



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

“ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA Y
DESARROLLO DE KIT LÚDICO PARA EL CENTRO DE ESTIMULACION CITRA”

AUTOR:

MATEO SEBASTIAN MUÑOZ CARRION

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO

COMITÉ MULTIDISCIPLINARIO

CUENCA – ECUADOR, 2024

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.



www.sudamericano.edu.ec

Bolívar y Manuel Vega - San Blas (593 7) 2838323 - 2843619 0996976449

info@sudamericano.edu.ec

SUDAMERICANO



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

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: Muñoz Carrión Mateo Sebastián, con el título “Elaboración de un manual de identidad corporativa y desarrollo de kit lúdico para el Centro de Estimulación Citra”, 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,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Victor Lopez Cabrera', positioned above a horizontal line.

Víctor Eduardo López Cabrera

0104423173



www.sudamericano.edu.ec

● Bolívar y Manuel Vega - San Blas

● (593 7) 2838323 - 2843619

● 0996976449

● info@sudamericano.edu.ec

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **MUÑOZ CARRION MATEO SEBASTIAN**, 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 “**Elaboración de un manual de identidad corporativa y desarrollo de kit lúdico para el Centro de Estimulación Citra**” 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,



MUÑOZ CARRIÓN MATEO SEBASTIÁN

Cédula: 0107336661



www.sudamericano.edu.ec

Bolívar y Manuel Vega - San Blas (593 7) 2838323 - 2843619 0996976449

info@sudamericano.edu.ec

DEDICATORIA

Dedico el resultado de todo este trabajo realizado a mi familia, principalmente a mis padres que me apoyaron en todo momento y me han enseñado a ser la persona que soy hoy, con valores, perseverancia y empeño. Con todo esto he logrado terminar este proyecto con gran satisfacción.

ÍNDICE

ÍNDICE	6
RESUMEN	7
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN	11
Objetivos de la investigación	11
Justificación	12
Capítulo I: Problemática	13
Capítulo II: Marco Referencial	14
Marco Teórico.....	14
Marco Contextual.....	22
Marco Conceptual.....	23
Capítulo III: Metodología de Investigación.....	29
Enfoque de investigación.....	29
Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
Metodología del trabajo de Diseño	32
Capítulo IV: Análisis e Interpretación de los Resultados	39
Conclusiones	46
Recomendaciones	47
BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA	48

RESUMEN

Este proyecto se basa en una investigación cuantitativa con el único propósito general de elaborar un manual de identidad corporativo y desarrollar un kit lúdico para niños con autismo para el Centro de Estimulación Citra, ubicado en la ciudad de Cuenca. La motivación de este proyecto surge de la necesidad de elaborar un medio donde se pueda presentar una identidad corporativa bien consolidada y también la necesidad de material didáctico adecuado que respondan a las necesidades de cada uno de los niños, teniendo en cuenta que cada uno de estos materiales va a ser de gran ayuda tanto para el reconocimiento de la marca, como también para la evolución del niño con su concentración, reconocimiento de objetos mediante imágenes y su desarrollo integral. El objetivo es desarrollar herramientas que no solo mejoren la imagen institucional del centro de estimulación, sino que también brinden recursos pedagógicos que apoyen el desarrollo integral de los niños.

El proceso empezó con entrevistas a la Lic. Paola Flores, Directora del Centro de Estimulación Citra. Estas entrevistas permitieron identificar aspectos esenciales para la diagramación del manual de identidad y determinar varios aspectos fundamentales para el desarrollo del kit lúdico.

El manual de identidad corporativo, se diseñó con la finalidad de que los usuarios y personal docente tenga conocimiento de la misión, visión, colores corporativos, usos correctos de la marca, etc. De la misma manera se diseñó el kit lúdico con el único propósito de poder ayudar a los niños con autismo a poder sentirse seguros de sí mismo dentro y fuera del aula de clase.

La creación de cada uno de los juegos del kit se llevó a cabo en Adobe Illustrator para asegurar una línea grafica coherente y adecuada.

El cumplimiento del objetivo de elaborar un manual de identidad y desarrollar un kit lúdico para Citra se logró mediante reuniones, entrevistas y acciones de prueba y error en cada uno de los juegos. El kit se diseñó como un material de apoyo para los estudiantes con la necesidad de poder aportar positivamente en su evolución con dicho trastorno con ayuda de las herramientas de Adobe (Illustrator – Indesign).

Este proyecto aspira a mejorar la condición de cada uno de los estudiantes que sufre de TEA y también brindar apoyo con el manual de identidad para el centro de estimulación, fortaleciendo el prestigio de esta valiosa carrera.

ABSTRACT

This project is based on quantitative research with the sole general purpose of producing a corporate identity manual and developing a play kit for children with autism for the Citra Stimulation Center, located in the city of Cuenca. The motivation of this project arises from the need to develop a medium where a well-established corporate identity can be presented and also the need for appropriate teaching material that responds to the needs of each of the children, bearing in mind that each of these materials will be of great help both for the recognition of the brand, as well as for the evolution of the child with its concentration, recognizing objects through images and its integral development. The aim is to develop tools that not only improve the institutional image of the stimulation centre, but also provide educational resources that support the integral development of children.

The process began with interviews with Lic. Paola Flores, Director of the Citra Stimulation Center. These interviews made it possible to identify essential aspects for the layout of the identity manual and to determine several fundamental aspects for the development of the playful kit.

The corporate identity manual was designed so that users and teaching staff are aware of the mission, vision, corporate colors, correct uses of the brand, etc. In the same way, the play kit was designed with the sole purpose of helping children with autism to feel confident in and out of the classroom.

The creation of each of the kits was carried out in Adobe Illustrator to ensure a coherent and adequate graphic line.

The objective of developing an identity manual and developing a play kit for Citra was achieved through meetings, interviews and trial and error actions in each of the games. The kit was designed as a support material for students with the need to be able to contribute

positively in their evolution with this disorder with the help of Adobe tools (Illustrator – Indesign).

This project aims to improve the condition of each of the students who suffer from ASD and also to provide support with the identity manual for the stimulation center, strengthening the prestige of this valuable career.

INTRODUCCIÓN

El proyecto plantea como objetivo crear un kit lúdico diseñado específicamente para niños de 2 a 5 años con autismo, y la elaboración de un libro de identidad corporativa. Se busca, desarrollar herramientas que no solo mejoren la imagen institucional del centro de estimulación, sino que también brinden recursos pedagógicos que apoyen el desarrollo integral de los niños.

Objetivos de la investigación

General

- Desarrollar un kit lúdico dirigido a niños con autismo de 2 a 5 años, complementado con un manual de identidad corporativa para el Centro de Estimulación Citra.

Específicos

- Investigar las necesidades específicas de los niños con autismo en el rango de edad de 2 a 5 años para mejorar su desarrollo integral a través del kit lúdico.

- Diseñar un libro de identidad corporativa que incluya logotipo, colores corporativos, tipografías, y manual de uso.

- Crear un kit lúdico que incluya herramientas y juegos adaptados para promover el desarrollo sensorial, y cognitivo de los niños con autismo.

Justificación

La creación de un kit lúdico especializado ofrecerá a los niños herramientas efectivas para su desarrollo y estimulación, ayudando al mejoramiento de la calidad de vida, concentración, y socialización, desarrollándose en Cuenca-Ecuador. Así mismo la elaboración de un libro de identidad corporativa permitirá que el centro de estimulación Citra pueda proyectar una imagen profesional y coherente, consolidando su presencia y reconocimiento en la comunidad y con los usuarios.

El kit lúdico sirve para poder obtener resultados positivos sobre los niños con TEA, puesto que realizan muy pocos gestos declarativos y muy rara vez participan en juegos o no se sienten muy seguros de sí mismo dentro y fuera del aula de clase, también puede ayudar mucho en la dificultad de comunicación, en la ausencia de sonrisas y expresiones verbales y no verbales.

El manual de identidad corporativa es de mucha ayuda para Citra, ya que, es un documento que incluye todas las pautas para que la marca se exprese de mejor manera hacia sus clientes. Es una herramienta necesaria para poder gestionar la marca de manera correcta y profesional, obteniendo una imagen coherente de dicha empresa. El manual puede ser impreso o digital.

CAPÍTULO I: PROBLEMÁTICA

En el Centro de Estimulación Citra, especializado en el apoyo a niños de 2 a 5 años, enfrenta desafíos tanto en la consolidación de una identidad corporativa como en la creación de materiales didácticos adecuados para responder a las necesidades de los educandos, teniendo en cuenta que cada uno de estos materiales va a dar una gran ayuda para así obtener una mejor concentración, poder reconocer objetos mediante imágenes, y tener un bienestar social fuera y dentro del aula de clase, sintiéndose seguros de sí mismo, también, teniendo en cuenta que el kit lúdico no hay en el centro de estimulación por lo cual se diseñará desde cero.

CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL

Marco Teórico

Actualmente, la atención y educación de los niños con autismo es un desafío muy grande que requiere de herramientas adecuadas. El centro de Estimulación Citra se dedica brindar servicios educativos y terapéuticos a niños con TEA, buscando una mejor calidad de vida y ayudando su desarrollo integral. Este marco teórico aborda dos elementos esenciales: la creación de un libro de identidad corporativa para el centro y el desarrollo de un kit lúdico para niños de 2 a 5 años con autismo.

Este proyecto de tesis esta solventado en estudios que han demostrado la aplicación de un kit lúdico que incluye el desarrollo del pensamiento creativo, aumentando así las habilidades para resolver problemas. También es una gran ayuda para poder solucionar dificultades de conducta, mejorar el autoestima y desarrollo de lenguaje; la actividad con el kit lúdico es muy atractiva y motivadora para los niños, puesto que, brindar una mejor atención hacia un aprendizaje específico.

Un manual de identidad corporativa no solo se define la imagen corporativa del centro de estimulación, sino que también da a conocer los componentes estratégicos como la misión y visión empresariales, además de los valores, otorgando un direccionamiento claro y conciso para las actividades internas y externas. Es una herramienta muy importante para poder asegurar profesionalismo y efectividad en la comunicación dentro y fuera del centro de estimulación.

Al no tener un manual de identidad dentro de Citra se puede tener varias consecuencias como: la comunicación dentro del centro puede volverse muy confusa, la imagen visual del centro puede variar utilizando diferentes usos del logotipo, colores y tipografías distintas, lo que puede llegar a dar una mala impresión de desorganización y falta

de profesionalismo dentro de la empresa; también los nuevos empleados o usuarios pueden llegar a tener dificultades al momento de reconocer la marca como tal por que no están muy bien especificados los valores del centro, misión y visión, el cual provoca desconfianza hacia el centro de estimulación, lo que puede prolongar su tiempo de adaptación con el centro y disminuir su eficacia.

La creación desde cero de un kit lúdico para niños con autismo ofrece varios beneficios para los estudiantes que contribuyen significativamente en su bienestar y desarrollo integral. Este kit se diseñará con actividades específicas que estimulan los sentidos y la motricidad de cada uno de los niños, ayudando a mejorar las habilidades para la comunicación social. Al incluir los juegos y material didáctico interactivo, se promueve la concentración y la capacidad de atención, permitiendo a cada uno tener una mejor experiencia dentro de su entorno de manera segura y controlada. Este kit lúdico va ser personalizado para poder adaptarse a las necesidades de cada niño, proporcionando un recurso muy valioso tanto para el centro de estimulación como para los padres de familia de los niños con autismo.

Teniendo en cuenta que el desarrollo de este kit puede ayudar a los estudiantes a disminuir la ansiedad y también promover un mejor desarrollo integral, lo que puede llevar a una mejor adaptabilidad en su día a día.

La elaboración de un kit lúdico juega un papel crucial para el desarrollo de habilidades de comunicación. Sin estos elementos de apoyo el niño puede obtener más dificultades para sentirse seguro de sí mismo y aprender a interactuar con la sociedad, lo que puede llevar a un aislamiento social, y un retraso en el desarrollo de habilidades comunicativas.

La ausencia de un material de apoyo didáctico puede afectar negativamente el bienestar del niño, en cuanto el juego es esencial en el desarrollo infantil; a través de esta

actividad lúdica, los estudiantes pueden expresar sus emociones, desarrollar su imaginación, ayuda en su concentración, y experimentan un sentimiento de satisfacción.

1. Definición del autismo

Adana Fundación (2024) destaca que “ el trastorno del espectro autista es una alteración de tipo neurológico y con carácter crónico, cuyo componente genético es relevante y suele manifestarse desde temprana edad con diferente sintomatología asociada a la interrelación social y ausencia de elasticidad para razonar y comportarse. Su nivel de gravedad, tipología y edad en la que aparecen ciertas condiciones es variable entre las personas lo que hace que, pese a existir categorizaciones, ningún individuo tenga condiciones iguales a otro” (párr. 1).

Es importante tener en cuenta que el (TEA) tiene distintos grados de autismo los cuales podemos ver en los siguientes párrafos.

Trastorno Autista

Este trastorno hace referencia al nivel leve, es decir que se caracteriza por la presencia de menos gravedad sintomatológica por lo que las personas gozan de más independencia, entre las condiciones más evidentes son la evitación para ver a los ojos, menor desarrollo en el lenguaje, propensión a aislarse y falta de comunicación alternativa, ejecución de acciones repetitivas con regularidad (Fernández, 2016).

Autismo Regresivo

Corresponde a una forma característica del trastorno autista, es decir que es la condición o grado de mayor predominio, siendo conocido como regresivo en cuanto se presenta un detrimento en las capacidades que el individuo ha logrado desarrollar. Se

caracteriza por que el sujeto pierde la capacidad del lenguaje, del contacto visual, interés por jugar y relacionarse socialmente, además de su habilidad comunicativa, derivando en el aislamiento paulatino y la aparición de comportamientos iterativos (Fernández, 2016).

Autismo de alto funcionamiento

Esta tipología en ocasiones se confunde con distintos trastorno como el déficit atencional puesto que no se evidencian condiciones graves en sus fases iniciales. Se caracteriza por la deficiencia para el relacionamiento con los pares, además del comportamiento e interés repetitivo que gradualmente se direcciona a conductas identificadas como de tipo obsesivo, el desarrollo del lenguaje es normal, se presenta una impericia a nivel motriz de manera general, el aprendizaje puede darse como un proceso normalizado, mientras que la conducta es más bien rutinaria, su capacidad de memorización es elevada pero se presentan rígidos mentalmente y con problemas para la expresión de las emociones (Fernández, 2016).

Síndrome de Asperger

Esta condición permite que la persona se relaciones prácticamente con normalidad en el entorno social, a pesar de ello presentan ciertas condiciones específicas que los caracterizan como el hablar generalmente de lo que les interesa, frialdad, además de expresar pensamientos, opiniones o ideas con dureza como si no sintieran afectación por los demás. Su dominio del lenguaje es prácticamente el de una persona normal, al igual que su proceso de aprendizaje aunque con problemas atencionales y dificultades motoras generalizadas, les cuesta comprender emociones, tienden a ser individuos que repiten rutinas y permanecen en soledad (Fernández, 2016).

Déficit de las habilidades sociales

Los niños que tienen esta condición se caracterizan por presentar una deficiencia atencional conjunta, la cual se comprende como una conducta espontánea dada en el disfrute de una acción en la que comparte un elemento o suceso con otro individuo y mira adelante y detrás entre ambos. Desarrollar la atención conjunta es un proceso que se presenta desde las fases tempranas del niño por lo que ocurre progresivamente. En cuanto a la capacidad de escuchar, se menciona su condición de selectividad ya que prestan atención a aquellos sonidos del entorno sin embargo la voz humana no, además no gozan de la capacidad para relacionarse adecuadamente con otros niños de su edad por lo que no suelen tener amigos, caso contrario cuando desarrollan una amistad esta se suscita en coherencia con sus intereses. Poseen inconvenientes para comprender la postura de los otros, sus emociones, comportamientos, acciones (Baldares, 2012).

Déficit de comunicación

Teorías de psicólogos o neurólogos o educación temprana

El diagnóstico tardío del autismo generalmente deriva en problemas de retardo en el desarrollo del habla, inclusive la ausencia del lenguaje verbal es una característica propia en este trastorno, sobre todo si está acompañada de la falta de interés por la comunicación y de un esfuerzo no verbal es decir gestualización compensatoria para procurar darse a entender, aunque en ciertos casos se presenta un lenguaje escaso, en general los niños autistas no combinan palabras para elaborar oraciones significativas (Baldares, 2012).

Autismo en Ecuador

Para el Ministerio de Salud Pública (2022) por cada 160 niños, uno presenta condiciones autistas, al respecto se conoce que se registran más de 5.500 casos de menores

con este trastorno. El autismo repercute en el proceso formativo e incide considerablemente en las alternativas de desarrollo para el individuo y es que se evidencia un cambio a nivel cognitivo que no necesariamente puede ser considerado como retraso, pues son funciones del cerebro que no logran madurar como la atencional, memorización, razonamiento lógico, siendo necesarias las adaptaciones curriculares en los entornos educativos. Es por ello que uno de los desafíos más importantes para el sistema educativa es precisamente el poder desarrollar ajustes que permitan un aprendizaje individual, favoreciendo a sus capacidades.

Si el trastorno del espectro autista no ha impactado considerablemente el desarrollo social del individuo y ha conseguido recuperarse, éste tiene la oportunidad de ser incorporado en un proceso educativo regular, sin embargo en casos severos se los deriva a centros especiales en los que se trabajan con procesos específicos e incluso atienden comorbilidades (Ministerio de Salud Pública, 2022).

Por otra parte, es importante mencionar que la pandemia ocurrida en el año 2020 por el Covid-19 impactó negativamente a los niños con TEA en cuanto a su desarrollo formativo debido a la suspensión de clases y la falta de herramientas y acciones para continuarlas en modalidades virtuales. Pese a ello, padres de familia y docentes han cooperado para lograr superar este impase, pero aún se evidencian casos de niños con fobia social, demostrando grandes dificultades para la integración por lo que han requerido de nuevas evaluaciones y tratamientos debido a la inseguridad en su estado anímico y problemas para adaptarse (Ministerio de Salud Pública, 2022).

Según Vargas (2012) las deficiencias de carácter social se presentan en las primeras etapas de vida, es decir hasta los 2 años y generalmente no son identificados por los progenitores. Los niños no suelen buscar relacionarse con otras personas por lo que están bien en soledad, suelen ignorar los llamados atencionales de los padres y no suelen efectuar contacto de tipo visual con frecuencia, tampoco llaman la atención de otras formas.

Redrovan (2024) señala que “el mayor desafío que un niño se enfrenta es, buscar atención y reconocimiento, debido a la competencia con otras prioridades, como el trabajo o las responsabilidades familiares. Además, la falta de recursos y apoyo en la comunidad puede dificultar el acceso a oportunidades para el desarrollo del niño. Es fundamental tener el conocimiento de la condición del niño, ayudarlo con manejo de pictogramas, programas afines y rutinas estructuradas, juguetes y materiales que fomenten el juego interactivo y el aprendizaje práctico, como bloques de construcción y herramientas sensoriales y más que nada amor y mucha paciencia”.

Cordero (2024) señala que “el momento más difícil de tratar a un paciente con TEA es en la consulta, puesto que, se genera un ambiente denso y se debe tener mucho profesionalismo al momento de hablar con el niño. Uno de los apoyos más útiles que se podría utilizar para el niño son tarjetas que tengan actividades que los menores puedan imitar y el apoyo familiar que es indispensable para el paciente. Como recomendación para poder darse cuenta si un niño tiene autismo es observar las acciones de tal en la escuela e ir haciéndole un seguimiento mediante parámetros que nos brinde un profesional, examen de neurodesarrollo o mediante la teoría de la mente, sin embargo, es más factible realizar una evaluación ADOS y ADIR”.

2. Creación de kit Lúdico para niños con autismo

Al momento de elaborar el kit estamos ofreciendo varias formas de representación, concentración y expresión para resolver las diversas necesidades de todos los estudiantes con dicho trastorno.

Estos materiales deben ser:

- Visualmente atractivos y seguros.
- Capaces de promover la comunicación, la interacción social.

Y también deben incluir:

- Juguetes que estimulen los sentidos.
- Juegos que impulsen sus habilidades.

Los beneficios del kit lúdico son:

- Mejorar atención y concentración del niño
- Reducir la ansiedad y estrés.
- Promover el desarrollo de habilidades dentro y fuera del salón de clases.

3. Identidad Corporativa

3.1 Concepto y funcionalidad del libro

Es la forma que una empresa se representa visualmente hacia sus clientes, incluyendo componentes visuales y verbales que expresen su personalidad, valores de empresa y objetivos de la misma.

Según la Cámara de Comunicación de Valencia (2020) la relevancia de desarrollar la identidad corporativa en un negocio se comprende en cuanto ésta se evidenciará en los elementos extrínsecos, los mismos que serán los que direccionen a que los distintos segmentos meta lo puedan reconocer oportunamente.

Minsky (2024) destaca que “Para definir y recopilar las normas de correcta aplicación de la marca en lo que se refiere a colores, disposición, tipografía y diferentes versiones según su uso. Su objetivo es garantizar el uso correcto del logotipo y toda su simbología y asegurarnos una imagen coherente en los distintos soportes y canales; sean estos entornos físicos, soportes gráficos, audiovisuales o interactivos”.

3.2 Importancia

Una identidad corporativa para el centro de Estimulación Citra clara y coherente es fundamental, ya que:

- Ayuda a comunicar los valores del centro.
- Facilita la identificación en el sector educativo.
- Aumenta la credibilidad y confianza a los padres de familia.

Marco Contextual

Citra, un centro de estimulación en la ciudad de Cuenca, se dedica a ofrecer sus servicios especializados para niños con trastorno del espectro autista (TEA). Fue fundado con el único objetivo de ayudar y dar apoyo tanto a los niños como a las familias; su misión es facilitar el desarrollo integral a través de trabajos personalizados que promueven su crecimiento cognitivo, emocional y social.

Citra, cree sólidamente en el potencial de cada uno de los niños y trabajan incansablemente para poder crear un ambiente inclusivo y acogedor para cada uno de sus alumnos. Cuentan con personal multifacético de profesionales altamente capacitados, quienes tienen la experiencia en usar metodologías y poder brindar una atención de calidad.

La ciudad de Cuenca, conocida por su riqueza histórica y cultural, brinda un entorno que valora la diversidad y la inclusión. Cada día se esfuerza por integrar a los niños y a sus familias en la vida cotidiana, fomentando la comprensión y el apoyo mutuo.

El centro de estimulación dispone de un componente crucial para el desarrollo de niños con TEA, a través de actividades lúdicas, terapias individualizadas y un apoyo constante, se busca potenciar las habilidades de cada niño, brindándoles ayuda tanto a ellos como a los familiares. Además, ofrece talleres y programas de formación para padres, reconociendo la importancia de su rol en el proceso de sus hijos.

Se espera que el desarrollo del manual de identidad corporativa ayude al centro de estimulación para así poder tener una línea grafica clara y concisa para sus clientes, y pueda mejorar su reconocimiento hacia los usuarios. También esperamos que la creación del kit lúdico pueda ayudar en su desarrollo a cada estudiante y así poder brindar un servicio de calidad.

Según datos obtenidos del centro de estimulación Citra, se encuentran alrededor de 10 estudiantes con diferente nivel de TEA, con un diagnóstico estable en cada uno de los estudiantes, teniendo una visión a corto plazo con ayuda del kit lúdico poder obtener resultados positivos y tener un avance en cada uno de ellos.

Marco Conceptual

Autismo:

- **Definición:** identificado como un trastorno del desarrollo en el cual se presentan distintas características anómalas en el crecimiento de la persona entre los cuales se ha identificado la variación en el relacionamiento social, problemas comunicacionales (verbal y no verbal), entre otros (Baldares, 2012).
- **Relevancia en el proyecto:** El TEA es un trastorno el cual a los niños se les dificulta bastante el habla y el sentirse incluido socialmente, se centran en ellos mismo teniendo tranquilidad estando solos.

Kit lúdico:

- **Definición:** La acción de jugar se ha considerado como una actividad propia o congénita de las personas, la cual en la fase de la niñez favorece el desarrollo, por lo que se la ha estimado como esencial en los procesos de aprendizaje en

cuanto favorece que se adquieran conocimientos y habilidades básicas (Huerta, 2021).

- **Relevancia en el proyecto:** Son juegos que se realizan para ayudar a los niños para mejorar su concentración, y que sirven como herramienta para un desarrollo neurológico de cada uno de ellos.

Trastorno:

- **Definición:** En el campo de la medicina este término describe alteraciones o anomalías de las funciones físicas o mentales, pudiendo repercutir en distintas partes del cuerpo y desarrollar diferentes y variadas sintomatologías según la zona de afectación y el origen del trastorno (Navarra, 2024).
- **Relevancia en el proyecto:** Es una alteración del cuerpo que produce signos y síntomas específicos.

Ecolalia:

- **Definición:** Alteración en el lenguaje, caracterizada por la repetición involuntaria de palabras o frases determinadas que son pronunciadas por otro individuo, es decir como si fuese un eco (Pedrero, 2012).
- **Relevancia en el proyecto:** Es cuando los niños repiten varias veces una palabra con eco.

Manual:

- **Definición:** El manual de identidad corporativa es un documento que incluye las pautas para que la marca se exprese de manera coherente en todos sus soportes y canales. Es un elemento estratégico necesario para la gestión de una marca, la obtención de una imagen coherente y el traslado de una imagen

profesional de la empresa y/o negocio. Puede ser un documento impreso o digital. (Dr. Minsky, 2024)

- **Relevancia en el proyecto:** Es un libro que demuestra todas las pautas de la marca, las cuales se deben respetar.

Comorbilidad:

- **Definición:** Es la condición que presenta un paciente de forma simultánea a otra patología, es decir otra enfermedad, trastorno o diagnóstico (Dr. Alberto Lifshitz, 2023).
- **Relevancia en el proyecto:** Es cuando dos o más enfermedades o trastornos da a una misma persona al mismo tiempo.

Pictogramas:

- **Definición:** Representación gráfica que permite la comunicación de mensajes visualmente sin que se recurra a la escritura, estos se emplean en la representación de objetos, acciones, etc., mientras que en el contexto educativo se emplean para plasmar información de manera visual y facilitar los aprendizajes y el entendimiento del contenido (Fernández y Ruiz, 2020).
- **Relevancia en el proyecto:** Son bocetos o dibujos que se pueden comunicar de forma visual, sin necesidad de escribir algo.

Identidad corporativa:

- **Definición:** es el conjunto de características centrales, perdurables y distintivas de una organización, con las que la propia organización se identifica (a nivel introspectivo) y se autodiferencia (de las otras organizaciones de su entorno. (Paul Capriotti, 2019)
- **Relevancia en el proyecto:** Es un documento donde se expresa los componentes visuales, valores, y objetivos de la empresa.

Estimulación temprana:

- **Definición:** Conjunción de métodos, acciones e instrumentos con fundamento científico que son aplicados sistemáticamente en niños a partir de que nacen hasta la edad de 6 años, con el fin de lograr el desarrollo de su capacidad cognitiva (Terré, 1999).
- **Relevancia en el proyecto:** Son profesionales que tienen la capacidad y el conocimiento para poder enseñar de manera sencilla a estudiantes de corta edad.

Material didáctico:

- **Definición:** Son herramientas de aprendizaje que apoyan al niño emocional, físico, intelectual, y socialmente, es decir auxilian en la búsqueda de su desarrollo integral. Además, son medios para estimular el aprendizaje, desarrollando la capacidad creativa. (Cedeño, M. 2004)
- **Relevancia en el proyecto:** Son materiales diseñados con la finalidad de facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Desarrollo integral infantil:

- **Definición:** Se alcanza o potencia con un relacionamiento social que permite fortalecer habilidades y destrezas cognitivas, emocionales, físicas, sociales y culturales que harán que el individuo esté en condiciones más favorables para desarrollar su vida. En este sentido, una temprana y adecuada intervención contribuye a potenciar el desarrollo integral de un ser humano. (Eming y Fujimoto, 2002).
- **Relevancia en el proyecto:** Es un proceso de maduración la cual ayuda a los niños a desarrollar sus destrezas físicas, emocionales y sociales sintiéndose seguros de sí mismo.

Desing Thinking:

- **Definición:** Método generados de planteamientos innovadores, centrando su efectividad en la comprensión y procedimientos para atender requerimientos verdaderos (relevantes) (Ramos y Wert, 2015).
- **Relevancia en el proyecto:** Es un método de trabajo que ayuda a enfrentar y dar soluciones a los retos que tiene cada una de las empresas a base de creatividad.

Grupo focal:

- **Definición:** Consiste en una entrevista grupal dirigida por un moderador a través de un guión de temas o de entrevista. (Prieto Rodríguez, 2002).
- **Relevancia en el proyecto:** Son encuestas realizadas a un grupo en específico para poder recopilar información.

Inclusión:

- **Definición:** Abordaje y respuesta a las distintas necesidades que los estudiantes presentan por medio de acciones inclusivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Moliner, 2013).
- **Relevancia en el proyecto:** Es un proceso en el cual los niños se aceptan entre todos sin tener en cuenta su grado de capacidad.

Prototipar:

- **Definición:** Metodología complementaria que se direcciona a la solución de determinadas necesidades de información de un sistema nuevo. Un prototipo favorece a la presentación de propuestas en función de los requerimientos reales, que superan una explicación verbal de usuarios, contribuyendo al desarrollo de un sistema (Kendall y Kendall, 1991).

- **Relevancia en el proyecto:** Son bocetos que se generan al inicio de una idea de algún producto o servicio.

Neurodiversidad:

- **Definición:** Se trata de un estado o condición que ocurre porque el desarrollo neurológico se presenta de forma distinta pudiendo encontrarse como característica en estas personas, problemas de concentración, tendiendo a la hiperactividad e impulsividad sobre todo en etapas de la niñez y adolescencia (Estado de México, 2024).
- **Relevancia en el proyecto:** Es un desorden que se causa en el cerebro y produce dificultad para concentración, son hiperactivos, impulsivos, etc.

Apoyo multidisciplinario:

- **Definición:** Involucra la intervención y cooperación de diversas disciplinas o profesiones en una investigación, cada una aportando desde su enfoque y planteamiento metodológico, procurando la comprensión de un tema o suceso estudiado desde la perspectiva de cada una de ellas, pudiendo ser una rama científica, empírica o social (Paoli Bolio, 2020).
- **Relevancia en el proyecto:** Es un apoyo de diferentes personas, diferentes métodos y distintas maneras que se pueda ayudar a la persona.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Enfoque de investigación

En este trabajo se realizó un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para poder evaluar la efectividad de la elaboración de un libro de identidad corporativa y la creación de un kit lúdico para niños con autismo.

La combinación de dichos enfoques permitió obtener una comprensión más completa y detallada de como los niños con TEA pueden reaccionar ante el kit lúdico y también, como el manual de identidad puede mejorar al centro de estimulación para asentarse y darse a conocer dentro del mercado.

Cuantitativo: Este método permitió obtener datos a través de encuestas estructuradas, que ayudaron a la recopilación de datos numéricos sobre la elaboración de un libro de identidad corporativa y la creación de un kit lúdico para niños con TEA.

Se elaboró encuestas a 20 personas que son padres de familia o tengan algún familiar cercano con TEA para poder obtener más información detallada acerca de dicho tema y saber si este kit podrá ayudar a los niños de acuerdo a los conocimientos y experiencia de los familiares.

Cualitativo: Las entrevistas en profundidad y grupos focales, proporcionaron información acerca de los comportamientos, experiencias y tips para poder tener una buena relación con los niños en el hogar como en la entidad educativa.

Se llevó a cabo seis grupos focales en los cuales estuvieron presentes psicólogos, pediatras, estimuladoras tempranas, profesores del centro de estimulación Citra, neurólogos pediatras, y padres de familia de los niños. En el grupo focal se recopiló información en cuanto a diversas opiniones que ayudaron a fortalecer dicho proyecto como: Detallar cada una de las acciones de los niños y así poder realizar un kit lúdico enfocado en la necesidad de

cada uno de ellos, tomando en cuenta las opiniones vertidas de cada uno de los profesionales de la salud y también de los padres de familia y docentes que conviven con los alumnos.

Este enfoque mixto permitió obtener una visión más amplia sobre como poder ayudar a Citra para ser un centro de estimulación mucho más reconocido dentro de la competencia y también y también como poder ayudar a nuestros niños que sufren del trastorno TEA, obteniendo diferentes tipos de recomendaciones ya sea de padres de familia o expertos en la salud.

Dra. Redrovan menciona que el apoyo más eficaz para manejar el autismo en el hogar puede variar según las necesidades del niño y la familia, teniendo en cuenta realizar terapias de habla para mejorar su comunicación verbal y non verbal, de esta manera coincide con la Lic. Gabriela Cedillo que nos dice que como primer punto necesitamos saber la condición del niño, y también realizar ejercicios con manejo de pictogramas y programas afines que puedan ayudar con su comunicación dentro y fuera del aula de clase.

Según Verónica Muñoz madre de familia de una niña con autismo nos puede mencionar que uno de los mayores desafíos que se enfrentan es al momento de poder comprender que es el autismo, como ayudarlo y aceptar que siempre va a tenerlo, saber que no hay una cura, pero si una evolución positiva de mejora, de esta manera también coincide con la Dra. Eliza P. nos indica que el mayor desafío está en buscar atención y reconocimiento para un niño, también, puede ser complicado debido a que un padre de familia puede tener también otras responsabilidades, en el trabajo o en la familia. Además, la falta de recursos y apoyo en la comunidad puede ser un aspecto negativo para el acceso de oportunidades para el desarrollo del niño.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En este estudio se utilizará una combinación de técnicas cuantitativas y cualitativas para recolectar datos, permitiendo una evaluación completa y detallada de la efectividad de la elaboración de un manual de identidad corporativa y la creación de un kit lúdico para niños con autismo.

Cuantitativas:

Se diseñaron encuestas estructuradas con preguntas cerradas y de opción múltiple para evaluar a niños que poseen TEA, y que el kit lúdico pueda ayudar a cada uno de ellos a mejorar su déficit de atención.

Se realizó un cuestionario digital administrado a través de una plataforma en línea, como Google Forms.

Se pudo medir la importancia del libro de identidad para el centro de estimulación y también la importancia del kit lúdico con la finalidad de brindar apoyo a los niños.

Ejemplo de pregunta: En una escala del 1 al 5, ¿qué tan importante es la creación de un kit lúdico para los niños con TEA?

Cualitativas:

Se realizó entrevistas en profundidad con los padres de familia y docentes del centro de estimulación Citra para explorar opiniones, percepciones y los beneficios que el kit puede tener con los niños que padecen de autismo.

Guía de entrevistas semiestructuradas abiertas.

Temas abordados: Mayores desafíos que se enfrentan los padres, de qué manera los profesores influyen con el trastorno del niño, como se debería capacitar al docente para brindar un mejor servicio y ayuda al niño.

Ejemplo de pregunta: ¿Cuáles han sido los mayores desafíos que se enfrentan al buscar atención y reconocimiento para el niño?

Grupos Focales:

Se organizó grupos focales con padres de familia, docentes del centro de estimulación, psicólogos pediatras, neurólogos pediatras y estimuladoras tempranas para discutir en detalle sus impresiones y opiniones sobre la creación del kit lúdico, dando a conocer las entrevistas mediante la plataforma de Google Forms.

Guía de discusión para grupos focales.

Temas abordados: Estrategias que se usan para la inclusión de los niños, existe algún protocolo para poder evaluar el progreso del niño, métodos para poder darse cuenta que un niño tiene TEA.

Ejemplo de pregunta: ¿Qué estrategias se recomiendan para la integración social de los niños con autismo?

Población: Este proyecto va dirigido para el centro de estimulación Citra y también para los niños que tienen trastorno del espectro autista.

Se elaboró un muestreo por conveniencia en donde realizamos encuestas y entrevistas direccionados para los padres de familia y educadores que laboran en el centro de estimulación Citra, en donde a través de sus opiniones nos pudieron dar a conocer como es la convivencia con los niños y nosotros como diseñadores como podemos ayudarles a cada uno de ellos utilizando nuestras herramientas para así poder obtener un progreso positivo para los niños. Este método es conveniente existen varios estudiantes disponibles para poder experimentar el uso del kit lúdico.

Metodología del trabajo de Diseño

La metodología del Design Thinking se direccionada al usuario buscando la resolución del problema y el diseño de una solución innovadora. Esta metodología se estructura en 5 etapas: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Testear, por lo tanto, es

necesario describir como se aplicó cada una de estas fases en el diseño de un manual de identidad corporativo y un kit lúdico para niños con TEA.

La metodología del Design Thinking garantiza que la creación de un manual de identidad corporativo y un kit lúdico para niños con TEA, este fundamentada en el entendimiento total de sus necesidades y comportamientos, aumentando así la probabilidad de que sea efectivo en el progreso positivo de cada uno de los estudiantes.

Mediante dicha metodología hemos ido realizando los siguientes pasos:

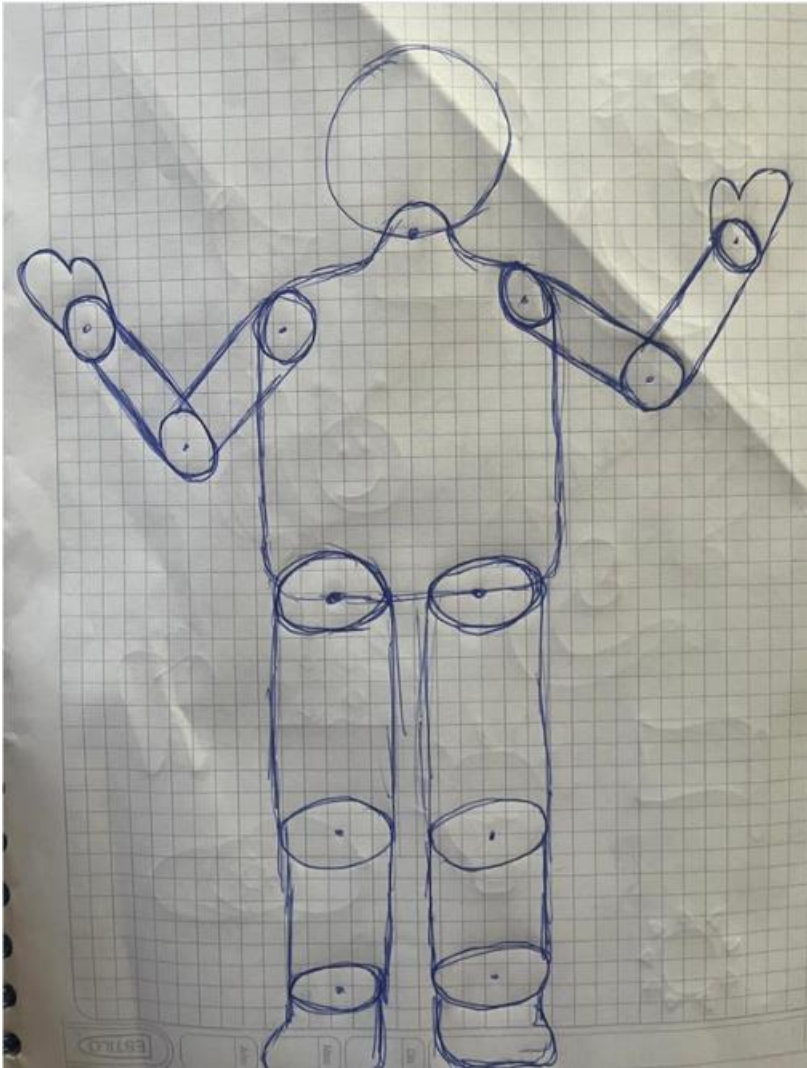
Empatizar: Al momento de empatizar hemos tenido una conversación con la directora del Centro de estimulación Citra, el cual nos ha brindado información sobre el problema que conlleva el centro; la no disponibilidad de un manual de identidad corporativa y también no disponen de un kit lúdico o juegos didácticos específicamente para los niños con autismo.

Definir: Se realizaron encuestas cuantitativas con preguntas cerradas dentro del centro de estimulación a los docentes y a los padres de familia para poder obtener un resultado medible para así llevar a cabo el proyecto y tener bien definida la problemática.

Idear: Se eligió un grupo focal de 7 personas el cual se conforman por: psicólogos, pediatras, estimuladoras tempranas, profesores del centro de estimulación Citra, neurólogos pediatras, y padres de familia de los niños, a quienes pudimos realizar encuestas para poder recopilar información profesional para tener en cuenta al momento de realizar el kit lúdico.

Prototipar: En esta fase del Desing Thinking se ha realizado bocetos del kit lúdico para poder mostrar a los docente y directora del centro de estimulación.



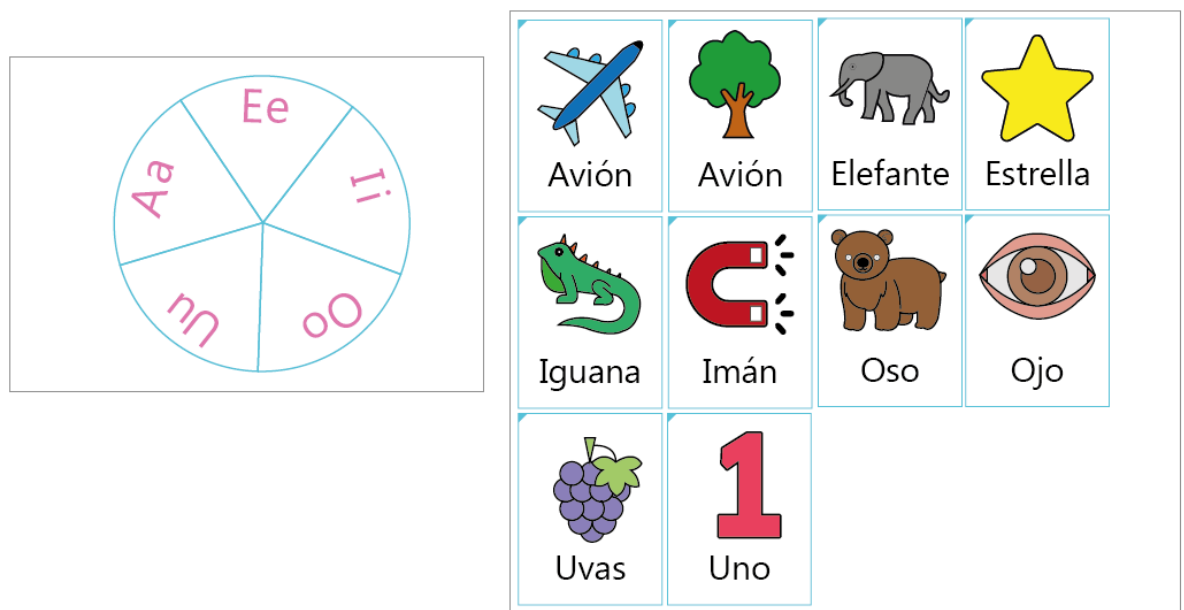


Testear: Como última etapa de este método se va a poder identificar el porcentaje de eficacia del kit lúdico hacia los niños, teniendo en cuenta que el TEA no se cura, si no solo mejora. Ayudando a cada uno de los niños a poder tener una mejor concentración, sentirse seguros de sí mismo dentro y fuera de clase, y obtener mejores resultados en actividades sociales.

Propuesta de diseño

Dentro de la propuesta de diseño se elaboró un kit lúdico dando a conocer a los docentes y padres de familia los juegos didácticos que se diseñaron para los niños con autismo.

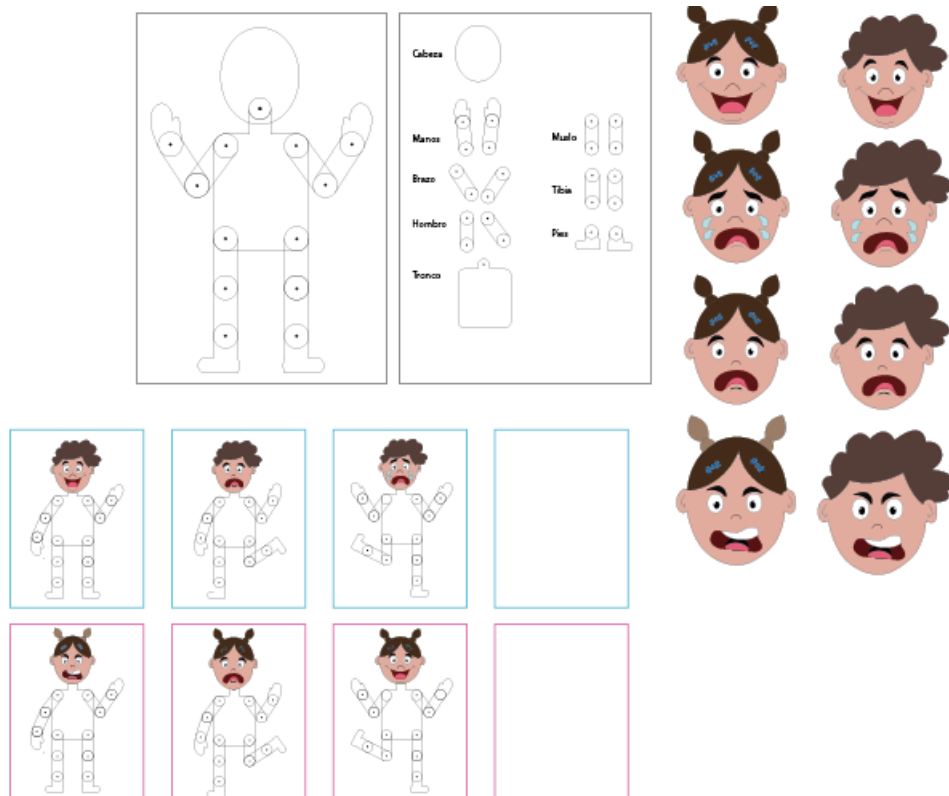
Primer juego: Se diseñó una ruleta de las vocales con el objetivo que el niño gire la rueda y al momento que le toque una vocal, el estudiante saque las cartas con las que se relaciona el nombre del objeto con la vocal de la ruleta.



Segundo juego: Se diseñó una ruleta de las letras del abecedario con el objetivo que el niño gire la rueda y al momento que le toque una letra, el estudiante saque las cartas con las que se relaciona el nombre del objeto con la letra de la ruleta.



Tercer juego: El niño va a tener un muñeco con movilidad en las partes del cuerpo, con el objetivo que saque una carta, el cual va a tener un movimiento y una cara con emoción para que el estudiante ponga en el muñeco el movimiento y la emoción que le sale en la carta.



Cuarto juego: Es un juego de mesa, el niño va a lanzar unos dados y dependiendo el número que le salga va a ir recorriendo casillas, teniendo en cuenta que cada casilla tiene una penitencia que se deberá cumplir.



CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo presentaremos los resultados del análisis de los datos obtenidos en nuestra creación de un manual de identidad corporativa y diseño de un kit lúdico para niños con autismo. Estos resultados evidencian el apoyo de cada uno de los encuestados para obtener información valiosa para la creación de dicho material de apoyo.

1ra pregunta:

¿Cuáles han sido los mayores desafíos que se enfrentan al buscar atención y reconocimiento para el niño?

8 respuestas

Buscar atención y reconocimiento para un niño puede ser algo complicado debido a la competencia con otras prioridades, como el trabajo o las responsabilidades familiares. Además, la falta de recursos y apoyo en la comunidad puede dificultar el acceso a oportunidades para el desarrollo del niño.

Nose

Baja autoestima, falta de comprensión por parte de los padres

La aceptación de la sociedad, no existen centros especializados quedan un buen seguimiento y apoyo al aprendizaje

El ambiente que se genera en la consulta

La búsqueda de profesionales calificados

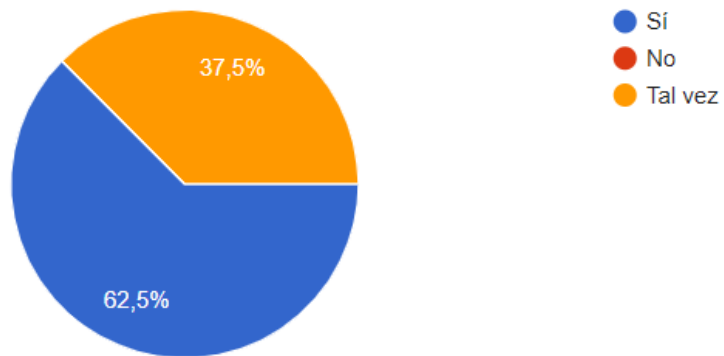
Alimentacion , concentration, socializacion

comprender que significa autismo, como ayudarlo y aceptar que siempre va a tenerlo. Qué no se cura, pero

2da pregunta:

¿El desarrollo de un kit lúdico ayudaría a un niño con autismo?

8 respuestas



3ra pregunta:

¿Qué tipo de apoyo considera que es el más útil para manejar el autismo en el hogar?

8 respuestas

Puedo variar según las necesidades individuales del niño y la familia. Terapia del habla y el lenguaje: Para mejorar la comunicación verbal y no verbal.

Si

El apoyo familiar

El conocimiento de la condición como primer punto, manejo de pictogramas y programas afines y rutinas estructuradas, amor y mucha paciencia

Multidisciplinario

Tarjetas que tengan actividades que los menores puedan imitar

Paciencia amor y mucha atencion

Adaptar los espacios, llevar rutinas en todas las actividades de la vida diaria. Manejarse con imágenes y objetos tangibles.

4ta pregunta:

¿De qué manera los profesores influyen con el trastorno del niño?

8 respuestas

Fomentar un ambiente inclusivo en el aula donde se celebren las diferencias y se fomente la aceptación entre los compañeros.

Si

Adaptando las maneras de enseñanza para que ellos se sientan cómodos y entiendan

Comprendiendo su condición, apoyando en actividades de su agrado, poniendo límites y creando rutinas

No es un trastorno, es una condición

Influyen significativamente por qué pasan mayor tiempo con el niño

Entender q ellos necesitan mayor atencion

Los maestros pueden influir positivamente si realizan una adecuada inclusión educativa y social dentro del aula de clases, cubriendo sus necesidades. Haciendo una clase más concreta, utilizando imágenes, objetos con texturas, etc.

5ta pregunta:

¿Cómo se debería capacitar al personal docente para que pueda identificar y apoyar al niño?

8 respuestas

Promover prácticas inclusivas en el aula que permitan la participación activa y la integración social de todos los estudiantes, incluidos los que tienen TEA.

Si

Capacitaciones y andar constantemente actualizados

En la vivencia con los estudiantes, conocimiento de estrategias metodológicas adaptadas a su condición, manejo de pictogramas, técnicas de cuidado y protección tanto estudiantes y docentes, profesionales dinámicos y creativos. Amor a la enseñanza y paciencia

La identificación viene desde el profesional de la salud y se debe capacitar en neurodiversidad

Mediante ejemplos prácticos y estrategias de intervención

Hay cursos para q entiendan lo q es el autismo

Mediante charlas, talleres buscando una comprensión mejor sobre el tema y como pueden ayudarlo en el

6ta pregunta

¿Qué recursos o materiales cree usted que se debería proporcionar para facilitar el aprendizaje de los niños?

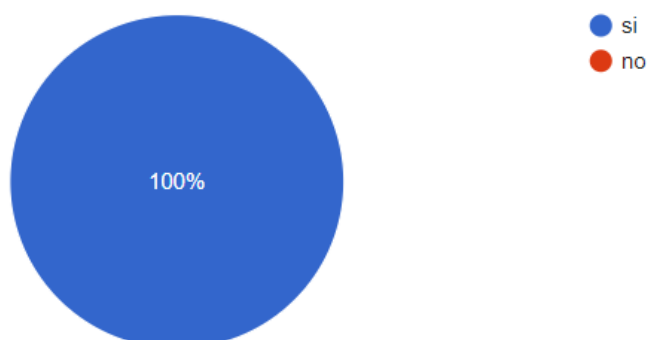
8 respuestas

Juguetes y materiales que fomenten el juego interactivo y el aprendizaje práctico, como bloques de construcción, rompecabezas y juguetes sensoriales.
Si
Fichas de armar con diferentes colores
Los pictogramas, además aplicaciones como , araWord, arasuit, arasac, juegos de exterior, área verde, material didáctico además de actividades de la vida diaria.
Materiales con colores, formas y texturas
Material didáctico tanto escrito, como de manera digital que permita mayor alcance en el aprendizaje
Hay muchos niños q aprenden mejor con visualisacion
Imágenes, material concreto, llamativo,

7ma pregunta

¿Cree usted que la creación de un kit lúdico (elaboración de material didáctico) para mejorar su concentración ayude al niño?

8 respuestas



8va pregunta:

¿Qué estrategias se utilizan para la inclusión de los niños con las actividades escolares?

8 respuestas

Apoyo de personal especializado como maestros de educación especial, un ambiente escolar inclusivo y de aceptación. Además, la colaboración entre padres, maestros y personal de apoyo es fundamental para el éxito de la inclusión.

Si

El juego

Los pictogramas, creación de paneles de rutinas, dar el mismo trato verlos como iguales pero con seguimiento y apoyo todo el tiempo

Adaptación curricular

El manejo de colores, de dinamismo en el objeto que se presente o actividad que se realice

Uno a Uno entienden

Formar una rutina, control de estímulos muy fuertes como ruidos, texturas, luces, etc. Comunicación simple, concreta para mejor comprensión, uso de ayudas visuales como tarjetas

9na pregunta:

¿existe algún protocolo para poder evaluar el progreso de los niños?

8 respuestas

Si

Entrevistas con padres y cuidadores

Un test mediante el juego

Seguimiento de caso, entrevista con los padres, mapeo, fichas, funciones ejecutivas

No

Si existen varios métodos e instrumentos que permiten analizar el progreso del niño

Grado de Autismo con ADOS Y ADIR, realizando un plan de intervención con el modelo Denver por niveles e ir avanzando cuando cumple con cada ítem progresivamente.

10ma pregunta:

¿Cómo se manejan los comportamientos de los niños dentro del aula?

8 respuestas

Proporcionar apoyo adicional a los niños que lo necesiten, como adaptaciones curriculares, tiempo adicional para completar tareas o la asignación de un compañero de apoy

Si

Crear un ambiente positivo e imponiendo reglas que ellos entiendan

Con rutinas estructuradas, normas y reglas, aditamentos de apoyo. Firmeza y cariño y amor

Depende del tipo de comportamiento

Mediante modificación conductual, economía de fichas, tiempo fuera

Los niños con autismo tienen q ser incluidos

Con autoregulación durante la crisis, uso de materiales como plastilina, pintura dactilar, objetos que giren, vibración, etc. Para regular al niño y que pueda retomar su actividad. No cambiar rutinas.

11va pregunta:

¿Qué tipo de apoyo reciben los docentes para tratar niños con autismo?

8 respuestas

Capacitación especializada sobre el autismo que les proporcionen información detallada sobre las características del trastorno

Si

Capacitaciones o también la ayuda de un asistente

De parte del gobierno ninguno, profesionalmente capacitación. Continúa, talleres visitas a centros en otras ciudades , psicológicas y psiquiátricas pero financiado por o mismo

Ocasionalmente clases

Material bibliográfico en revistas científicas

Respeto

Apoyo visual, creación de rutinas, diseño de una agenda con pictogramas, fotos o dibujos para anticiparse y comprender la secuencia; también, a la identificación de las emociones propias y de los iguales.

12va pregunta:

¿Qué estrategias se recomiendan para la integración social de los niños con autismo?

8 respuestas

participación en juegos y actividades grupales que promuevan la interacción social de forma natural y divertida

Si

Crear un ambiente amigable para que los niños puedan interactuar

Verlos como iguales, como niños, jóvenes. Con las debidas precauciones

Varias estrategias personalizada para cada niño

Se recomienda realizar modelamiento del saludo o otra acción que se utilice para socializar e integrar en un grupo

Amor y paciencia

Trabajos o juegos en parejas y grupos pequeños. Integración a actividades sociales.

13va pregunta:

¿Existe algún método para podernos dar cuenta cuando un niño tiene autismo?

 Copiar

8 respuestas



CONCLUSIONES

En conclusión, la elaboración de un manual de identidad corporativo y el desarrollo de un kit lúdico para niños con autismo ha demostrado ser una estrategia efectiva para ayudar a los niños con su concentración, el desarrollo integral y cognitivo de cada uno de ellos. A través del análisis de los resultados obtenidos durante esta investigación se han identificado varios puntos clave:

Impacto positivo a los niños con TEA: El kit lúdico logró captar la atención de cada uno de los estudiantes, aumentando así su concentración y su desarrollo en la comunicación con cada uno de los juegos diseñados.

Cambios perceptibles en el comportamiento de los niños: Se pudo observar una mejora en los estudiantes. La reducción de estrés, y el aumento de confianza en sí mismo fuera del aula de clase, teniendo un comportamiento más abierto hacia sus padres, docentes y compañeros.

Desafíos y áreas de mejora: Aunque el desarrollo del kit lúdico tuvo un impacto positivo, se lograron identificar desafíos, como la necesidad de evaluaciones continuas a los niños para así poder observar su evolución con dicho trastorno.

RECOMENDACIONES

Se recomienda la participación con profesionales de la salud, ministerio de educación, ministerio de salud, para que el kit lúdico sea desarrollado con más variedad de juegos y tenga disposición muchos más centros de estimulación, puesto que, hemos podido observar que son de mucha ayuda para los niños con TEA. Teniendo en cuenta que cada uno de los juegos pueden ser personalizados y se pueden adaptar a cualquier necesidad de cada centro estimulación.

BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA

Adana Fundación. (2023). Trastornos del espectro autista (TEA), Definición.

<https://fundacionadana.org/definicion-y-tipos-tea/#:~:text=>

Baldares, M. J. (2012). Autismo Infantil. *Revista Cúpula* , 58. Morales, A. D. (2016). El mundo del Autismo. *Revista internacional de audición y lenguaje, logopedia, apoyo a la integración y multiculturalidad*, 139.

<https://www.binasss.sa.cr/bibliotecas/bhp/cupula/v26n2/art5.pdf>

Capriotti, P. (2019). Identidad corporativa:. *Uncuyu*, 151.

https://ica.bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/14298/cucchiari-fce1.pdf

Castillo, M. (2013). Influencia del material didáctico basado en el método Montessori para desarrollar las rutas de aprendizaje del área de Matemática en los niños de 3 años “B” de la I.E.P. Rafael Narvárez Cadenillas, en la ciudad de Trujillo, en el año 2013. *Universidad de Trujillo*, 34.

<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/973>

Dr. Minsky. (2024). Obtenido de <https://www.drminsky.eu/minskeando/que-es-y-para-que-sirve-un-manual-de-identidad-corporativa>

Fujimoto, E. Y. (2019). *La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7067116>

Huerta, J. L. (2021). *El juego como recurso educativo*:. Palencia: Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>

Kendall, K. y. (15 de julio de 2018). *Universidad Rafael Belloso* . Obtenido de

<https://virtual.urbe.edu/tesispub/0101973/cap02.pdf>

- Moliner. (04 de noviembre de 2015). *La inclusión: una historia de exclusión en el proceso de enseñanza - aprendizaje*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/clin/n30/0121-053X-clin-30-00211.pdf>
- Morales, A. D. (2016). El mundo del Autismo. *Revista internacional de audición y lenguaje, logopedia, apoyo a la integración y multiculturalidad*, 139
<https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/4210>
- Navarra, C. U. (25 de octubre de 2024). *Clínica Universidad de Navarra*. Obtenido de <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/trastorno>
- Pedrero, B. D. (2012). La ecolalia. *voces*, 8.Y, S. D. (2017). *Trastorno del Espectro Autista*. Santiago - Chile: Sopnia. <https://www.redcenit.com/la-ecolalia-en-el-trastorno-del-espectro-autista-que-es-y-por-que-se-produce/>
- Publica, M. d. (23 de abril de 2022). *El nuevo Ecuador* . Obtenido de <https://www.salud.gob.ec/msp-contribuye-a-la-insercion-escolar-de-ninos-con-autismo-en-el-ecuador/>
- Rodríguez, P. (08 de abril de 2002). *Paso a paso en el diseño de un estudio mediante grupos focales*. Obtenido de Paso a paso en el diseño de un estudio mediante grupos focales: <https://acortar.link/ARAvXA>
- Ruiz, F. Y. (2020). Lectura de pictogramas como estrategia didáctica para mejorar los problemas del lenguaje en niños de nivel inicial. *Ciencia Latina Internacional* , 21.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/issue/view/21>
- Terre. (2015). Estimulación temprana para. *UNEMI*, 118. [file:///B:/DESCARGAS/Dialnet-EstimulacionTempranaParaPotenciarLaInteligenciaPsi-5269474%20\(2\).pdf](file:///B:/DESCARGAS/Dialnet-EstimulacionTempranaParaPotenciarLaInteligenciaPsi-5269474%20(2).pdf)
- Valencia, C. D. (2020). Importancia de la identidad corporativa. *Cámara Valencia* , 31.
- Wert, R. y. (11 de octubre de 2018). *Universidad de Complutense*. Obtenido de Universidad de Complutense: <https://acortar.link/R7yIVV>

Y, S. D. (2017). *Trastorno del espectro autista*. Santiago - Chile: Sopia.

https://www.camaravalencia.com/wpcontent/uploads/2023/01/importancia_identidad_corporativa.pdf