

Nombre: Nancy Marcela Ochoa Guillèn.

Nombre del profesor:Maria Eugenia Pedrueza Cano.

Materia: Protocolo de tesis

Trabajo: Tesis

Grado: Octavo Cuatrimestre.

Grupo: Diseño Gráfico.

IMPORTANCIA DEL DISEÑO GRÁFICO A TRAVES DEL PACKAGING DE UN JUEGO DIDÁCTICO PARA NIÑOS AUTISTAS Y SU ENTORNO

**DEDICATORIA**

*A mi familia por el gran apoyo que me han brindado a lo largo de la carrera, por darme la formación, los pilares necesarios para poder crecer, el impulso y los valores, que el dia de hoy están dando frutos para seguir adelante con mis metas.*

*A todos los que fueron parte de mi crecimiento, amigos que me dieron alientos en los momentos difíciles, familiares y tutora que siempre estuvieron en todo momento, que me ayudaron con sus conocimientos y siempre creyeron en mi.*

*Me prometo llevar sus enseñanzas conmigo mientras sigo avanzando.*

**ÍNDICE**

INTRODUCCION

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

OBJETIVOS GENERALES

OBJETIVOS ESPECIFICOS

JUSTIFICACION

HIPOTESIS

**CAPITULO I DISEÑO GRÁFICO Y LA COMUNICACIÓN INCLUSIVA**

1.1 Definicion del Diseño Grafico……………………………………

1.2 Areas del Diseño Grafico………………………………..

1.3 ackaging

1.3.1 Funciones

1.3.2 Tipos

1.3.3 Materiales

1.4 Principios del Diseño accesiblee y sensorial…………………

**CAPITULO II AUTISMO**

2.1 Definicion

2.1.1 Caracteristicas

2.1.2 Necesidades especificas

2.2 Juegos didácticos/ autistas

2.3 Entorno de niños autistas

**CAPITULO III ANALISIS DEL JUEGO DIDACTICO PARA NIÑOS AUTISTAS**

3.1 Selección de juegos didácticos existentes

3.2 Evaluacion y análisis del packagin actual

3.3 Encuesta para padres acerca del apoyo existente para niños autistas desde el juego para el aprendizaje.

**CAPITULO IV PROPUESTA DEL PACKAGING DEL JUEGO DIDACTICO**

4.1 Conceptualizacion del juego

4.2 Nombre del juego

4.3 Empaque

4.3.1 Color

4.3.2 Tipografia

4.3.4 Imagen

4.4 Materiales

4.5 Prototipo/dummie

**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En el ámbito de la educación especial, los materiales didácticos diseñados para niños con trastorno del espectro autista son escasos, especialmente aquellos que integran criterios de accesibilidad sensorial, diseño gráfico funcional y packaging adaptado. La mayoría de los empaques de juegos existentes en el mercado están orientados al público general, sin considerar que los niños con autismo presentan necesidades particulares en cuanto a estímulos visuales, táctiles y de comprensión.

El diseño del packaging, entendido como una interfaz de comunicación entre el producto y el usuario, cumple una función importante en la experiencia del juego desde el primer contacto. Para un niño con autismo este empaque puede ser determinante, un diseño sobrecargado o poco claro puede generar confusión o rechazo, mientras que uno estructurado, con colores adecuados, texturas amigables y señalización clara, puede facilitar la comprensión del contenido y promover su interacción.

Además, no se puede ignorar el papel del entorno del niño padres, maestros, terapeutas, quienes también deben interpretar el uso del juego con facilidad, convirtiéndose en mediadores entre el niño y el producto. Sin embargo, existe un vacío en el diseño de materiales gráficos que integren esta doble funcionalidad, dirigidos al niño, pero también claros para el adulto acompañante.

Por tanto, surge el problema principal: ¿cómo puede el diseño gráfico, a través de un packaging didáctico e inclusivo, mejorar la experiencia de uso y aprendizaje de un juego para niños autistas, promoviendo además la comprensión y participación de su entorno?

Esta problemática conlleva retos en términos de selección de materiales, estructura visual, lenguaje gráfico y diseño sensorial. Resolver este problema permitiría avanzar en la creación de productos más empáticos y funcionales dentro del ámbito del diseño inclusivo.

**OBJETIVO GENERAL**

Diseñar un juego didáctico dirigido a niños con autismo y su entorno demostrando la importancia del Diseño Gráfico en la solución de un empaque funcional, empatico y visualmente accesible.

 y su packaging, diseñado desde el enfoque del diseño gráfico inclusivo, que estimule la percepción visual y táctil de niños con trastorno del espectro autista y facilite su uso e interpretación por parte de su entorno familiar y educativo.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

2 Investigar las características sensoriales, cognitivas y comunicativas de los niños con autismo que deben ser consideradas en el diseño de materiales didácticos.

 1 Analizar los principios del diseño gráfico aplicables al packaging inclusivo y educativo.

 Diseñar el contenido visual, tipográfico y estructural del empaque del juego, considerando accesibilidad, claridad y atractivo visual.

 Seleccionar materiales de fabricación del juego y del packaging adecuados para niños con TEA, priorizando texturas, colores y seguridad.

**JUSTIFICACIÓN**

El presente trabajo tiene como finalidad abordar un área poco explorada dentro del diseño gráfico: la inclusión sensorial en el packaging de juegos didácticos para niños con necesidades específicas, como los que presentan trastorno del espectro autista. En un contexto donde el diseño suele priorizar aspectos comerciales, es fundamental reconocer su potencial como herramienta de cambio social y educativo.

La creación de un juego como el juego basado en texturas y colores tiene el propósito de estimular los sentidos de forma controlada, respetuosa y significativa para los niños con autismo. A través del tacto y la vista, se busca reforzar habilidades cognitivas como la memoria, la concentración, la asociación y la identificación de diferencias. Pero para lograr un acceso adecuado al juego, el diseño del packaging debe ser igualmente funcional y claro, promoviendo la autonomía del niño y facilitando su interpretación para los adultos que lo rodean.

Este proyecto justifica su valor al proponer un enfoque multidisciplinario, donde se inclina el diseño gráfico, la psicología infantil, la educación especial y la neurodiversidad. Asimismo, promueve una visión del diseño como acto empático, capaz de responder a realidades específicas y de abrir caminos hacia la inclusión.

Además, al desarrollar un producto gráfico tangible, se pretende dejar un precedente útil tanto para diseñadores como para educadores y cuidadores, incentivando la creación de más materiales didácticos que partan de la comprensión de las diferencias, y no de su marginación. Así, esta tesis aporta tanto en el plano académico como en el social, impulsando el diseño desde una perspectiva humana, funcional y ética.

 **HIPÓTESIS**

El diseño grafico aplicada adecuadamente en el juego didáctico en el packaging mejora significativamente la comprensión, interacción y experiencia de niños con autismo, facilita la inclusión y la participación activa de su entorno familiar y educativo.

El diseño gráfico va más allá de lo estético es una herramienta clave en la comunicación visual y en la transmisión de mensajes. En el contexto de los juegos didácticos dirigidos a niños con trastorno del espectro autista (TEA), el diseño gráfico da una importancia fundamental al adaptarse a sus necesidades sensoriales, cognitivas y comunicativas.

El packaging, o empaque, es el primer contacto que tienen los usuarios con el producto. En este sentido, un empaque diseñado con criterios de accesibilidad, simplicidad visual, uso de pictogramas, colores adecuados y elementos que reduzcan la sobreestimulación sensorial, puede facilitar la identificación del juego, su comprensión y su uso correcto por parte del niño. Además, un buen diseño gráfico puede guiar también a padres, docentes y cuidadores, ayudándolos a entender el propósito del juego y cómo acompañar adecuadamente el proceso del niño.

Partiendo de esta idea, la hipótesis plantea que el packaging no solo cumple una función informativa y promocional, sino también una función didáctica y terapéutica. Si se diseña teniendo en cuenta los principios del diseño universal, puede convertirse en una herramienta de inclusión que favorece la autonomía del niño y mejora la comunicación dentro de su entorno.

En consecuencia, se espera demostrar en esta investigación que un diseño gráfico pensado desde una perspectiva empática y funcional puede marcar una diferencia significativa en la experiencia de los usuarios, tanto los niños autistas como quienes los acompañan en su proceso de desarrollo.

**CAPITULO I DISEÑO GRAFICO Y LA COMUNICACIÓN INCLUSIVA**

**1.1 Definicion del Diseño Gréfico:**

El **diseño gráfico** es una disciplina y profesión cuya actividad consiste en proyectar comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales, con objetivos determinados. Esta práctica combina imágenes, palabras y otras formas de comunicación visual para expresar ideas y mensajes de manera efectiva.

El diseño gráfico abarca una amplia variedad de áreas como el diseño editorial, la identidad corporativa, la publicidad, el diseño web, el diseño de envases y más. Utiliza principios del arte y la comunicación para crear soluciones visuales que sean estéticamente atractivas y funcionales.

El **diseño gráfico** es una forma de comunicación visual que utiliza imágenes, símbolos, tipografías y colores para transmitir ideas, conceptos y mensajes de manera clara y efectiva. Es una disciplina que combina arte y tecnología para comunicar, persuadir, informar o simplemente embellecer. A través del diseño gráfico, se busca conectar con una audiencia específica y generar una respuesta visual o emocional.

Esta área del conocimiento forma parte de las llamadas disciplinas proyectuales, ya que implica planificación, creatividad y solución de problemas visuales. El diseñador gráfico no solo crea piezas estéticas, sino que también busca cumplir objetivos comunicativos, como mejorar la comprensión de un mensaje, posicionar una marca, o facilitar la interacción entre un usuario y una interfaz.

El diseño gráfico se aplica en una gran variedad de soportes y medios: desde el papel impreso (libros, revistas, afiches, folletos) hasta medios digitales como sitios web, aplicaciones móviles, redes sociales, animaciones, videojuegos y más.

**1.2 Areas del Diseño Gráfico:**

#### Diseño editorial

Se enfoca en la **maquetación y diseño de publicaciones impresas o digitales**, como libros, revistas, catálogos y periódicos. El objetivo es organizar el texto e imágenes de forma clara, atractiva y funcional para facilitar la lectura y la experiencia del usuario.

**Ejemplos:** Revistas, diarios, e-books, folletos informativos.

#### **Diseño de Identidad Corporativa**

Consiste en crear la **imagen visual de una empresa, marca o institución**, reflejando sus valores y personalidad. Incluye el diseño del logotipo, tipografías, paleta de colores y todo lo relacionado con la identidad visual.

**Ejemplos:** Logotipos, tarjetas de presentación, manual de marca.

#### **Diseño Publicitario**

Está enfocado en **transmitir mensajes persuasivos** para promocionar productos, servicios o ideas. Es común en campañas de marketing y publicidad, tanto en medios impresos como digitales.

**Ejemplos:** Carteles, banners, anuncios para redes sociales o televisión.

####  **Diseño Web y de Interfaces**

Se especializa en el diseño de **páginas web, aplicaciones móviles y otros entornos digitales**, asegurando que la experiencia del usuario sea intuitiva, estética y funcional.

**Ejemplos:** Sitios web, aplicaciones móviles, paneles interactivos.

#### **Diseño de Experiencia de Usuario**

Relacionado con el diseño UI, pero más enfocado en **cómo el usuario se siente al interactuar con un producto digital**, buscando la máxima usabilidad, accesibilidad y eficiencia.

**Ejemplos:** Prototipos interactivos, pruebas de navegación, análisis de usuarios.

#### **Diseño de Envases (Packaging)**

Se dedica al **diseño de empaques y envoltorios de productos**, combinando estética, funcionalidad y comunicación efectiva. El packaging debe proteger el producto, destacar en el punto de venta y atraer al consumidor.

**Ejemplos:** Cajas, etiquetas, botellas, bolsas de productos.

#### **Diseño Tipográfico**

Consiste en el **diseño y uso creativo de letras y fuentes tipográficas**. Es fundamental para asegurar la legibilidad y la personalidad visual del mensaje.

**Ejemplos:** Creación de fuentes, títulos personalizados, jerarquías visuales.

Diseño Gráfico en movimiento (motion graphics)

Se trata del **uso de animación y gráficos en movimiento** para comunicar ideas visuales. Es común en medios audiovisuales, como videos corporativos, presentaciones y redes sociales.

**Ejemplos:** Intros de video, animaciones publicitarias, títulos animados.

Diseño gráfico ambiental

Combina el diseño gráfico con la arquitectura y el urbanismo para **mejorar la experiencia en espacios físicos** mediante señalética, mapas, gráficos en paredes, etc.

**Ejemplos:** Señalización en aeropuertos, museos, hospitales o parques.

Ilustración digital

Aunque a veces se considera una disciplina aparte, muchos diseñadores gráficos crean **ilustraciones personalizadas** para acompañar contenidos gráficos. Se utiliza tanto en medios impresos como digitales.

* **Ejemplos:** Portadas de libros, infografías, personajes animados.

**1.3 Packaging:**

El **packaging** o **empaque** es el conjunto de materiales, formas y diseños utilizados para **envolver, contener, proteger y presentar un producto**. No solo tiene una función práctica (como proteger el contenido durante el transporte o almacenamiento), sino también una función **comunicativa y comercial**.

El packaging es una herramienta clave en el diseño gráfico porque **influye directamente en la percepción del consumidor**, ayuda a destacar un producto frente a la competencia y transmite los valores de la marca.

**1.3.1 Funciones :**

**Protección del producto**

**Evita daños físicos** durante el transporte, almacenamiento y manipulación.

Protege contra **contaminación, humedad, luz, oxígeno** y otros factores ambientales.

En productos perecederos, ayuda a **preservar la frescura** y prolongar la vida útil.

**Facilita el almacenamiento y transporte**

El diseño del packaging permite **apilamiento, organización y optimización del espacio**. Aporta **resistencia y estabilidad** para el transporte a largas distancias.

**Identificación del producto**

Proporciona **información clave**: marca, nombre del producto, ingredientes, instrucciones de uso, fecha de vencimiento, códigos de barras, etc.

Facilita la **trazabilidad** del producto.

**Función promocional o de marketing**

Actúa como una **herramienta de venta silenciosa**: atrae la atención del consumidor en el punto de venta.

Comunica la **identidad de marca**, valores y beneficios del producto.

Diferencia el producto frente a la competencia mediante el **diseño, colores, materiales y formas**.

**Sostenibilidad y responsabilidad ambiental**

El packaging actual busca ser **ecodiseñado**, es decir, utilizar materiales reciclables o biodegradables.

Se busca reducir su impacto ambiental en toda la cadena de valor.

**Comodidad y funcionalidad**

Facilita la **manipulación, apertura, dosificación y reutilización**.

Algunos packagings están diseñados para ser **portátiles, ergonómicos o reutilizables.**

**1.3.2 Materiales:**

Los **materiales de packaging** varían según el tipo de producto, sus necesidades de protección, sostenibilidad, presentación y costos.

**Cartón y papel**

* **Tipos:** cartulina, papel kraft, microcorrugado, cartón corrugado.
* **Usos:** cajas, bolsas, etiquetas, envoltorios, estuches.
* **Ventajas:** ligero, reciclable, biodegradable, fácil de imprimir.
* **Desventajas:** poca resistencia a la humedad.

**Plástico**

* **Tipos:** PET, PEAD (HDPE), PEBD (LDPE), PP, PVC, PS, PLA (bioplástico).
* **Usos:** botellas, envases, blísters, bolsas, films, tapas.
* **Ventajas:** versátil, ligero, económico, resistente al agua.
* **Desventajas:** impacto ambiental alto si no se recicla; algunos no son biodegradables.

**Metal**

* **Tipos:** aluminio, hojalata (acero recubierto de estaño).
* **Usos:** latas de bebidas y conservas, aerosoles, tapas.
* **Ventajas:** alta protección, reciclable, barrera contra luz y oxígeno.
* **Desventajas:** más costoso, más pesado que otros materiales.

**Vidrio**

* **Usos:** botellas, frascos, tarros.
* **Ventajas:** no reacciona químicamente, 100% reciclable, conserva bien el producto.
* **Desventajas:** frágil, pesado y más costoso en transporte.

**Materiales biodegradables y compostables**

* **Ejemplos:** PLA (ácido poliláctico), papel reciclado, bioplásticos de almidón de maíz, bagazo de caña.
* **Usos:** envases ecológicos, bandejas, bolsas compostables.
* **Ventajas:** reducen el impacto ambiental, sostenibles.
* **Desventajas:** a veces menos resistentes o más caros.

**1.4 Principios del Diseño accesible y sensorial**

Los **principios de diseño accesibles y sensoriales** buscan garantizar que **todas las personas**, incluidas aquellas con **discapacidades sensoriales, cognitivas o motoras**, puedan **comprender, interactuar y beneficiarse** del diseño de productos, servicios, espacios o empaques.

**Perceptibilidad**

* La información debe ser **percibida claramente** por todos los sentidos disponibles (vista, oído, tacto).
* Ej.: uso de **contrastes altos**, textos legibles, etiquetas en braille, señales auditivas.

**Operabilidad**

* Las interfaces y productos deben poder **usarse fácilmente** sin importar las capacidades físicas del usuario.
* Ej.: empaques fáciles de abrir, botones grandes, formatos sin necesidad de fuerza excesiva.

**Comprensibilidad**

* La información debe ser **fácil de entender**, independientemente del nivel de experiencia, idioma o discapacidad cognitiva.
* Ej.: uso de pictogramas, instrucciones claras, lenguaje simple.

**Flexibilidad en el uso**

* Ofrece **múltiples formas de interacción** para adaptarse a diferentes usuarios.
* Ej.: información impresa y sonora, pantallas táctiles y botones físicos.

**Texturas diferenciadas**

* Ayudan a **identificar productos por el tacto**, útiles para personas con discapacidad visual.
* Ej.: relieve, rugosidad, formas específicas.

**CAPITULO II AUTISMO**

**2.1 Definición**

El Trastorno del Espectro Autista (TEA), comúnmente conocido como autismo, es una condición del neurodesarrollo que afecta la forma en que una persona percibe el mundo y se relaciona con los demás. Se manifiesta principalmente en dificultades para la comunicación social y en patrones de comportamiento repetitivos o intereses restringidos. Esta condición no es una enfermedad, sino una forma distinta de procesar la información que implica un espectro muy amplio de manifestaciones, que pueden ir desde casos leves hasta severos.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), aproximadamente 1 de cada 100 niños en el mundo presenta signos de autismo, aunque las cifras varían según el contexto y los criterios de diagnóstico utilizados. Este número ha aumentado con el paso del tiempo, no necesariamente por una mayor incidencia, sino por un mejor reconocimiento del espectro y la inclusión de formas más sutiles dentro del diagnóstico clínico.

El diagnóstico temprano es fundamental, ya que permite intervenir a través de terapias adecuadas que potencien el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales, sensoriales y cognitivas. En este sentido, los entornos familiares y educativos juegan un papel esencial en el acompañamiento del niño autista, al proporcionar rutinas estructuradas, estímulos adecuados y recursos adaptados a sus necesidades.

Dentro de este contexto, se vuelve relevante analizar cómo el diseño de materiales lúdico-didácticos como juegos y empaques puede convertirse en un puente de acceso para que los niños con autismo interactúen con su entorno de manera más segura, estimulante y autónoma. Comprender el autismo es el primer paso para diseñar estrategias inclusivas que, lejos de aislar, favorezcan la integración, la empatía y el desarrollo pleno de los niños dentro de la sociedad.

**2.1.1 Características**

## **Dificultades en la comunicación y el lenguaje**

**Retrasos en el habla** o ausencia total de lenguaje (en algunos casos).

Uso poco común del lenguaje: repeticiones (ecolalia), tono monótono o literalidad.

Dificultades para **iniciar o mantener conversaciones**.

Problemas para comprender ironías, chistes, dobles sentidos o expresiones figurativas.

## **Dificultades en la interacción social**

Poca o nula **respuesta al contacto visual** o al lenguaje corporal.

Dificultad para **entender emociones ajenas** o mostrar las propias de manera convencional.

Preferencia por estar solo o jugar de forma distinta a otros niños (juego paralelo o repetitivo).

Poca reciprocidad en interacciones sociales.

## **Comportamientos repetitivos e intereses restringidos**

Realización de **movimientos repetitivos** (aletear las manos, balancearse, girar objetos).

Preferencia por rutinas estrictas; cambios inesperados pueden generar ansiedad o malestar.

Intereses intensos y muy específicos (trenes, calendarios, dinosaurios, números, etc.).

Enfocan su atención durante largos periodos en un mismo tema.

## **Desarrollo atípico**

Algunas personas tienen **habilidades superiores** en áreas como música, matemáticas o memoria (síndrome del sabio).

Otras pueden tener **discapacidad intelectual**, retrasos motores o del desarrollo general.

Puede coexistir con **TDAH, ansiedad, epilepsia**, entre otras condiciones.

**2.1.2 Necesidades especificas**

**Las necesidades específicas** que varían según el nivel del espectro, la edad, el contexto y las capacidades individuales. Estas necesidades están relacionadas con la **comunicación, la interacción social, la comprensión del entorno y la regulación sensorial y emocional**.

## **Necesidades en la comunicación**

* **Apoyo para expresarse** si no utilizan lenguaje verbal (uso de pictogramas, lenguaje de señas, dispositivos de comunicación aumentativa).
* **Lenguaje claro y literal**, sin sarcasmos o dobles sentidos.
* Tiempo adicional para **procesar preguntas o responder**.
* Evitar interrupciones o cambios bruscos de tema.

## **Necesidades en la interacción social**

* Entornos que respeten su estilo de interacción: **no forzar el contacto visual o físico**.
* Apoyo para **entender normas sociales**, como turnos o expresiones faciales.
* Espacios que favorezcan **relaciones positivas**, sin presión social.
* Modelos de conducta social o juegos estructurados para **practicar habilidades sociales**.

## **Necesidades sensoriales**

* **Ambientes tranquilos** con control de estímulos (luces suaves, poco ruido, texturas agradables).
* Posibilidad de usar objetos de autorregulación (pelotas antiestrés, auriculares, mantas con peso).
* Identificación de **hipersensibilidades** (luces fluorescentes, ruidos agudos, olores fuertes) y adaptación del entorno.

## **Necesidades cognitivas y de aprendizaje**

* Métodos de enseñanza **visuales, concretos y secuenciales**.
* Aprendizaje personalizado según su ritmo e intereses.
* Reforzadores positivos para mantener la motivación.
* Evitar sobrecarga cognitiva y dar tiempos de descanso.

**2.2 Juegos didácticos autistas**

## **Juegos para estimulación cognitiva**

###  ****Rompecabezas visuales****

* Estimulan la percepción, la concentración y la lógica.
* Ejemplo: puzzles con colores o figuras simples, tangram, bloques tipo LEGO.

**ominó de palabras o imágenes**

* Relacionan imágenes con palabras, sonidos o letras.
* Ejemplo: dominó de animales, acciones, emociones.

**Pictogramas o tarjetas PECS**

* Estimulan la comunicación alternativa y aumentativa.
* Ejemplo: pedir objetos o acciones con tarjetas.

**Juegos de turnos**

* Enseñan a respetar turnos, esperar, compartir.
* Ejemplo: lotería, UNO adaptado, juego de la oca con pictogramas.

**Juegos de emociones**

* Identificar y expresar emociones.
* Ejemplo: tarjetas con caras, juegos tipo “Memory de emociones”, dados de emociones.

**2.3 Entorno de niños autistas**

El **entorno de un niño con autismo** debe ser **estructurado, predecible, seguro, sensorialmente adaptado y emocionalmente acogedor**. Un entorno bien diseñado puede mejorar significativamente su **comunicación, comportamiento, aprendizaje y bienestar emocional**.

## **Control sensorial del ambiente**

### ****Ruido****

* Evitar ruidos fuertes o impredecibles.
* Uso de materiales que absorban el sonido o permitir **auriculares con cancelación** si hay hipersensibilidad auditiva.

### ****Luz****

* Luz natural suave o iluminación cálida.
* Evitar fluorescentes o luces muy brillantes.

## **Ambiente emocional seguro**

* Adultos con actitud **comprensiva, paciente y empática**.
* Espacios de calma o rincones de autorregulación donde puedan ir si se sienten abrumados.
* Evitar gritos, castigos o presión excesiva por socializar.

## **Inclusión y socialización con respeto**

* Fomentar relaciones con otros niños sin forzar la interacción.
* Enseñar a los compañeros a **respetar sus diferencias**.
* Supervisión adulta para mediar si hay conflictos o malentendidos.

**CAPÍTULO III ANALISIS DEL JUEGO DIDACTICOPARA NIÑOS AUTISTAS**

**3.1. Selección de juegos didacticos existentes**

### 3.2. Evaluacion y analisis del packaging actual

### 3.3. Encuesta para padres acerca del apoyo existente para niños autistas desde el juego para el aprendizaje

### CAPITULO IV PROPUESTA DEL PACKAGING DEL JUEGO DIDACTICO

### 4.1 Conceptualizacion del juego

Es un juego de mesa didáctico compuesto por un conjunto de cartas o fichas **emparejables** que se colocan boca abajo. El objetivo es encontrar los pares idénticos, entrenando así la **memoria visual, la atención y la concentración**.

adaptado para niños con autismo (o con necesidades educativas especiales), que combina **juego, estimulación sensorial y aprendizaje**

Un **memorama multisensorial** en el que cada par se asocia no solo por imagen, sino también por **textura, sonido, aroma o forma**, permitiendo que los niños **jueguen usando más de un sentido**, no solo la vista.

Estimular la **percepción sensorial, la atención, la memoria y la asociación** a través de un juego de pares adaptado a niños con autismo.

### 4.2 Nombre del juego

### “Eapacio sensorial”

Este nombre fue elegido por el significado que este tierne, que nos hace ver mas alla , ya que evoca exploración, sentidos y un ambiente accesible.

Es un nombre Simple, descriptivo, accesible.

Transmite la idea de un entorno de juego donde se estimulan los sentidos.

### 4.3 Empaque

El empaque es una parte esencial tanto para la **presentación del producto** como para la **experiencia sensorial y funcionalidad** del juego.

## **Objetivos del empaque:**

* Proteger el contenido del juego.
* Facilitar la **accesibilidad** para niños con autismo.
* Ser atractivo, resistente y fácil de manipular.
* Incluir **información visual y táctil** que anticipe la experiencia del juego.

### 4.3.1 Color

Los **colores aptos para personas con autismo** son aquellos que **no generan sobrecarga sensorial**, ayudan a la **regulación emocional** y **facilitan la concentración** o la comprensión visual. El uso adecuado del color es clave en entornos, materiales didácticos, empaques, juegos o señalización accesible.

| **Color** | **Efecto sensorial y emocional** | **¿Para qué ayuda?** |
| --- | --- | --- |
| **Azul claro** | Tranquiliza, da sensación de seguridad | Favorece la concentración, reduce la ansiedad |
| **Verde suave** | Relajante, natural, asociado al equilibrio | Ideal para entornos de aprendizaje o descanso |
| **Amarillo pastel** | Cálido y estimulante sin ser agresivo | Estimula la atención sin alterar; útil en elementos visuales |
| **Lila o lavanda** | Suave y calmante, no sobreestimula | Promueve la calma y es útil en espacios de relajación |
| **Rosa pálido** | Acogedor y tierno, transmite suavidad | Útil en zonas de autorregulación emocional |

### 4.3.2 Tipografia

Las **tipografías redondas** (también llamadas “tipografías de trazos suaves o amigables”) son ideales para **materiales dirigidos a niños, personas con autismo o usuarios con dificultades de lectura**, porque son:

* Claras y legibles
* Sin adornos o terminaciones que dificulten la lectura
* Visualmente agradables y no agresivas
* Más accesibles para usuarios con dislexia o procesamiento visual sensible

### 4.3.3 Imagen

### En la imagen del empaque podemos observar un espacio de colores y un astronauta.

Un astronauta viaja al espacio, a un lugar donde **las reglas son distintas**, la gravedad cambia, los sonidos se escuchan diferente y todo necesita un nuevo tipo de adaptación.

Las personas con autismo también **perciben el mundo de manera diferente**: los ruidos, las luces, los olores o las interacciones sociales pueden sentirse muy intensos o confusos.
Así como un astronauta necesita un traje especial para estar cómodo en el espacio, una persona autista a veces necesita adaptaciones sensoriales para sentirse segura en la Tierra.

Un astronauta, cuando está en su nave, **no puede comunicarse de cualquier forma**. Todo debe ser claro, directo, sin malentendidos. Usa códigos, señales, o instrucciones precisas.

Muchas personas con autismo también **prefieren una comunicación clara, visual o directa**, sin frases con doble sentido, sarcasmo o expresiones confusas.
Hablarles en “su frecuencia” es una forma de acercarse, como si usáramos el mismo canal de radio en el espacio.

Un astronauta estudia detalles que pasan desapercibidos desde la Tierra: estrellas pequeñas, movimientos de satélites, silencios del universo...

De forma similar, muchas personas con autismo **tienen una atención intensa a ciertos detalles**: patrones, sonidos, colores, números, estructuras. Lo que para otros pasa desapercibido, para ellas puede ser fascinante.

### 4.4 Materiales

 Cartón rígido o madera liviana.

 Superficies mate o ligeramente texturizadas (evitar brillos fuertes).

 Revestimiento lavable o antideslizante

### 4.5 Prototipo/ dummi