



Nombre: Nancy Marcela Ochoa Guillèn.

Nombre del profesor: Maria Eugenia Pedrueza
Cano.

Materia: Seminario de tesis.

Trabajo: Protocolo 2

Grado: Octavo Cuatrimestre.

Grupo: Diseño Gráfico.

MARCO METODOLOGICO

Tipo de investigacion: dentro del estudio que se hara, se hara una investigacion cualitativa de tipo exploratorio, esto va a permitir comprender las necesidades y comportamiento de los niños con Trastorno del Espectro autista (TEA) relacionado con los estímulos visuales y táctiles presentes en el juego didáctico.

En la fase exploratoria tendremos en cuenta como el diseño gráfico puede contribuir al aprendizaje y la interacción social con los niños a través del packaging de un juego didáctico.

En la fase proyectiva se tiene como objetivo final, la creación de una propuesta de lo que sería un empaque funcional, adaptada y que estéticamente se adapte a las necesidades del público objetivo .

Enfoque metodológico:

El enfoque de esta investigación es cualitativa, ya que con apoyo de herramientas de observación, entrevistas, análisis visuales, viendo las cosas desde una perspectiva humanista, se busca integrar los principios del diseño gráfico con las necesidades de los niños con TEA y su entorno ya sea familiar o con externos.

Se incorporarán los fundamentos del diseño centrándonos en los niños , que nos brindarán diseñar soluciones gráficas basadas en las capacidades cognitivas, sensoriales y emocionales de nuestros niños.

Diseño de la investigación:

No experimental: se van a observar situaciones reales.

Transversal: se llevará a cabo la recolección de datos en momentos determinados.

Descriptivo-propositivo: se propone una solución gráfica viable y funcional.

Población y muestra:

Población: esta compuesta por niños diagnosticados con trastorno de espectro autista, de entre 5-10 años, que se encuentren en proceso terapéutico o educativo.

Muestra: se van a seleccionar niños con diagnósticos de TEA , unos terapeutas y madres de familia. Esta selección se hará con base a la disposición de cada persona.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Observación directa- se harán observaciones del comportamiento de los niños ante el juego didáctico una vez realizado, veremos reacciones en cuanto colores, formas, texturas y modos de interacción.

Entrevistas: esto va más que nada dirigido a las terapeutas y familiares para dar a conocer la experiencia y las observaciones hacia el juego como el uso del mismo, la comunicación y el aprendizaje.

PROPUESTA FINAL

Nombre y concepto del juego

MEMO-MEMORAMA

Es un memorama con texturas para que el niño autista busque , relacione y seleccione las cosas, desarrolla su capacidad sensorial, visual, cognitiva y motriz.

Objetivo de la propuesta:

Facilita el reconocimiento visual, fomenta la autonomía del niño, facilita también el uso de los familiares .

Elementos del diseño gráfico:

Colores: selección de colores basada en los principios de la sensibilidad sensorial.

Tipografía: se selecciona una fuente legible y accesible.

Características del empaque: será una caja de cartón utilizando otros materiales de apoyo, teniendo siempre en cuenta la seguridad y facilidad de manipulación.

El diseño va a responder a las necesidades de los niños con TEA teniendo también en cuenta evitar los sobreestímulos, usar colores adecuados y estructuras claras.

Como también está pensado para padres , terapeutas será pensado para un uso fácil.