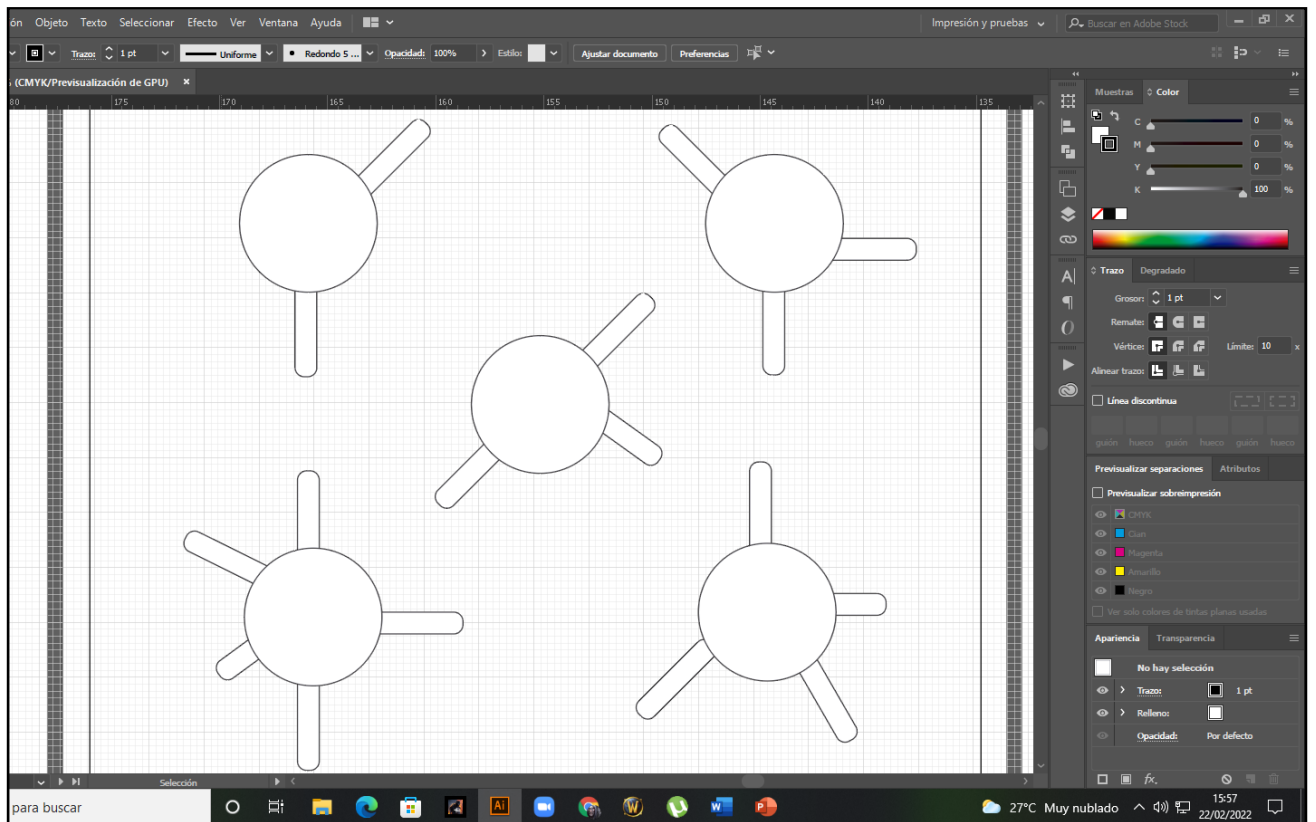


ILUSTRACIÓN 18 ILUSTRACIÓN JUEGO 3

Propósito

Motivar al niño utilizando motricidad gruesa y fina mediante el uso diferentes colores y formas

Funcionamiento

El niño Debera hacer encajar las diferentes piezas con diferente rotacion

Juego N°4

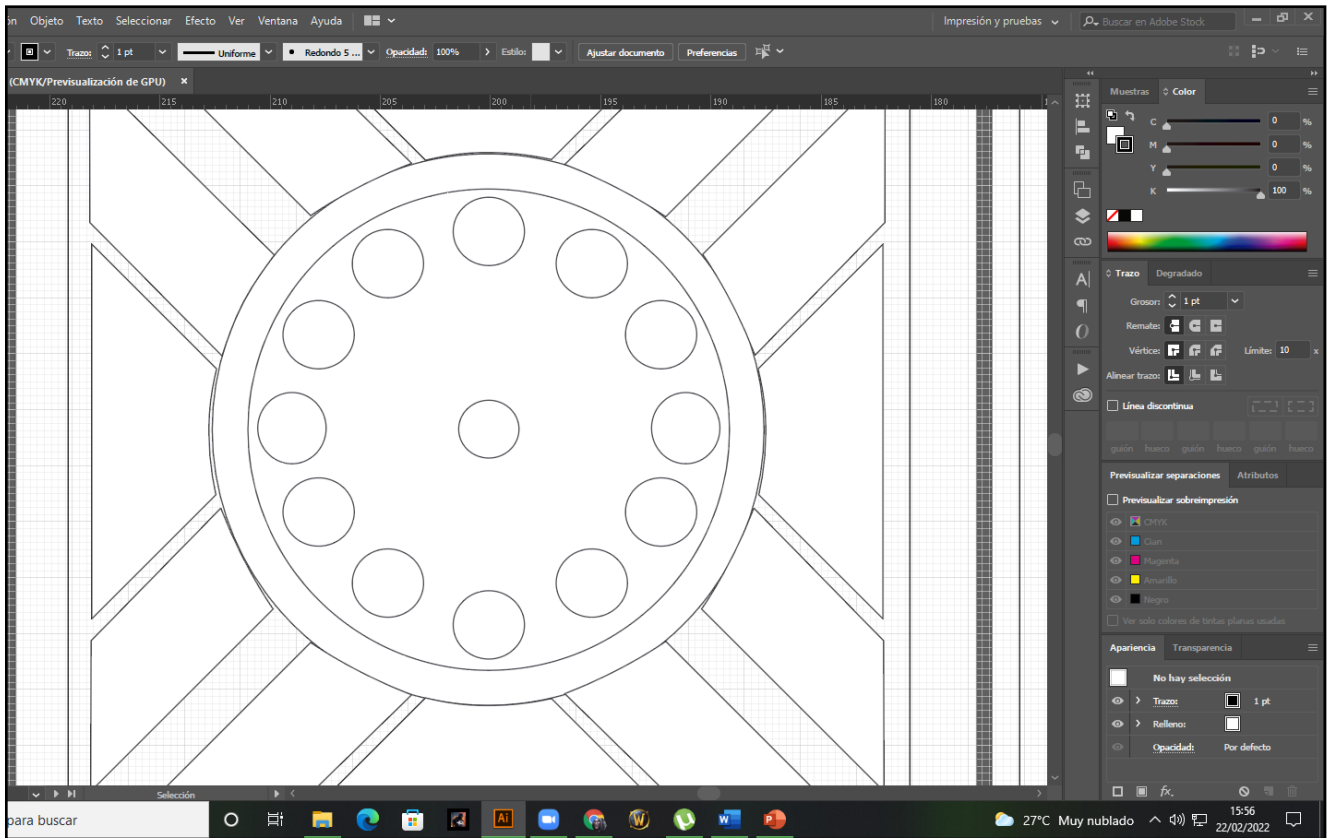


ILUSTRACIÓN 19 ILUSTRACIÓN JUEGO 4

Propósito

Motivar al niño utilizando motricidad gruesa y fina mediante el uso diferentes colores y formas

Funcionamiento

El niño Debera armar el reloj y podra asi identificar lo que son las horas aprendiendo los numeros.

Juego N°5

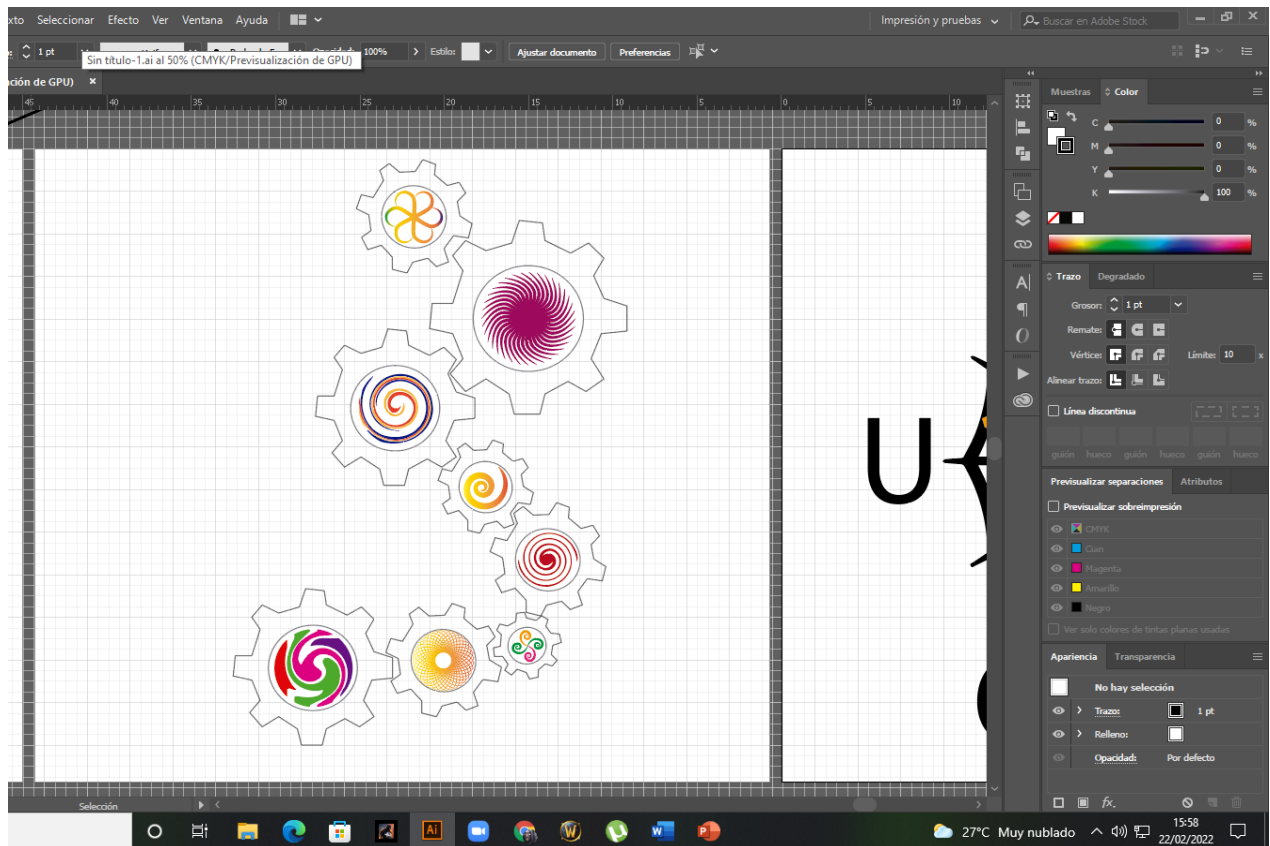


ILUSTRACIÓN 20 ILUSTRACIÓN JUEGO 5

Propósito

Motivar al niño utilizando motricidad gruesa y fina mediante el uso diferentes colores y formas

Funcionamiento

El niño tendra que hacer encajar los diferentes engranajes para asi poder hacer que al final con mover uno se muevan todos

Juego N°6

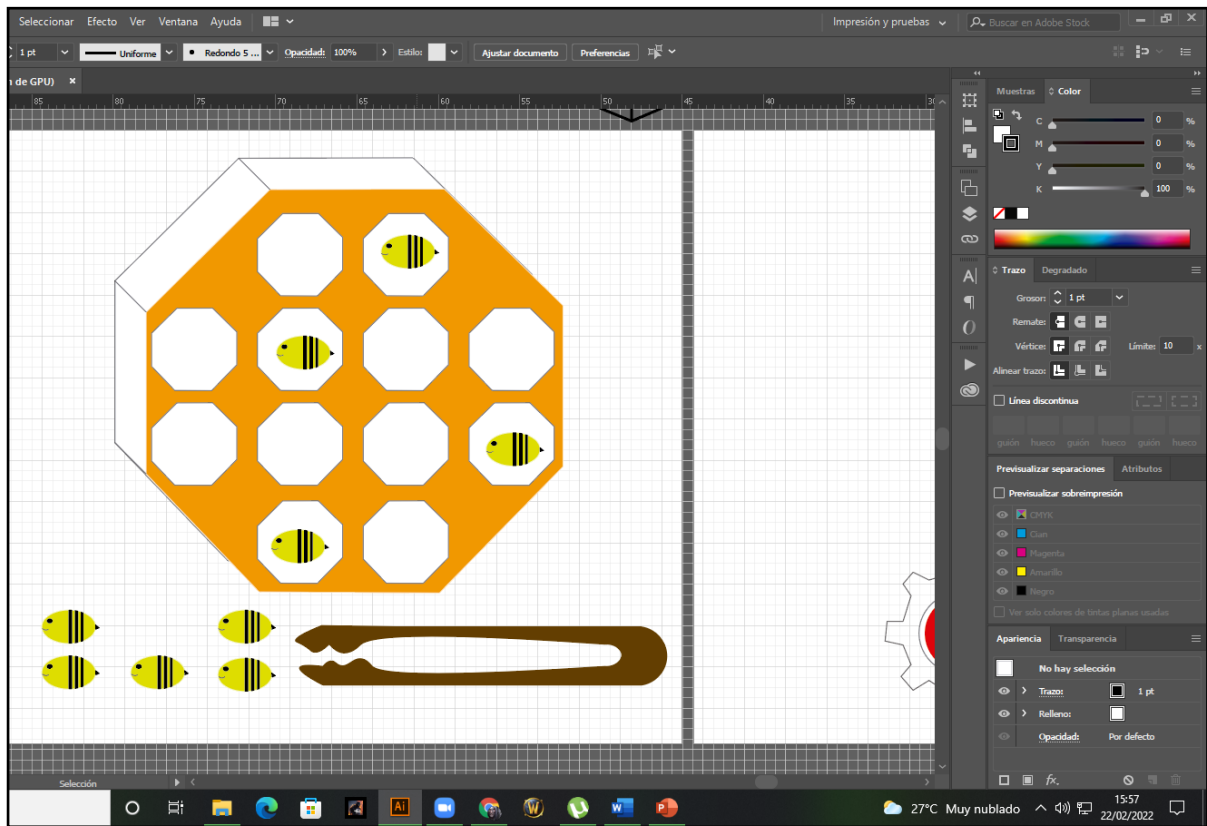


ILUSTRACIÓN 21 ILUSTRACIÓN JUEGO 6

Propósito

Motivar al niño utilizando motricidad gruesa y fina mediante el uso diferentes colores y formas.

Funcionamiento

Colocar cada abeja en su sitio guiandose por el color con tecnología led.

Juego N°7

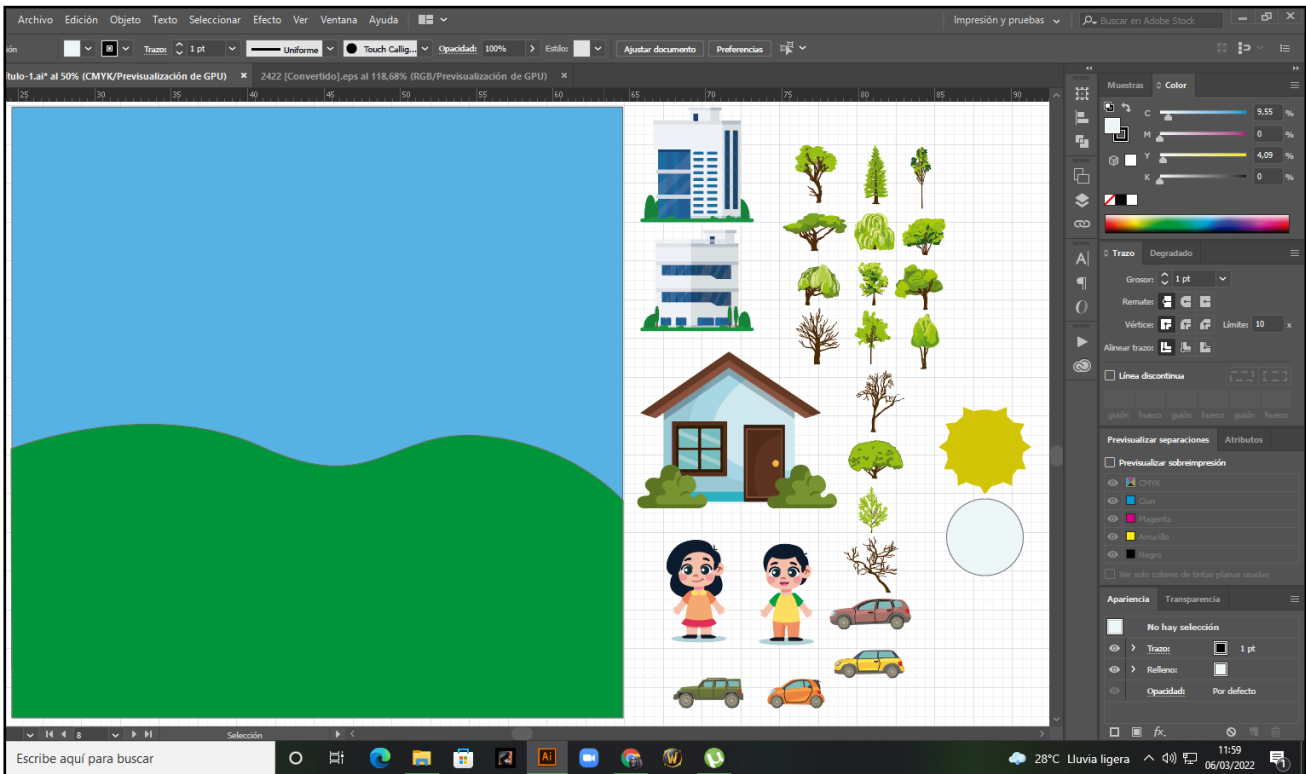


ILUSTRACIÓN 22 ILUSTRACIÓN JUEGO 7

Propósito

Motivar al niño utilizando motricidad gruesa y fina mediante el uso diferentes colores y formas

Funcionamiento

Armar una historia conn diferentes piezas

Juego N°8

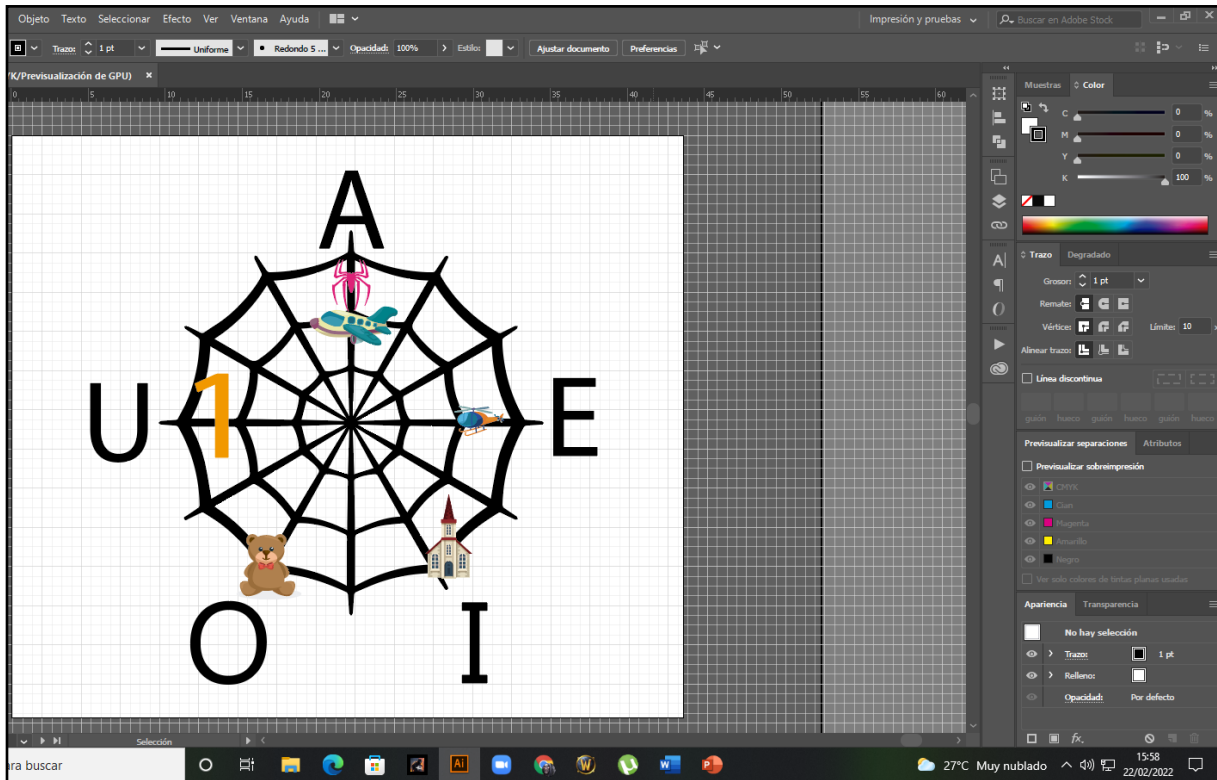


ILUSTRACIÓN 23 ILUSTRACIÓN JUEGO 8

Propósito

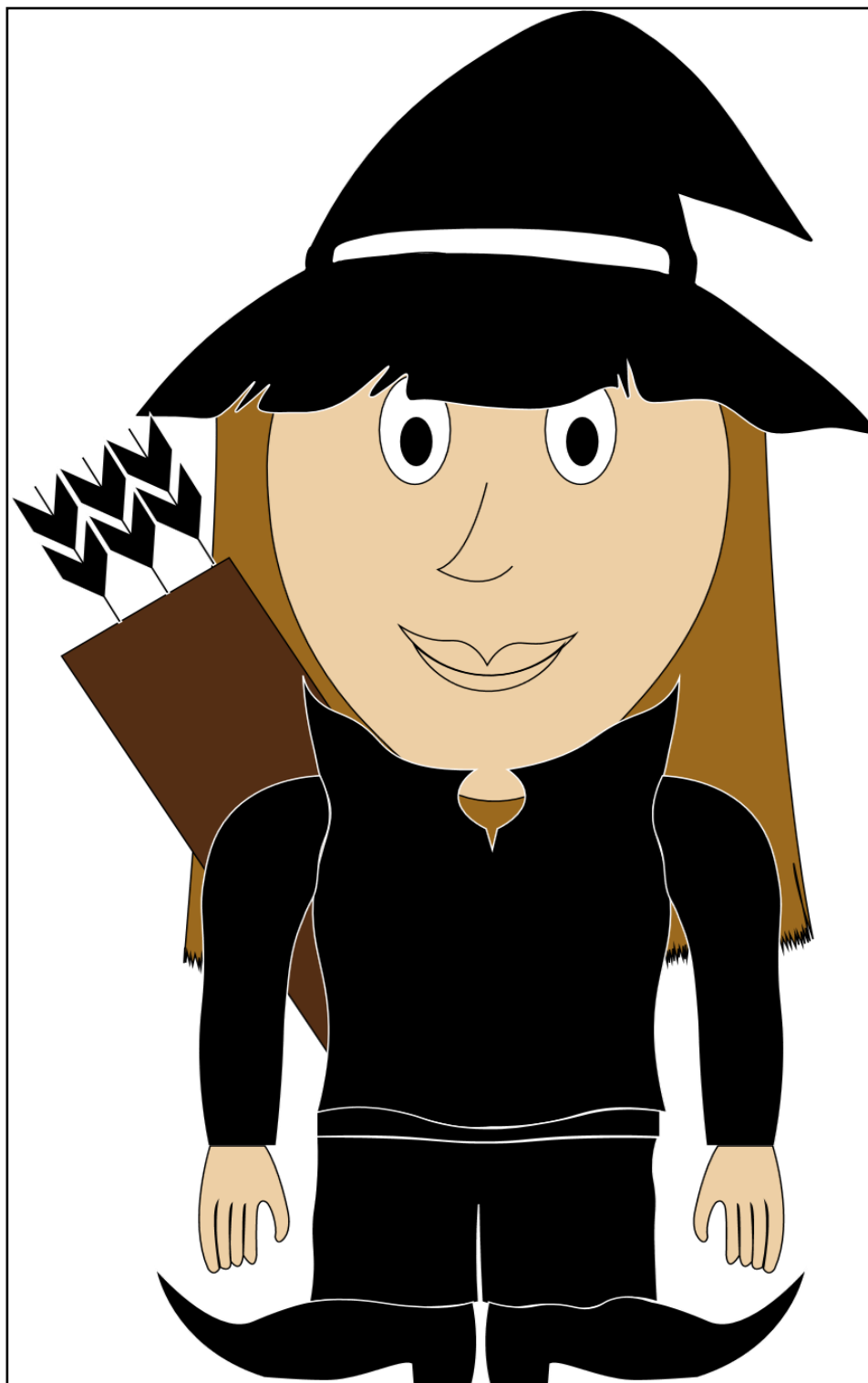
Motivar al niño utilizando motricidad gruesa y fina mediante el uso diferentes colores y formas

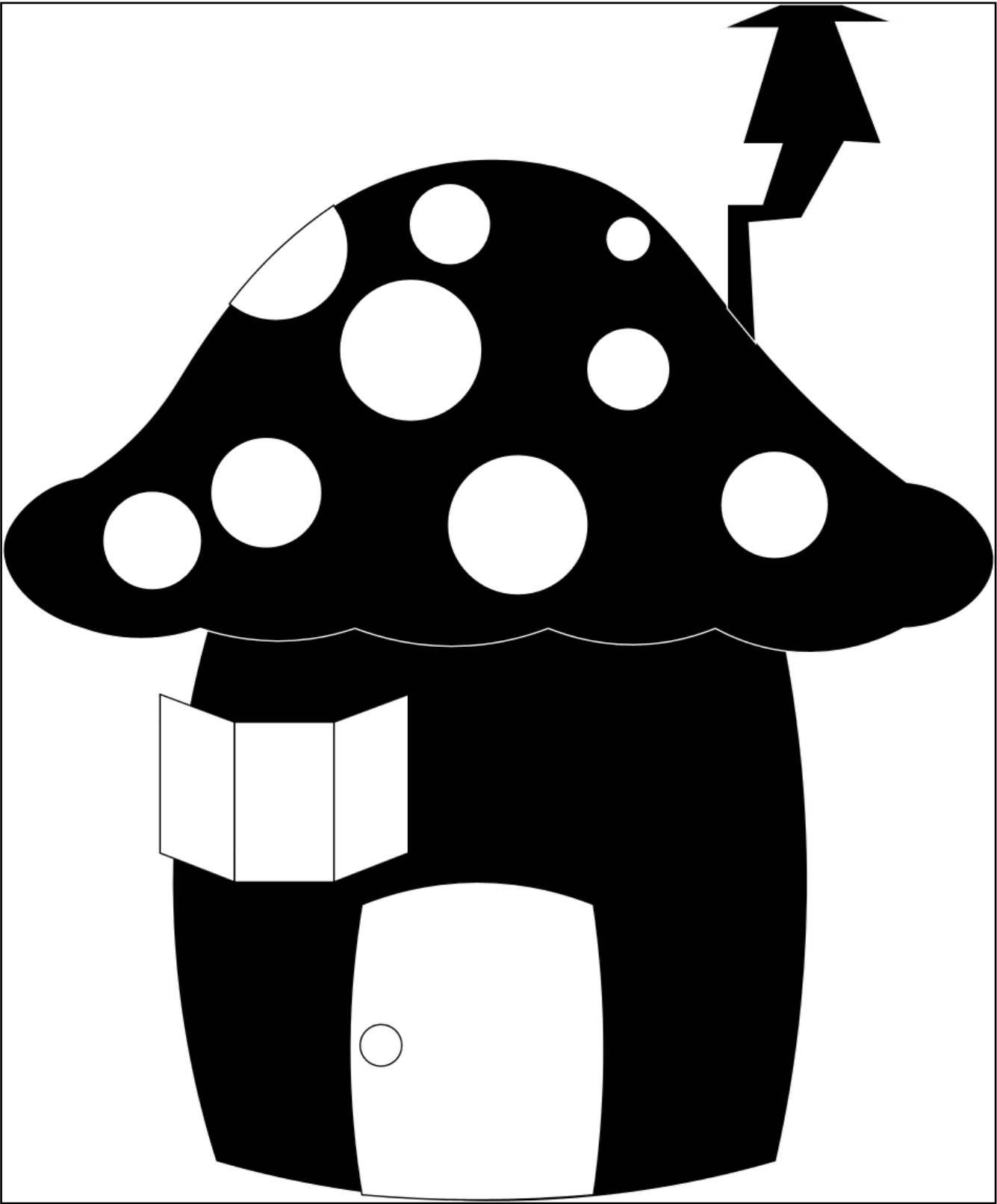
Funcionamiento

Se va a utilizar el alfabeto el cual el niño tendra que guiarse y colocar las figuras segun su nombre.

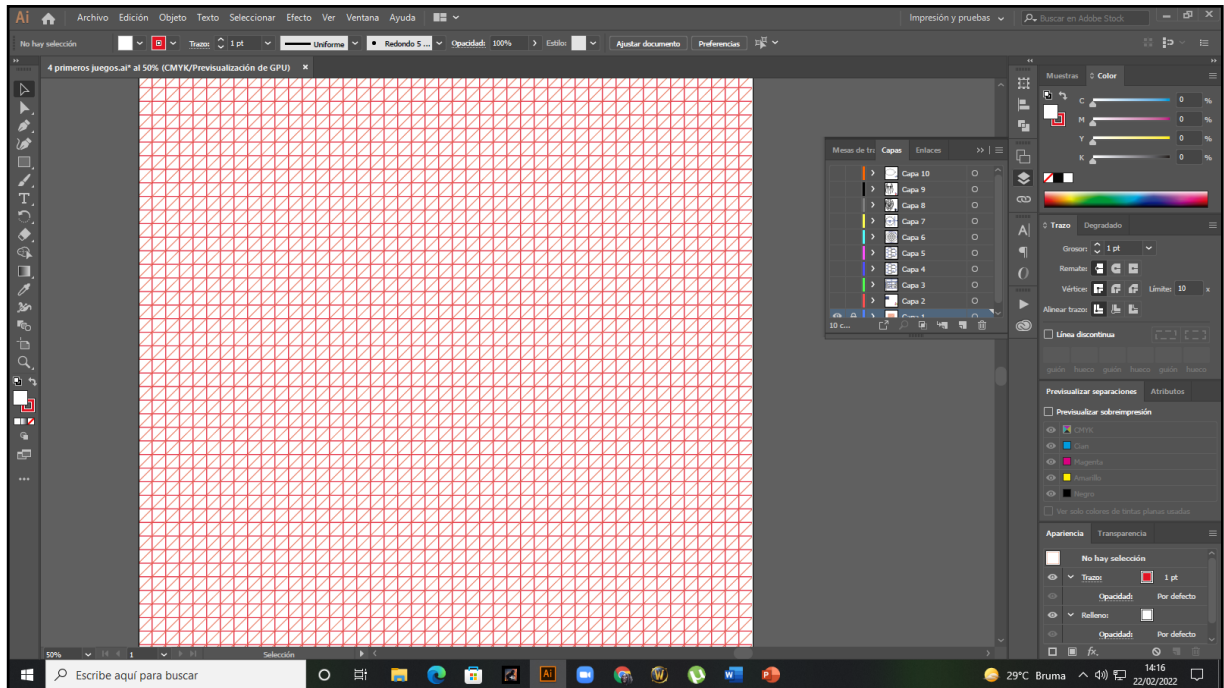
Ilustraciones solicitadas por los docentes en pre defenza

JuegoN°1

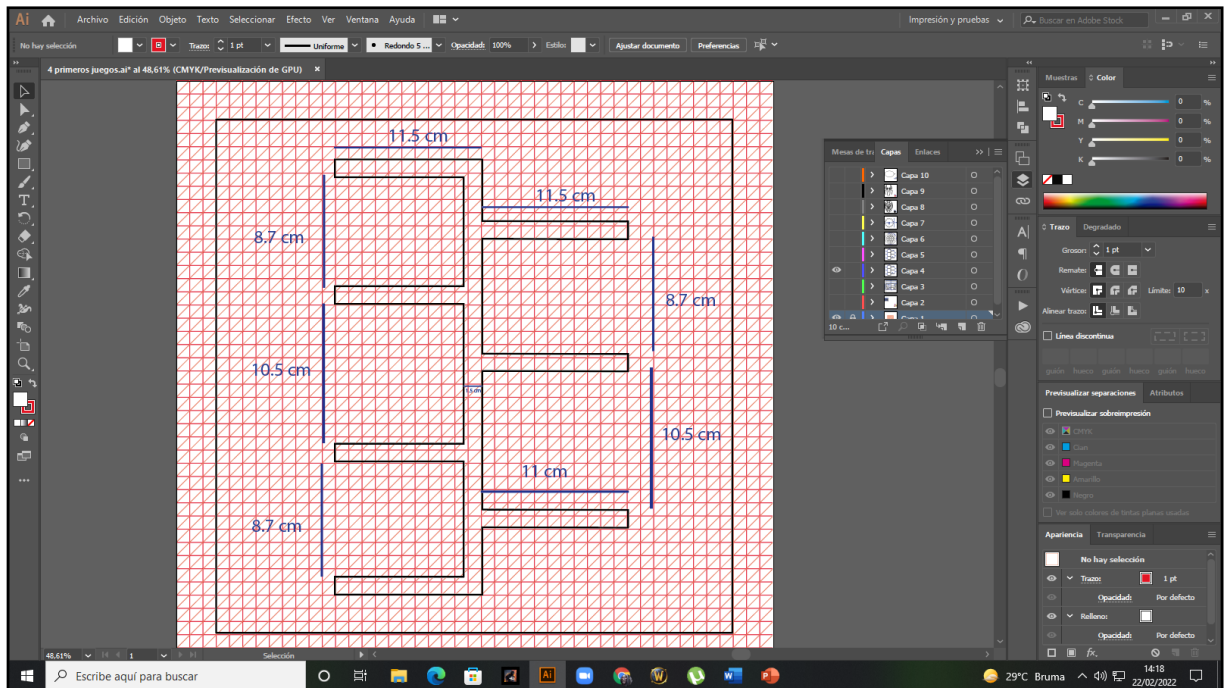




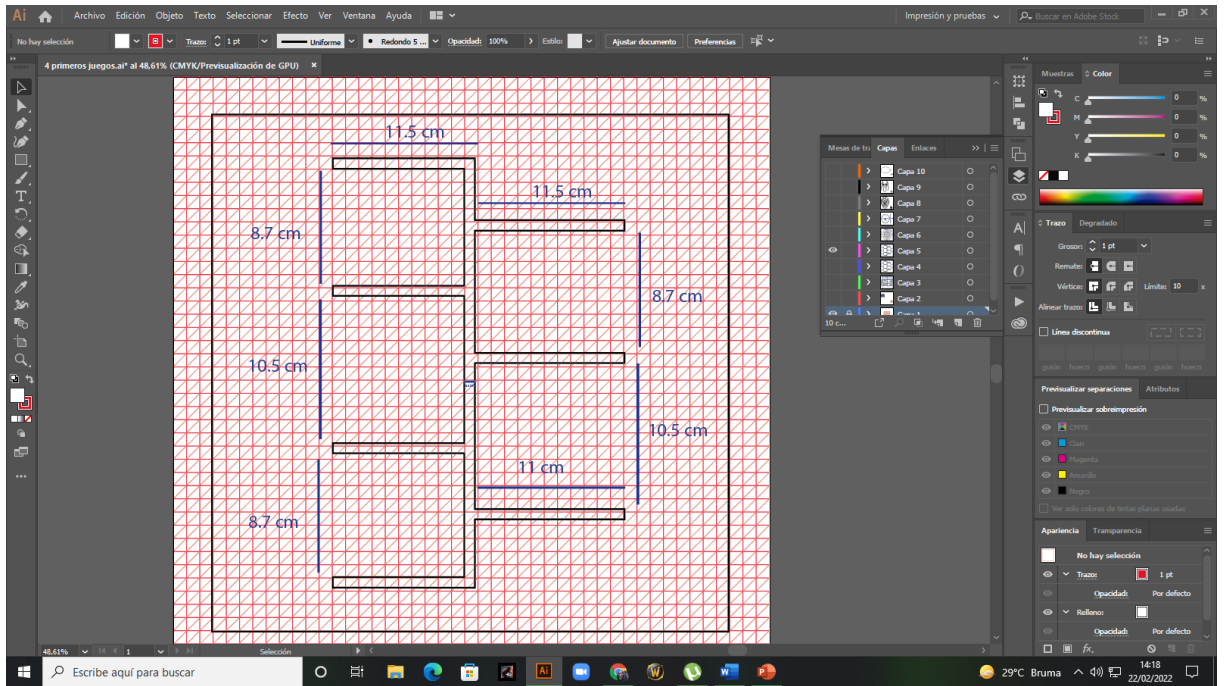
Diagramar.-



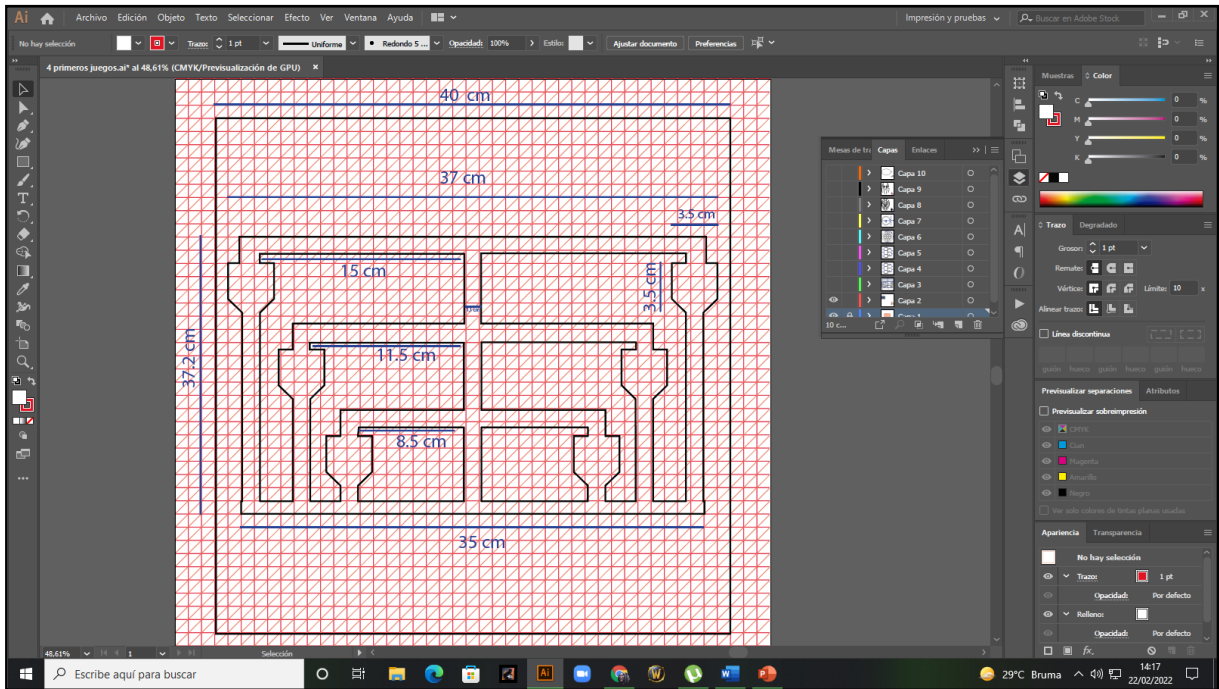
Juego N°1



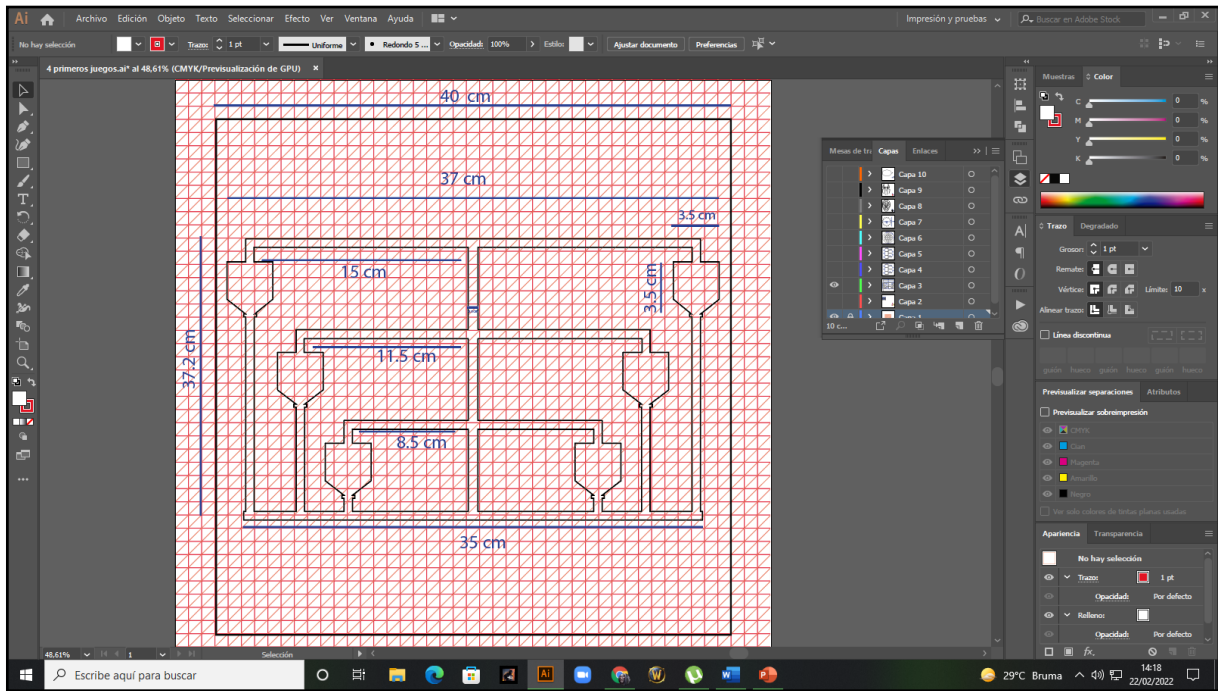
Juego N°1



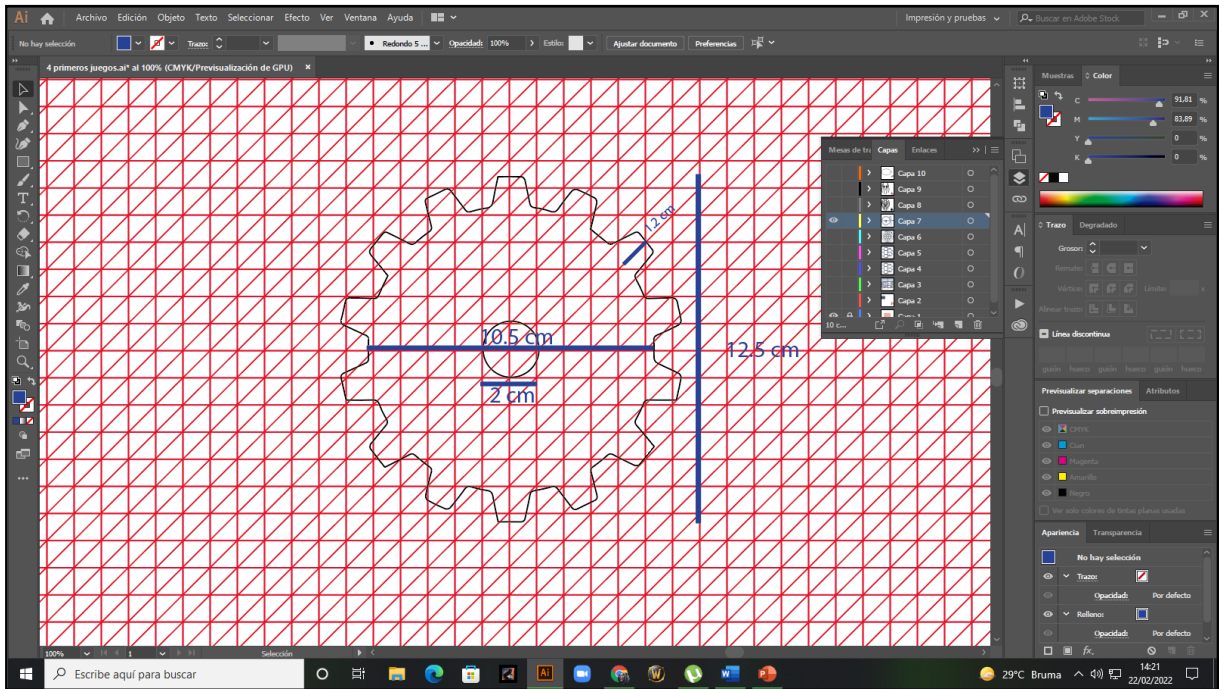
Juego N°2



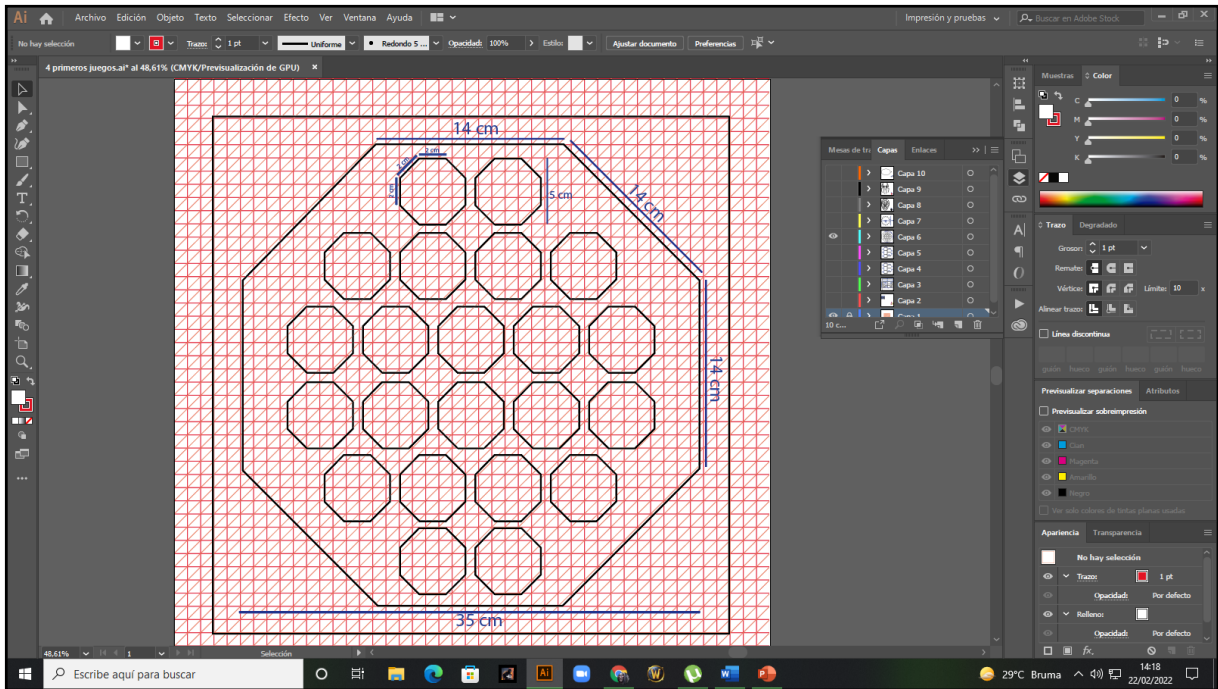
Juego N°2



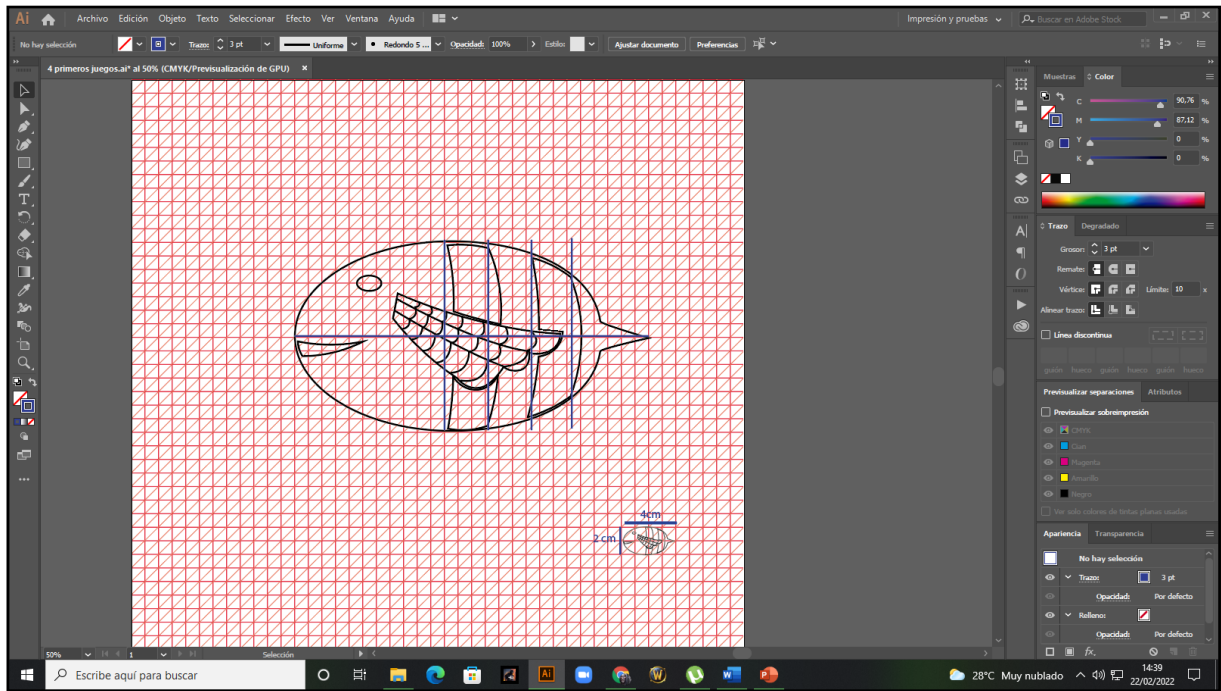
Juego N°5



Juego N°6



Juego N°6



Prototipo.-



RECURSOS

Talento humano

Dentro de este proyecto de titulación intervinieron varias personas ya sea de manera directa e indirecta

De manera directa actuó la terapeuta Lcda. Jenny Urgiles, perteneciente al CERI, de la misma manera padres de familia que se encontraban en terapia con la licenciada.

De manera indirecta el CERI, ya que ellos otorgaron el permiso para poder presentar este proyecto.

Recursos financieros

Los recursos financieros para este proyecto fueron propios.

Recursos institucionales

No se usó recursos institucionales.

1. Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	TIEMPO DE OPERACIÓN																			
	NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Definición del Tema de la Tesis/ Problemática			X	x																
Realización de bocetos					X	x	x	x												
Elaboración del Proyecto. Ilustración, Diagramación									x	x	x	x	x	x						
Revisión y Análisis de la Propuesta														x	x	x	x			
Elaboración del informe/ Entrega del prototipo y proyecto																	x	x	x	x

BIBLIOGRAFÍA

- Attachmedia. (s.f.). *attachmedia.com*. Obtenido de <https://attachmedia.com/blog/prototipos-importancia/>
- Consejo de Discapacidades. (s.f.). *consejodiscapacidades.gob.ec*. Recuperado el 03 de 2022, de <https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/estadisticas-de-discapacidad/>
- De las Heras de Pablo, C. (10 de 2015). *revistatog*. Recuperado el 03 de 2022, de <https://www.revistatog.com/mono/num7/significado.pdf>
- Gobierno de la Republica del Ecuador. (09 de noviembre de 2021). <https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/estadisticas-de-discapacidad/>. Obtenido de <https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/estadisticas-de-discapacidad/>: <https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/estadisticas-de-discapacidad/>
- google maps. (s.f.). *google.com/maps/place*. Obtenido de <https://www.google.com/maps/place/Centro+De+Rehabilitacion+Integral+Especializado+Cuenca+%235/@-2.9040039,-79.068133,12z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0x1a7c50e0455aa7a4!8m2!3d-2.9105186!4d-78.998696!5m1!1e2>
- Heller, E. (2000). *Psicología del color, como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili, St, Barcelona. Recuperado el 03 de 2022
- Hemiweb. (2015). *hemiweb.org*. Recuperado el 03 de 2022, de <https://hemiweb.org/que-es-la-hemiparesia/>: <https://hemiweb.org/que-es-la-hemiparesia/>
- Instituto de Ciencias de la Educación. (2020). *Rua.ua.es*. Obtenido de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/110033/1/Redes-Investigacion-Innovacion-Docencia-Universitaria-2020-22.pdf>
- Malagon, J. (2007). *scielo.org.ar*. Recuperado el 03 de 2022, de <http://www.scielo.org.ar/pdf/medba/v67n6s1/v67n6s1a07.pdf>
- Martinez Cañellas, A. (s.f.). Psicología del color. *Plastica /dinamica* , 3.
- Radio Vision Cuenca. (06 de 02 de 2020). *radiovisioncuenca.com*. Recuperado el 03 de 2022, de <https://www.radiovisioncuenca.com/profesionales-de-la-salud-elaboran-ayudas-tecnicas-en-el-centro-especializado-de-rehabilitacion-integral/>
- Revista KEPES Año 13. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Revista 13*, 32.
- Ricupero, S. (2007). *Diseño gráfico en el aula, guía de trabajos prácticos* (1ra ed., Vol. 1ra edición). Buenos Aires: nobuko. Recuperado el 03 de 2022, de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=_COd0A-85lcC&oi=fnd&pg=PA9&dq=que+es+dise%C3%B1o+grafico+&ots=D0gMyGKAJ7&sig=Lgt9qmytbrC8_jTGhDLYUGXoeao#v=onepage&q=que%20es%20dise%C3%B1o%20grafico&f=false
- Voto, J. (s.f.). <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-HemiplejiaVascular-6293372.pdf>. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-HemiplejiaVascular-6293372.pdf>: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-HemiplejiaVascular-6293372.pdf>
- wikilearning.com. (s.f.). http://www.wikilearning.com/tutorial/fundamen-tos_de_diagramacion-diseno_grafico_y_diagrama-cion/25813-1. Obtenido de <https://graficaeci2012.files.wordpress.com/2012/03/fundamentos-de-diagramacion3b3n1.pdf>