



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

## **“EDUCATEA”**

**Creación de materiales gráficos, lúdicos y multimedia que ayuden al desarrollo cognitivo de los niños con Trastorno del Espectro Autista TEA.**

Cristhopher J. Juárez Ríos, Emilié C. Acuña López, y Alison J. Hernández.

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua

Unan-Managua

**Proyecto para optar al título de Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia**

**Departamento de tecnología educativa.**

Msc. Luis Armando Genet.

Diciembre 18, 2022.

¡A la libertad por la Universidad!

## Dedicatoria

El presente trabajo investigativo lo dedicamos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A nuestros padres, por su amor, su apoyo, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes hemos logrado llegar hasta aquí y convertirnos en lo que somos. Ha sido el orgullo y el privilegio de ser sus hijos, son los mejores padres. A nuestros hermanos(as) por estar siempre presentes, acompañándonos y por el apoyo moral, que nos brindaron a lo largo de esta etapa de nuestras vidas.

A todas las personas que nos han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

## Agradecimiento

Agradecemos a Dios por bendecirnos la vida, por guiarnos a lo largo de nuestra existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad. Gracias a nuestros padres por ser los principales promotores de nuestros sueños, por confiar y creer en nuestras expectativas, por los consejos, valores y principios que nos han inculcado.

Agradecemos a nuestro docente Luis Armando Genet de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación del proyecto, también agradecer a los docentes del centro de educación especial Melania Morales, por habernos brindado su tiempo, conocimiento y paciencia para recolectar información para nuestra investigación.

## 1 Project Chárter

<b>Información general del proyecto</b>				
Nombre del Proyecto:	EDUCATEA			
Patrocinadores ejecutivos:	Padres de familia			
Patrocinador del departamento:	Facultad de Educacion e Idiomas			
Impacto del proyecto:	Ayudar al desarrollo cognitivo de los niños con TEA			
<b>Grupo de proyecto</b>				
	<b>Nombre</b>	<b>Departamento</b>	<b>Teléfono</b>	<b>E-mail</b>
Director del Proyecto				
Miembros del Equipo	Emilié Acuña	Managua	77249896	emiaclop19@gmail.com
	Alison Hernandez	Managua	76129243	alisonhernandez3010@gmail.com
	Cristhopher Juarez	Matagalpa	83680732	cristoferjori@gmail.com
<b>Partes interesadas</b>				
Escuela de Educación Especial Melania Morales				
Padres de Familia				
MINED				
<b>Alcance del Proyecto</b>				
<b>Propósito del proyecto/justificación comercial</b>				
Creación de materiales gráficos, lúdicos y audiovisuales que ayuden al desarrollo cognitivo de los niños de primer grado con Trastorno del Espectro Autista, de la escuela de educación especial Melania Morales.				
<b>Objetivos (en términos comerciales)</b>				
Diseño y producción de materiales gráficos y audiovisuales, para necesidades cognitivas en infantes según diagnóstico y especificaciones realizadas por profesionistas del desarrollo de aprendizaje				
<b>Entregables</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rompecabezas de madera sobre las partes del cuerpo superiores e inferiores y sobre las relaciones de espacio. .</li> <li>• Tabla de pictogramas con rutina diaria por la mañana en la escuela.</li> <li>• Video animado interactivo sobre las relaciones de tiempo y espacio.</li> <li>• Video animado interactivo sobre los colores primarios y secundarios.</li> </ul>				

<b>Alcance</b>	
El proyecto abordará el desarrollo cognitivo y aprendizaje de los niños con TEA, mediante la creación de materiales gráficos y audiovisuales especializados en sus necesidades previamente diagnosticadas. Este proyecto está delimitado hacia los niños con TEA, por tanto no abordará otro tipo de trastorno o discapacidad.	
<b>Hitos del proyecto</b>	
Inicio del proyecto: 09 Abril al 04 de Mayo 2022 Planificación: 05 Mayo al 10 de mayo Aprovación de Proyecto: 1 Julio al 12 de Julio Realización del material: 2 de Octubre al 10 de Octubre Aprovación de Materiales: 12 de de Octubre al 15 de Octubre Finalización: Enero 2023	
<b>Principales riesgos conocidos</b>	
<b>Riesgos</b>	<b>Calificación de riesgo (Alto, Medio, Bajo)</b>
Desinformación del tema.	Baja-Operacionales
Retraso de la información.	Alta-Operacionales
No contar con los recursos financieros que requiere el proyecto.	Media-Costos
Problemas técnicos en la elaboración de los materiales.	Media-Calendario
Fallos en la red a la hora de enviar el documento	Baja-Técnico
Fallos en a imprenta	Baja-Técnico
<b>Restricciones</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presupuesto predeterminado, tiempo del proyecto, apoyo de los socios.</li> <li>• Presupuesto predeterminado.</li> <li>• Fecha de finalización.</li> <li>• Aprovación de materiales en fecha acordada.</li> <li>• El proyecto no puede superar la duración establecida de 8 meses.</li> <li>• Durante la realización de este proyecto no se trabajará otro tipo de materiales que no fueron acordados al inicio de este proyecto con la escuela de educación especial Melania Morales.</li> </ul>	

<b>Dependencias externas</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dependerá el éxito del proyecto de la coordinación entre el equipo del proyecto y la escuela de educación especial Melania Morales.</li> <li>• Ingresos de la producción del material.</li> </ul>			
<b>Estrategia de comunicación</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La manera de comunicarnos cosas la Institución es por medio de reuniones 2 reuniones semanales.</li> <li>• Los procesos de Gestión de las Comunicaciones del Proyecto incluyen los siguiente:</li> <li>• Planificación de las Comunicaciones: identificar los requerimientos de información y comunicaciones de los interesados en el proyecto.</li> <li>• Distribución de la Información: dar la información precisa, a quien corresponde y en el momento adecuado.</li> <li>• Informar el Rendimiento: elaboración de informes de estado de rendimiento del proyecto, para mantener informado al equipo de proyecto sobre el avance del mismo.</li> <li>• Gestionar a los Interesados: establecer las comunicaciones de tal forma que se satisfagan los requisitos de todos los interesados en el proyecto y se logren resolver las polémicas que se puedan generar.</li> </ul>			
<b>Cierre de sesión</b>			
	Nombre	Firma	Fecha (DD/MM/YYYY)
Patrocinador ejecutivo	Padres de Familia		12/07/22
Patrocinador del departamento	Facultad de educacion e idiomas		12/07/22
Gerente de proyecto	Emilié Cecile Acuña López		12/07/22
<b>Observaciones</b>			



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

“2023: SEGUIREMOS AVANZANDO EN VICTORIAS EDUCATIVAS”

### **Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia**

“Creación de materiales lúdicos con apoyo gráfico y multimedia que ayuden al desarrollo cognitivo de los niños con Trastorno del Espectro Autista TEA”

#### **Proyecto de Graduación para Optar al Grado de Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia”**

#### **AUTORES:**

- Br. Cristhopher José Juárez Ríos.
- Br. Emilié Cecile Acuña López.
- Br. Alison Joan Hernández.

La estimación cualitativa de este proyecto, presenta entre otros, los siguientes

aspectos positivos:

1. El producto del proyecto ofrece una solución a una necesidad educativa y se encuentra bajo las líneas de trabajo de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia.
2. La viabilidad sustenta los beneficios de la investigación para sociedad nicaragüense
3. Los objetivos fueron cumplidos
4. Los productos demuestran las competencias requeridas para un diseñador gráfico

¡A la libertad por la Universidad!

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

- Por lo antes expuesto y considerando que el trabajo realizado por los Br. Cristhopher José Juárez Ríos, Br. Emilié Cecile Acuña López y Br. Alison Joan Hernández, reúne los requisitos establecidos para adquirir el título de Licenciado en Diseño Gráfico y Multimedia.



---

Msc Luis Genet

Tutor



## Índice

Dedicatoria .....	2
Agradecimiento .....	3
1 Project Chárter.....	4
Índice.....	9
2 Generalidades del Proyecto.....	13
2.1 Nombre y descripción del proyecto.....	13
2.2 Objetivos del Proyecto.....	14
2.2.1 Objetivo General. ....	14
2.2.2 Objetivos Específicos. ....	14
2.3 Justificación.....	15
2.4 Articulación entre planes, programas y proyectos. ....	16
2.4.1 El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país. ....	16
2.5 El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país.....	17
2.6 Grupo meta y beneficiarios. ....	18
2.7 Ciclo de vida del Proyecto. ....	20

MATERIALES GRÁFICOS, LÚDICOS Y MULTIMEDIA PARA NIÑOS CON TEA	10
2.8 Resultados Esperados. ....	21
2.9 Matriz del enfoque del marco lógico.....	22
2.10 Matriz para la etapa de diseño.....	23
3 Estudio de Mercado o Diagnóstico. ....	24
3.1 Definición del producto o servicio .....	24
3.2 Demanda real.....	24
3.3 Oferta .....	25
3.4 Análisis de costes y de precios.....	26
3.5 Proveedores de Materia Prima .....	27
3.6 Comercialización o servicios .....	28
3.7 Estrategias de Mercado.....	28
4 Estudio Técnico .....	29
4.1 Tamaño del proyecto .....	29
4.2 Localización del Proyecto.....	30
4.2.1 Macro localización: .....	30
4.2.2 Micro Localización:.....	30
4.3 Procesos productivos .....	31
4.4 Ingeniería de proyectos .....	33

4.4.1	Elaboración de las ilustraciones para los rompecabezas y el pictograma.	
	33	
4.4.2	Elaboración de los vídeos animados interactivos para los rompecabezas. ....	34
4.5	Equipo .....	35
4.5.1	Organización de Puestos y Funciones .....	35
4.6	Aspectos legales del proyecto .....	37
4.7	Planificación y organización de la programación y ejecución de las actividades .....	38
4.8	Matriz de ejecución y seguimiento.....	39
4.9	Aspectos sociales del proyecto.....	40
4.10	Aspectos económicos.....	40
5	Estudio financiero.....	41
5.1	Recursos .....	41
5.2	Montos de la capital.....	43
5.3	Gestión de riesgo .....	44
5.4	Retorno de inversión.....	47
5.5	Conclusión.....	48

5.6 Recomendaciones .....49

5.7 Análisis FOD .....49

6 Anexos.....50

## 2 Generalidades del Proyecto

### 2.1 Nombre y descripción del proyecto.

El nombre del proyecto es “EDUCATEA”, el cual, tiene como fin desarrollar materiales lúdicos con apoyo gráfico y multimedia que ayuden al desarrollo cognitivo de los niños con Trastorno del Espectro Autista TEA, con apoyo de la Escuela de Educación Especial Melania Morales, durante el tercer y cuarto trimestre del año 2022.

El trastorno del espectro autista es una discapacidad del desarrollo que puede provocar problemas sociales, comunicacionales y conductuales significativos. A menudo, no hay indicios en el aspecto de las personas con TEA que los diferencien de otras personas, pero es posible que quienes tienen este espectro se comuniquen, interactúen, se comporten y aprendan de maneras distintas a otras personas. Es por ello que en el transcurso del proyecto se realizarán 2 rompecabezas de madera, una tabla de su rutina diaria por las mañanas en la escuela y dos vídeos que contribuyan al aprendizaje y desarrollo de los niños con TEA de manera interactiva, siendo así más atractivos y entretenidos para ellos.

## **2.2 Objetivos del Proyecto**

### **2.2.1 *Objetivo General.***

Crear materiales lúdicos con apoyo gráfico y audiovisuales que ayuden al desarrollo cognitivo de los niños con Trastorno del Espectro Autista TEA, durante el tercer y cuarto trimestre del año 2022.

### **2.2.2 *Objetivos Específicos.***

- Realizar un diagnóstico sobre las necesidades de los niños con TEA de primer grado de la Escuela de educación especial Melania Morales, en base a su desarrollo cognitivo, durante el primer semestre 2022.
- Crear materiales gráficos y multimedia, tales como 2 rompecabezas de madera, una tabla con pictogramas sobre su rutina diaria y dos vídeos interactivos.
- Validar la funcionalidad, accesibilidad y utilidad del material, cumpliendo las necesidades previamente diagnosticadas.

### **2.3 Justificación**

El presente proyecto tiene el objetivo de desarrollar materiales lúdicos con apoyo gráfico y audiovisuales que contribuyan a mejorar por medio de un proceso creativo el desarrollo cognitivo de los niños con TEA (Trastorno del Espectro Autista), el cual ayudará mediante un procedimiento interactivo a superar y mejorar sus déficits comprensión y entendimiento del tema impartido, así como ayudarán en su concentración, aprendiendo de una manera más entretenida e interactiva para ellos.

Este proyecto se basa en la educación de calidad que habla sobre garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos, por ende se considera que al elaborar y proporcionar el material gráfico, reforzará el proceso educativo y creativo en los niños y las niñas con TEA; por ello uno de los aspectos importantes es el uso de materiales gráficos interactivos como una ayuda para el desarrollo del proceso creativo en los niños. Por lo tanto, al facilitar el material gráfico, educativo e interactivo necesario se espera que contribuya al desarrollo en la educación de los niños con TEA.

Con relación al Programa Nacional de Lucha Contra la Pobreza 2022 – 2026, Capítulo IV: El plan nacional de lucha contra la pobreza y para el desarrollo humano, el proyecto aporta en el área de educación inclusiva, equitativa y de calidad de la primera infancia, primaria y secundaria; abriendo opciones para que los bachilleres obtengan un título técnico medio o similar al graduarse. Al desarrollar materiales gráficos y audiovisuales que contribuyan a mejorar por medio de un proceso creativo el desarrollo cognitivo de los niños con TEA, estamos ayudando a los niños con problema de autismo, a estimular la enseñanza del aprendizaje en la comunicación, por medio de rompecabezas con temáticas previamente establecidas al igual que videos

animados en donde podrán analizar, comunicar sus necesidades o sus deseos, en donde puedan ellos mantener una interpretación comunicativa con el docente.

## **2.4 Articulación entre planes, programas y proyectos.**

### **2.4.1 *El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país.***

Este proyecto cabe dentro del capítulo 4 del plan nacional de desarrollo humano el cual es Atender Con Calidad Y Solidaridad A Personas Con Discapacidad. Desde el Programa Todos con Voz, se garantizará atención integral en sus hogares a personas que viven con discapacidad, mediante la realización de 2,316,048 visitas. (Programa de atención integral a discapacitados [Todos con voz], Febrero, 2010)

El "PROGRAMA TODOS CON VOZ", de atención a las personas con discapacidad, comenzó en febrero 2010 cuando el presidente-comandante Daniel Ortega solicitó a Cuba el apoyo solidario para realizar un diagnóstico de la situación de este sector, encontrándose 126,316 personas con diferentes tipos de discapacidad, ofreciéndose en 2020 un total de 358,370 atenciones integrales a adultos mayores y personas con discapacidad.



## 2.5 Tabla 1 El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país.

Idea, Plan Nacional de Desarrollo Humano, Objetivos de Desarrollo Sostenible, Línea de Investigación

Nota: Esta tabla muestra todas las pertinencias del proyecto en base a la carrera de diseño gráfico y multimedia

<b>Pertinencia de mi idea de Proyecto con el Plan Nacional de Desarrollo Humano, los Objetivos de Desarrollo Sostenible y las Líneas de Investigación de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia.</b>			
<b>Idea</b>	<b>Plan Nacional de Desarrollo Humano</b>	<b>Objetivos de Desarrollo Sostenible</b>	<b>Línea de Investigación</b>
<b>Creación de materiales gráficos que ayuden al desarrollo de los niños con TEA (Trastorno del Espectro Autista)</b>	Atender con calidad y solidaridad a personas con discapacidad.	<b>Educación de calidad</b> <b>Objetivo 4:</b> Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de Calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.	Desarrollo de material multimedia para resolver necesidades específicas.
<b>Creación de tours virtuales en forma de video que ayuden a impulsar el turismo en la costa caribe de Nicaragua.</b>	La costa caribe como una zona especial de desarrollo humano y socioeconómico.	<b>Trabajo decente y crecimiento económico</b> <b>Objetivo 8:</b> Promover el crecimiento económico inclusivo y sostenible, el empleo y el trabajo decente para todos.	Desarrollo de nuevas estrategias de mercado en base a demandas y productos.
<b>Creación de línea grafica para pequeños negocios y empresas en crecimiento.</b>	Fomento de la economía creativa, fortaleciendo la cultura emprendedora, productiva y artística, para generar oportunidades de desarrollo y prosperidad.	<b>Trabajo decente y crecimiento económico</b> <b>Objetivo 8:</b> Promover el crecimiento económico inclusivo y sostenible, el empleo y el trabajo decente para todos.	Desarrollo de material multimedia para resolver necesidades específicas.

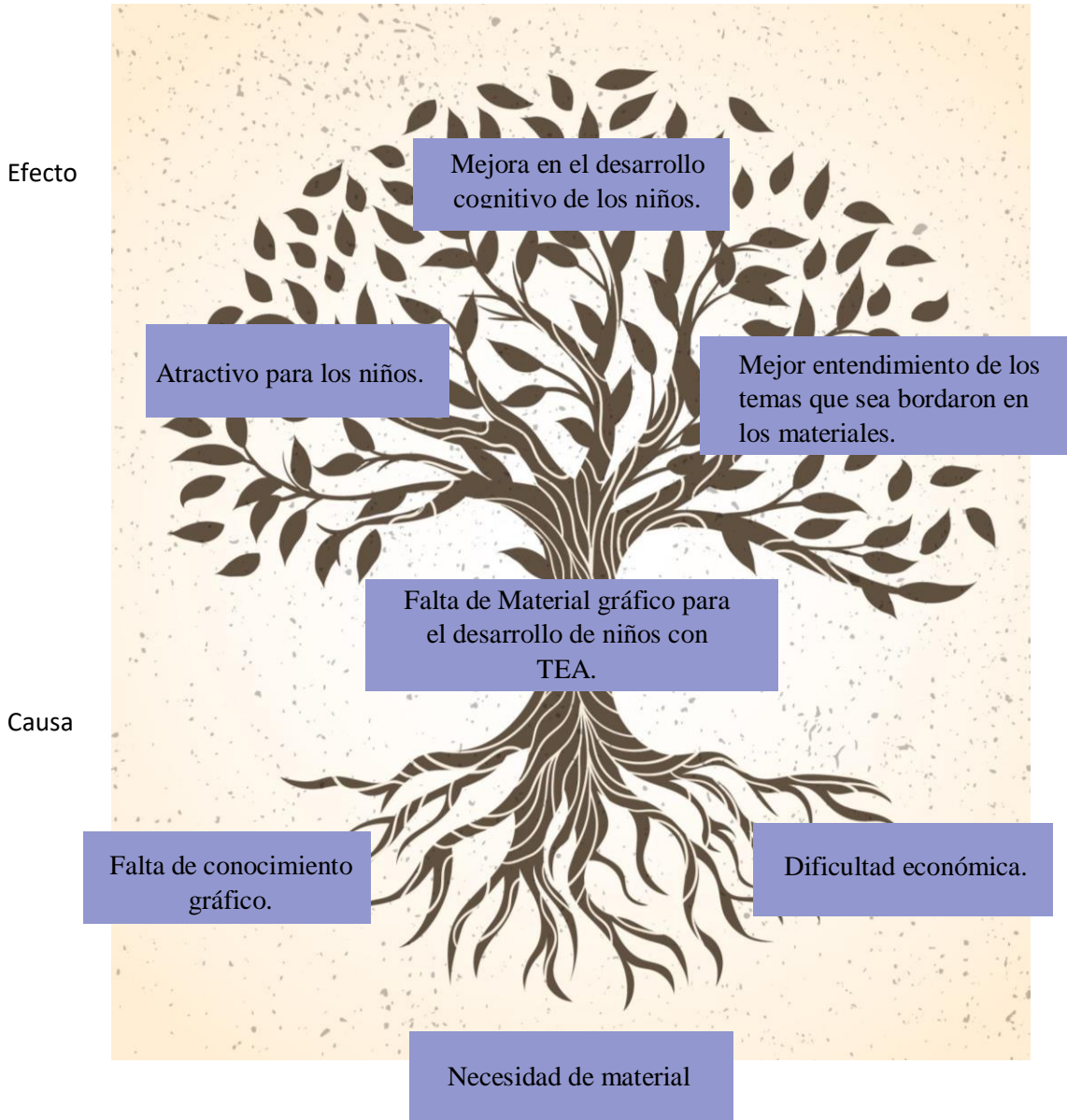
## **2.6 Grupo meta y beneficiarios.**

El grupo meta son los centros de enseñanza especializados en desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas con TEA, siendo principal beneficiario la “Escuela Especial Melania Morales”, quienes tendrán acceso a los diversos materiales gráficos multimedia que se elaborarán, como son: Vídeos animados interactivos que ayuden al desarrollo cognitivo de los niños con TEA mediante la aplicación del pensamiento lógico operativo tomando como base la asociación de objetos según sus colores y formas, así como las relaciones de tiempo y espacio.

Así mismo, por medio de la realización de los materiales gráficos multimedia de este proyecto se busca aportar un dinamismo al proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que también se crearán 3 rompecabezas con diferentes temáticas como son: las partes del cuerpo superiores e inferiores, las relaciones de espacio y también se elaborará un pictograma de actividades a realizar en su rutina diaria, con el fin de mejorar a su desarrollo cognitivo a su temprana edad.

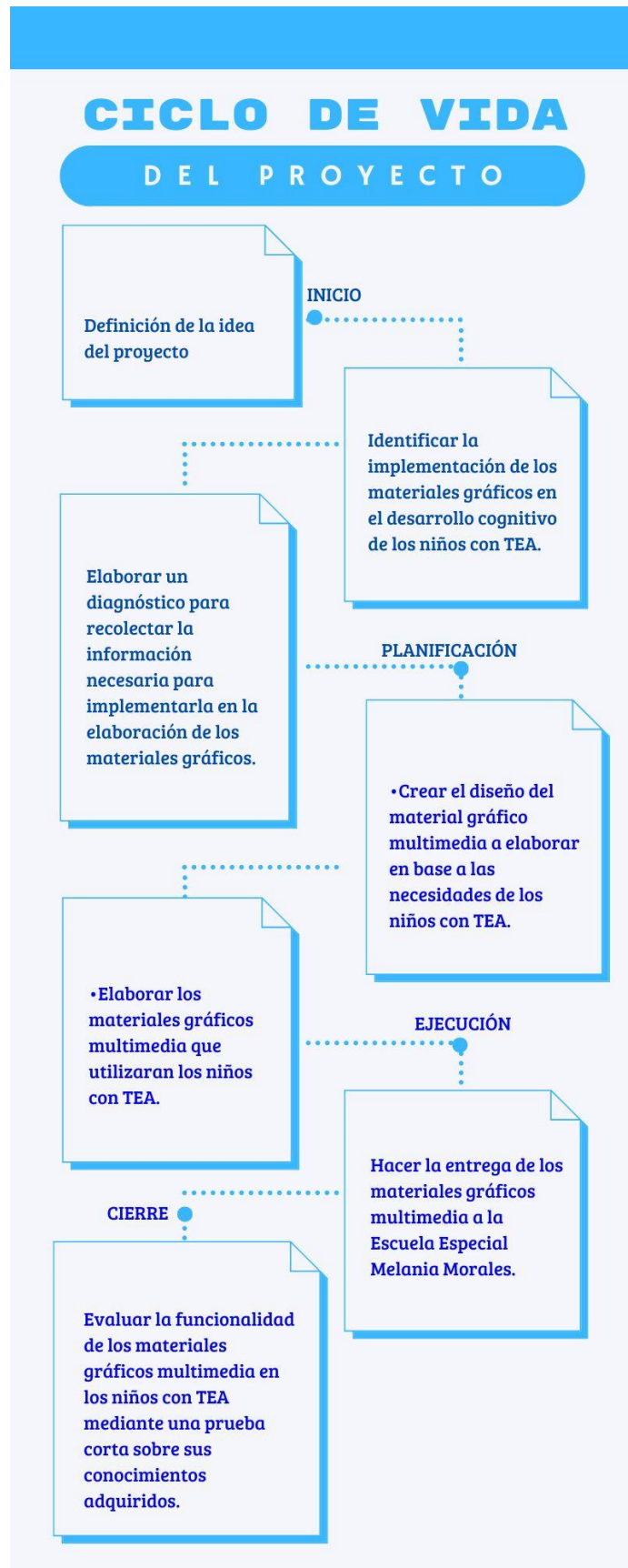
Figura 1

Árbol de problema



## 2.7 Figura 2

## Ciclo de vida del Proyecto.



## **2.8 Resultados Esperados.**

Con la realización de este proyecto que consiste en la creación de materiales gráficos, lúdicos y audiovisuales que son una tabla de rutina diaria, 2 rompecabezas y 2 videos animados, como un medio para mejorar y fortalecer el desarrollo cognitivo en las áreas de la comprensión de instrucciones, lectura y del lenguaje corporal, ; así como una mejora de la comunicación e interacción de docente-niños con Trastorno de Espectro Autista TEA de la Escuela de Educación Especial Melania Morales.

Así mismo, se fomentará la integración de materiales interactivos en la educación de los niños, con el fin de que estos aprendan de manera entretenida y divertida, siendo estas nuevas técnicas aplicadas en su vida diaria y cotidiana, procurando la integración y desarrollo de la capacidad de relación de los niños y niñas para de esta manera lograr su inserción en el medio social en el que se desenvuelven.

## 2.9 Tabla 2 Matriz del enfoque del marco lógico.

Objetivos, Indicadores, Medios de verificación, Supuestos

Nota: Se muestra la metodología desarrollada para la planificación de la gestión de proyectos

Objetivos	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<b>Ayudar al desarrollo cognitivo de niños con TEA mediante materiales gráficos multimedia aportando a su enseñanza-aprendizaje.</b>	Poco material adecuado para el proceso-aprendizaje de los niños con TEA.	<b>Rúbricas para medios de verificación.</b>	Mejoramiento en el desarrollo cognitivo de los niños con TEA.
<b>Creación de materiales gráficos multimedia que ayuden al desarrollo cognitivo de los niños con Trastorno del Espectro Autista TEA, durante el II Semestre del año 2022.</b>	Interés significativo de parte de los niños con este espectro autista.	Instrumentos de evaluación.	Respuesta positiva a la propuesta del material a crear.
<b>Realizar un diagnóstico de necesidades de los niños con TEA.</b>	Diseño de los materiales a elaborar con base en temas en específicos al desarrollo cognitivo.	Rubricas para medios de verificación.	El diseño de los materiales gráficos multimedia aportase a un mejor desarrollo en el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños con TEA.
<b>Crear materiales gráficos y multimedia, tales como un rompecabezas de madera, una tabla con pictogramas sobre su rutina diaria y dos videos interactivos.</b>	Coste de producción del material de los rompecabezas. Maquinas aptas para trabajar en la elaboración de los videos animados.	Prueba corta a realizar a los niños después de haber implementados por determinado tiempo los materiales creados.	Los niños con Trastorno del Espectro Autista TEA, demostraran un resultado positivo en su desarrollo cognitivo al implementar los materiales gráficos multimedia como apoyo a su enseñanza-aprendizaje.

### 2.10 Tabla 3

#### Matriz para la etapa de diseño.

Investigación, Diseño, Desarrollo, Materiales, Prueba

Nota: Esta tabla es la representación compacta de la estructura del sistema.

Investigación	Diseño	Desarrollo	Materiales	Prueba
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identificar los temas para</li> <li>Crear los materiales gráficos y audiovisuales que ayuden al desarrollo cognitivo de los niños con Trastorno del Espectro Autista TEA.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Realizar el diseño del boceto para la creación de las ilustraciones para el material gráfico multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ejecutar la digitalización de los bocetos en los programas.</li> <li>-Crear el material de uso didáctico, para posteriormente hacerlo en físico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Computadoras</li> <li>-Programa Adobe ilustrador</li> <li>- Adobe after Effects</li> <li>-Adobe Premiere</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Haciendo pruebas de sus conocimientos cada 15 días.</li> </ul>

### 3 Estudio de Mercado o Diagnóstico.

#### 3.1 Definición del producto o servicio

Se elaborará para los niños con TEA de primer grado de la Escuela Especial Melania Morales un rompecabezas con la temática de las partes del cuerpo superiores e inferiores, un rompecabezas sobre las relaciones de espacio, una tabla de pictogramas sobre las rutinas diarias a seguir en el aula de clase, al igual que dos videos educativos interactivo sobre el tema de las relaciones de tiempo y espacio y otro sobre los colores primarios y secundarios..

#### 3.2 Demanda real.

Se implementó una entrevista a la coordinadora de los niños con TEA de la Escuela de Educación Especial Melania Morales, y en base a los resultados obtenidos de la entrevista y de las rubricas de observación, se dio a conocer dos principales necesidades: la falta de recursos educativos para los niños, ya que en su mayoría eran realizados de materiales reciclados por falta de presupuesto y que el material sea atractivo a la vista de los niños. Por ellos se deicidio realizar material que tenga colores llamativos para ellos, que sea resistente y con ilustraciones simples para que capten y sean entendibles para los niños y niñas del Centro de educación especial Melania Morales.



### 3.3 Oferta

Según las necesidades determinadas previamente, se decidió elaborar un rompecabezas de madera con esquinas redondeadas sobre las partes superiores e inferiores del cuerpo humano, donde se verá un fondo de un niño señalando las partes principales del cuerpo con sus respectivas piezas movibles, cada pieza será una parte asociada a una parte del cuerpo en específico.

El segundo rompecabezas es sobre las relaciones de espacio tales como; adentro y afuera, arriba abajo entre otras. Esto con el fin fortalecer la ubicación espacial en los niños, e igual cada pieza será movable para mayor interacción.

El tercer rompecabezas será una tabla con pictogramas que muestre las actividades a realizar en su rutina diaria, la cual incluirá actividades como: Cantar los buenos días, decir cómo se sienten (emociones), ver video sobre el tema estudiado, tareas en las mesas, merienda, receso, y regresar a clases.

También se realizarán dos videos interactivos sobre las relaciones de tiempo y espacio y otro sobre los colores primarios y los secundarios. En estos se les mostrara a los niños a un personaje con el cual podrán interactuar, tendrá colores alegres y sonidos para captar su atención.

**3.4 Tabla 4 Análisis de costes y de precios****Producto, Costo**

<b>PRODUCTO</b>	<b>COSTO</b>
<b>SOFWARE:</b> Creative Cloud (Todos los programas de diseño y edición)	\$82.99 mensual
<b>HARDWARE:</b> Master technologies (3 Computadoras)	\$1500
<b>PERSONAL HUMANO:</b> Diseñadores gráficos	\$300
<b>MATERIALES:</b> Pieza de Madera más trabajo humano Materiales Variados	\$50 \$3

### 3.5 Tabla 5

#### Proveedores de Materia Prima

Empresa, Recursos, Materiales

Empresa / Lugar	Recursos	Materiales
Master Technologies	Electrónico	3 computadoras laptops (2 DELL y 1 HP)
Creative Cloud	Programas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acrobat Pro</li> <li>• Photoshop</li> <li>• Illustrator</li> <li>• InDesign</li> <li>• Premiere Pro</li> <li>• After Effects</li> <li>• Lightroom</li> <li>• XD</li> <li>• Animate</li> <li>• Audition</li> </ul>
Print Place Managua	Imprenta	Impresiones del material adhesivo
Taller de Carpintería	Madera	Madera y corte de los rompecabezas

### **3.6 Comercialización o servicios**

La distribución del material será de manera física en lo que corresponde a los rompecabezas y pictograma y por medio de una USB lo que es videos interactivos. Se le hará entrega a la coordinadora de los niños con TEA para que ella haga entrega a la maestra encargada de los niños de primer grado. La comercialización será exclusivamente para el Centro de Educación Especial Melania Morales, ya que se está trabajando en conjunto con el centro, la comercialización será especialmente para ellos.

### **3.7 Estrategias de Mercado.**

Nuestro mercado es la institución de la Escuela Especial Melania Morales, ya que el producto de nuestro proyecto va dirigido hacia ellos. La manera de hacerles llegar los materiales que desarrollamos será por medio de nosotros, los alumnos a cargo del proyecto en representación de la UNAN-Managua, ya que el producto fue elaborado con la finalidad de optar al título de Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia.

## 4 Estudio Técnico

### 4.1 Tamaño del proyecto

El alcance y total desarrollo del proyecto se trabajará a partir de las necesidades diagnosticadas mediante la realización de rubricas a 12 niños con TEA de primer grado de la Escuela de Educación Especial Melania Morales, y entrevistas realizadas a las profesoras de primer grado de dicho centro, a través de la realización de materiales gráficos y audiovisuales, con los cuales se pretende ayudar al desarrollo cognitivo de los niños con Trastorno del Espectro Autista. Además los materiales a realizar serán aprobados por la Dirección del centro como especialistas en la enseñanza de niños con TEA.

A continuación, se detalla el alcance del proyecto:

- Rompecabezas de madera, donde se mostrará un paisaje en el que cada pieza será movable, con el objetivo de que los niños asocien cada pieza con su rompecabeza correspondiente, ya sea el de los pictogramas, el de las partes del cuerpo y/o el de relaciones de espacio.
- Tabla con pictogramas en los que se representaran las actividades a realizar en su rutina diaria por la mañana.
- Videos didácticos interactivos sobre las relaciones de tiempo y espacio y sobre los colores primarios y secundarios.

## 4.2 Localización del Proyecto

Este proyecto se basará en el trabajo en conjunto entre los estudiantes de Diseño Gráfico de la UNAN-Managua, en el Recinto Universitario Rubén Darío y la Escuela de Educación Especial Melania Morales, ambos ubicados en Managua, Nicaragua.

### 4.2.1 Macro localización:

La Escuela de Educación Especial Melania Morales y el Recinto Universitario Rubén Darío están ubicados en la capital de Nicaragua, por lo tanto, nuestra macro localización es la ciudad de Managua, Nicaragua.

### 4.2.2 Figura 3

#### Micro Localización:

La escuela de Educación Especial Melania morales está ubicada en el barrio San Judas, y tiene por dirección: de los raspados Loly 7 cuadras arriba, 4 cuadras al sur, contiguo al Centro Educativo Sor María Romero.



4.3 **Tabla 6 Procesos productivos**

	Diagnostico	Diseño	Elaboración	Validación	Entrega
Tareas	Elaboración de instrumentos de investigación.	Diseño de las ilustraciones del rompecabezas y de los videos interactivos.	Realizar base de rompecabezas de madera y animación de los videos interactivos.	Aplicación de materiales gráficos y multimedia niños con autismo de primer grado.	Entrega final del producto a las profesoras de primer grado de la escuela de educación especial Melania Morales.
	Aplicación de dichos instrumentos a profesoras de primer grado.	Diseño de pictogramas de rutina diaria	Imprimir diseño del rompecabezas.		
	Análisis de resultados.	Diseño de tabla para los pictogramas.	Imprimir.		
	Elaboración de las ilustraciones para los videos interactivos	Preproducción de videos.	Pictogramas y tabla.		
			Realizar videos interactivos.		

Recursos	Computadora	Computadora	Madera	Transporte	Transporte
	Impresoras.		Impresoras.	Memoria USB	Memoria USB
	Hojas de papel.		PVC	Televisor	
	Elaboración de instrumentos de investigación.		Velcro		
	Transporte		Computadora		
Recursos Humanos	Proyectistas	Diseñadores Gráficos	Carpintero	Proyectistas	Proyectistas
			Imprenta		
			Diseñadores Gráficos		



#### 4.4 Figura 4

##### Ingeniería de proyectos

###### 4.4.1 *Elaboración de las ilustraciones para los rompecabezas y el pictograma.*

•Primeramente, se solicitó un permiso para realizar una Investigación en la escuela Especial Melania Morales con fines de recaudar información para nuestro proyecto.

•Una vez autorizado los permisos, procedimos a recaudar información mediante un par de encuestas realizadas a la maestra encargada del salón y la subdirectora y rubricas de observación sobre las necesidades de los niños y niñas con TEA de primer grado de la escuela Especial Melania Morales en relacion a como se impartían las clases y que tipo de recursos utilizaban, para de esta manera ver cómo hacerlas más dinámicas y entretenidas para que lograran captar la atención de los niños y niñas con este espectro autista.

•Luego se investigó en el plan de clases que la escuela poseía y se seleccionaron los temas de la primera unidad para hacer los bocetos de los prototipos.


•Seguidamente se definieron los materiales a elaborar que fueron 2 rompecabezas con piezas movibles, 1 pictograma de actividades de rutina diaria y 2 videos interactivos relacionados a los temas de cada rompecabezas.

•Luego se elaboraron los bocetos de dichos materiales en un programa de diseño llamado Adobe Ilustrador para presentarlos primeramente al coordinador de la carrera de diseño gráfico y multimedia de la UNAN-Managua y luego a la maestra de primer grado como a la subdirectora de la Escuela Especial Melania Morales.

•Una vez probados los bocetos pasamos a la fase de creación de las ilustraciones para posteriormente presentarlos de manera oficial a la escuela Especial Melania Morales para su última corrección y hacerles los respectivos cambios para así finalmente proceder a la creación de los rompecabezas en las tablas de madera y también para comenzar a animar los videos.

•Se consulto con 3 carpinteros que nos habían recomendados, pero al final ninguno nos dio una respuesta segura, por lo que se decidió a buscarlo por otros medios, logrando encontrar uno cerca del barrio de San Judas que realizo su trabajo eficiente.

#### 4.4.2 *Elaboración de los vídeos animados interactivos para los rompecabezas.*



•Previamente aprobado los diseños de los rompecabezas, del pictograma y de las ilustraciones de los videos interactivos, se pasó directamente a separar las capas de los archivos de las ilustraciones para proceder a animarlo en base a los temas establecidos.

•Luego se hizo un guion literario por cada tema establecido para poder grabar su voz en off aparte he incorporarla a los videos interactivos.

•Se realizo un casting de voces para las grabaciones de audio. Se buscaba a una persona que tuviera voz dulce y con buena entonación ya que los videos estarían dirigidos para niños pequeños.

•Ya habiendo seleccionado a la persona con a qué trabajaríamos para las grabaciones de audios se prosiguió a importar el archivo ya separado por capas para animar cada elemento en Adobe After Effects.

•Una vez terminado de animarlo se procedió a limpiar los audios de las grabaciones para eliminar el ruido del exterior para poder importarlo en los archivos de las animaciones.

•Ya habiendo incorporado los audios se realizó un análisis del archivo animado para descargar errores en la animación y audios.

•Una vez ya aprobado las animaciones se hizo la debida exportación de los videos animados interactivos para hacer la pronta entrega de los documentos finales para el proyecto de graduación.

## 4.5 Equipo

### 4.5.1 Tabla 7 Organización de Puestos y Funciones

Puesto	Función	Requisitos	Empleado
Director General del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar y organizar de las actividades a desempeñar.</li> <li>• Realizar evaluaciones periódicas del cumplimiento de las funciones en cada área.</li> <li>• Estudiar los asuntos financieros, administrativos y marketing.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Liderazgo.</li> <li>• Capacidad de gestión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cristhopher Juárez Ríos.</li> </ul>
Director de medios / Marketing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitorear de la publicidad dentro y fuera de Internet.</li> <li>• Notificar periódicamente los resultados de las publicidades.</li> <li>• Diseñar y revisar presupuestos publicitarios.</li> <li>• Crear nuevas ideas creativas de publicidad para llegar a un mayor público.</li> <li>• Realizar un estudio de mercado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad.</li> <li>• Habilidad para desarrollar contenidos.</li> <li>• Capacidad de análisis.</li> <li>• Capacidad para volver a empezar.</li> <li>• Construir valor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Emilié Acuña López.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicar avances del proyecto al cliente.</li> <li>• Realizar promociones del producto.</li> </ul>		
Diseño Gráfico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar los prototipos propuestos.</li> <li>• Validar y producir el prototipo.</li> <li>• Realizar reuniones con los demás integrantes del proyecto para supervisión del trabajo realizado.</li> <li>• Dirigir y administrar las redes sociales de la agencia.</li> <li>• Crear el contenido publicitario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos de tipografía.</li> <li>• Habilidades de dibujo digital vectorial.</li> <li>• Capacidad de edición digital.</li> <li>• Conocimientos de composición y color.</li> <li>• Habilidades de fotografía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alison Hernández.</li> </ul>
Contabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar el presupuesto.</li> <li>• Gestionar los desembolsos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para analizar.</li> <li>• Buen razonamiento matemático.</li> <li>• Buen manejo de la computación y tecnología.</li> <li>• Ética y trabajo en equipo.</li> <li>• Capacidad de redacción de informes financieros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emilié Acuña López.</li> </ul>

#### **4.6 Aspectos legales del proyecto**

Proponemos que sea la universidad Nacional Autónoma de Nicaragua UNAN-Managua que sea la encargada de patentar este proyecto ya que el proyecto fue elaborado como parte de una asignatura de la carrera a la cual la misma universidad pondrá una calificación.

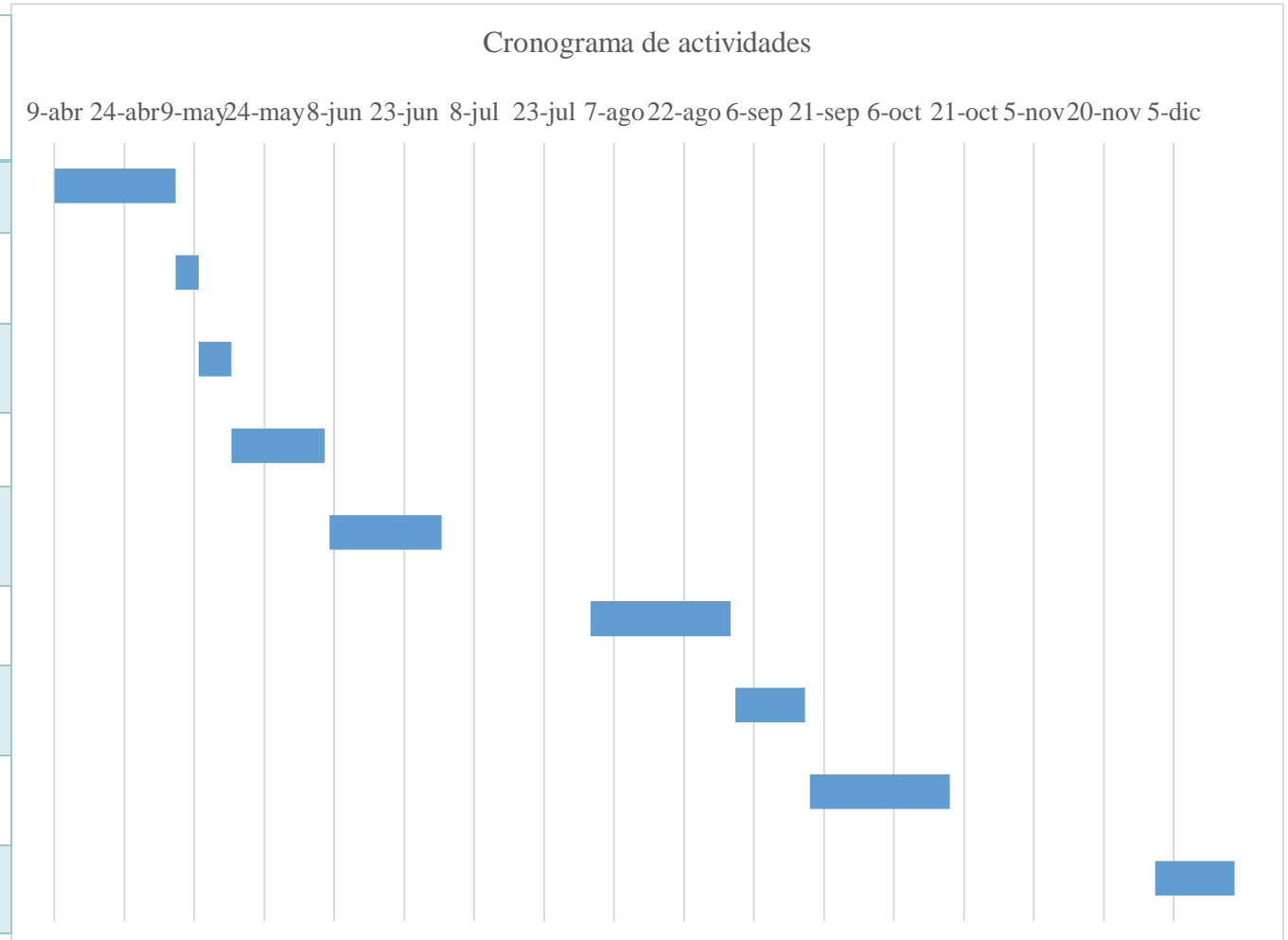
Para patentar los productos del proyecto que son 2 rompecabezas, 1 pictograma de actividades diarias y 2 videos interactivos, se deberá de presentar una solicitud de patente ante el RPI. La solicitud deberá incluir toda la documentación necesaria (Tanto de la información personal del solicitante como la del producto a patentar).

También se deberá de presentar el poder que acredite la representación y los documentos o autorizaciones requeridos cuando corresponda, ejemplares de la marca y comprobante de pago de la tasa de solicitud correspondiente a \$ CA 200.00. Esperando hasta el día de la publicación en el diario oficial La Gaceta, posteriormente se presenta las pruebas y comprobantes que acrediten la titularidad cuando corresponda y el comprobante de pago de la tarifa respectiva.

Se realiza un examen a fondo y de ser aprobado pagando previamente la tarifa establecida del registro de solicitud se expedirá un certificado en el que conste la titularidad y vigencia de la marca, que al igual que la ley anterior, otorga protección por un periodo de 10 años.

4.7 Tabla 8 Planificación y organización de la programación y ejecución de las actividades

Actividades	Responsable	Fecha de inicio	Días	fecha de fin	Estado
<b>Generalidades</b>	Emilie y Cristhopher	09-abr	26	04-may	Completado
<b>Diagnostico</b>	Grupo	05-may	5	09-may	Completado
<b>Estudio de mercado</b>	Joan Y Cristhopher	10-may	7	16-may	Completado
<b>Estudio técnico</b>	Grupo	17-may	20	06-jun	Completado
<b>Estudio Financiero</b>	Grupo	07-jun	24	01-oct	Completado
<b>Diseño del prototipo</b>	Cristhopher	02-oct	30	10-oct	Completado
<b>Validación</b>	Grupo	03-oct	15	12-oct	Completado
<b>Producción</b>	Grupo	13-oct	30	10-dic	Completado
<b>Entrega</b>	Grupo	10-dic	17	1-ene	En proceso



**4.8 Tabla 9****Matriz de ejecución y seguimiento**

Actividades	Responsable	Estado
Generalidades	Emiíé	Completado
Diagnostico	Joan	Completado
Estudio de mercado	Cristhopher	Completado
Estudio técnico	Joan	Completado
Estudio Financiero	Cristhopher	Completado
Diseño del prototipo	Emiíé	Completado
Validación	Grupo	Completado
Producción	Emiíé	Completado
Entrega	Grupo	En proceso

#### **4.9 Aspectos sociales del proyecto**

Este proyecto tiene como fin ayudar al desarrollo cognitivo de los niños de primer grado con TEA de la escuela especial Melania Morales, ya que desde temprana edad estos niños no desarrollan de manera normal las actividades que realizan en su aula de clase, Por eso decidimos crear rompecabezas interactivos, Pictogramas educativos y videos explicativos para un mejor desarrollo en sus procesos cognitivos.

#### **4.10 Aspectos económicos.**

El proyecto estará financiado directamente por los integrantes del mismo como respuesta a la falta de un material digno para el aprendizaje de los niños con TEA de primer grado de la Escuela Especial Melania Morales. Los materiales educativos e interactivos que ahí se encuentran son plenamente reciclados por lo que no hay un tiempo estimado de usabilidad.



## 5 Estudio financiero

### 5.1 Tabla 10

#### Recursos

Nota: se muestra los recursos del proyecto que se necesita para implementar el proyecto y completar las tareas.

Actividades	Recursos	Costos
Generalidades	Computadoras	\$ 1.500,00
	Materiales variados	\$ 3,00
	Licencia de programas de Adobe	\$ 82,99
	Recursos Humanos	\$ 300,00
Diagnostico	Materiales variados	\$ 3,00
	Imprenta	\$ 5,00
	Transporte	\$ 10,00
Estudio de mercado	Recursos Humanos	\$ 300,00
	Materiales variados	\$ 3,00
	Internet / Wifi	\$ 45,00
	Licencia de programas de Adobe	\$ 82,99
Estudio técnico	Recursos Humanos	\$ 300,00
	Computadoras	\$ 1.500,00
	Licencia de programas de Adobe	\$ 82,99
	Internet / Wifi	\$ 45,00
	Materiales variados	\$ 300,00

Estudio Financiero	Recursos Humanos	\$ 300,00
	Computadoras	\$ 1.500,00
	Internet / Wifi	\$ 45,00
	Licencia de programas de Adobe	\$ 82,99
Diseño del Prototipo	Recursos Humanos	\$ 50,00
	Producto (Madera más carpintero)	\$ 50,00
	Imprenta	\$ 5,00
	Transporte	\$ 10,00
Validación	Recursos Humanos	\$ 300,00
	Imprenta	\$ 5,00
	Producto (Madera más carpintero)	\$ 50,00
Producción	Recursos Humanos	\$ 300,00
	Carpintero	\$ 30,00
	Transporte	\$ 10,00
	Madera	\$ 20,00
Entrega	Recursos Humanos	\$ 300,00
	Producto (Madera más carpintero)	\$ 50,00
	Imprenta	\$ 5,00
TOTAL		1995,99

5.2 **Tabla 11 Montos de la capital**

<b>CAPITAL INICIAL</b>		
Computadora	\$ 1.500,00	
Internet / Wifi	\$ 45,00	
<b>RECURSOS</b>	<b>PROPIOS</b>	<b>FINALIZADOS</b>
Efectivo	0	
Licencias de Adobe	\$ 82,99	
Materiales variados	\$ 3,00	
Imprenta	\$ 5,00	
Carpintero	\$ 50,00	
Recurso Humano	\$ 300,00	
Transporte	\$ 10,00	
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 1.995,99</b>	

## 5.3 Tabla 12 Gestión de riesgo

Actividades / Tareas	Riesgo	Tipo de Riesgo	Nivel			Acción de Mitigación	Responsable
			A	M	B		
<b>Generalidades</b>	Pérdida de la memoria donde se guardaba el trabajo	Técnico				Respaldo en una carpeta de Google drive y/o en el grupo personal de trabajo.	Director general del proyecto
	Mala coordinación de las ideas.	Operacionales				Lluvia de ideas para aclarar el tema.	Grupo
<b>Diagnostico</b>	Que llueva el día de aplicación del diagnostico	Externos				Llevar siempre una protección contra la lluvia en época de invierno.	
	Que el maestro a quien apliquemos la entrevista se haya enfermado	Externos				Confirmar siempre la llegada del maestro al día acordado.	Director general del proyecto
	Que la entrevista y la rúbrica se nos hayan olvidado.	Técnico				Tener un respaldo siempre en el teléfono.	Director de medios

<b>Estudio de mercado</b>	Error al guardar el trabajo	Técnico			Confirmar siempre si el trabajo esta correctamente guardado en la unidad de almacenamiento.	Director general del proyecto
	Información incompleta	Operacionales			Organizar mejor el tiempo de las tareas pendientes.	Grupo
	Actualización de la computadora	Técnico			Desactivar las actualizaciones automáticas al apagar la computadora.	Diseñadores
<b>Estudio técnico</b>	Poco tiempo para trabajarlo	Operacionales			Aprovechar para trabajar cuando tengamos tiempo libre.	Diseñadores
	Fallo la electricidad	Externos			Guardar cada 5 Minutos y/o activar el guardado automático.	
<b>Estudio Financiero</b>	Borrar el trabajo por error	Técnico			Guardar siempre una copia de seguridad en el teléfono o Drive.	Director general del proyecto
	Se enfermo el que lo tenía guardado en su computadora	Externos			Enviar los trabajos en el grupo de correspondiente o tener un enlace	Director general del proyecto

					compartido en Google drive.	
<b>Diseño del prototipo</b>	No se imprimió el diseño del prototipo	Operacionales			Llevar siempre consigo un respaldo de los documentos.	Diseñadores
	Error de cálculos por parte del carpintero	Costo			Tener un capital extra al establecido para situaciones no previstas.	Contabilidad
	El clima impidió que trabajara con las herramientas necesarias	Externos			Trabajar con anticipación a temporadas de mal clima.	
<b>Validación</b>	Errores no corregidos a su tiempo en el trabajo	Técnico			Dar siempre una segunda revisión a cada trabajo finalizado.	Director general del proyecto
<b>Producción</b>	Costo más elevado al acordado	Costo			Estar en constante comunicación con el de la mano de obra para asegurar todo según lo establecido	Contabilidad
	Atraso a la hora de hacer el material	Calendario			Recordar la fecha de entrega con anticipación.	Directos de medios

	Materiales utilizados de mala calidad	Técnico			Verificar las fuentes de compras de los materiales a utilizar.	Director general del proyecto
<b>Entrega</b>	El producto se nos dañó en el camino	Técnico			Asegurar de ante mano un lugar seguro y de fácil transporte del producto	
	El mal clima impidió movilizarnos	Externo			Estar preparado para cualquier situación que se presente.	

#### 5.4 Retorno de inversión

La tasa interna de retorno de un proyecto de inversión es la tasa de descuento que iguala el valor presente de los flujos de efectivo esperados con el flujo de inversión inicial. Esta es una inversión cualitativa porque no hay retorno de inversión de dinero. Ya que este es un proyecto social, sin fines de lucro.

El proyecto será un aporte para la educación de los niños y niñas de primer grado del Centro de Educación Especial Melania Morales, por lo que se espera lograr lo siguiente:

- Que los niños puedan desarrollar habilidades sociales para trabajar en equipo.
- Que el material brindado a los maestros ayude a que los niños puedan captar los temas implementados de una manera práctica y divertida.
- Que nuestro material educativo interactivo les haya brindado a los maestros las vías adecuadas para facilitar el aprendizaje de los niños con TEA.

- Que los niños aprenden con más efectividad a resolver problemas comunes, interpretar información y a relacionarse con demás personas.
- Lograr que puedan solucionar los problemas de diversas formas creativas, para ir motivándolos por lo nuevo y complejo.

## **5.5 Conclusión**

Los niños con TEA (Trastorno del Espectro Autista) pueden tener dificultades con las habilidades sociales, la comunicación y la comprensión. TEA (Tratamiento y educación de niños autistas y con problemas de comunicación relacionados) es un método que se utiliza para ayudar a los niños con estos problemas. Esta sección se centrará en la creación de materiales gráficos para niños con TEA.

En conclusión, al realizar este proyecto se cumplen los objetivos de mejorar su método de aprendizaje, siéndoles más fácil de comprender y que despierte más su atención, ayudándolos así en su desarrollo cognitivo y en la inserción al entorno social que los rodea

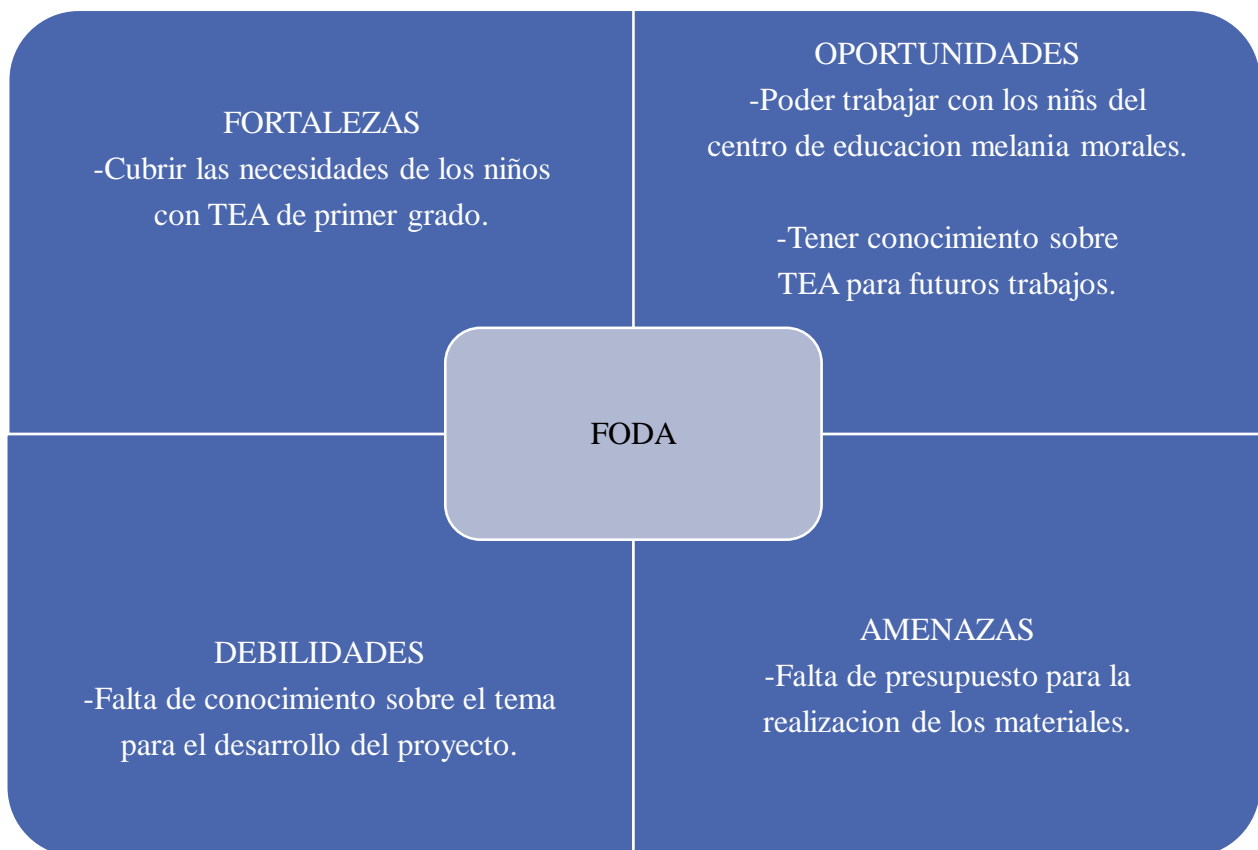


## 5.6 Recomendaciones

Se recomienda que se cuide el material gráfico y audiovisual que se les brindara a los niños del Centro de Educación Especial Melania Morales para que los niños gocen de ellos por mucho tiempo y por muchas generaciones.

## 5.7 Figura 5

### Análisis FODA



## 6 Anexos

Tabla 13 CLASIFICACIÓN POR GRUPO DE HABILIDAD

Indicadores		Casi siempre	Con frecuencia	En ocasiones	Pocas veces	Casi Nunca
HABILIDADES CONCEPTUALES						
Manifiesta sus intereses y necesidades.	A) Verbal					
	B) No verbal					
Es capaz de expresarse de una manera comprensible y coherente.	A) Con iguales					
	B) Con adultos					
Comprende ordenes que implican.	A) una acción					
	B) dos o más acciones					
Expresa su opinión sobre lo que escucha u observa.	A) Verbal					
	B) No verbal					
Identifica la funcionalidad del lenguaje escrito.						
Intenta representar de manera gráfica sus ideas	A) A través de un dibujo					
	B) Utilizando algunas grafías.					
Controla impulsos y reacciones en el contexto en donde se desenvuelve.	A) En la escuela					

Reconoce a los miembros que integran su familia (sentido de pertenencia).						
Identifica intenciones y estados de ánimo de los demás.						
Participa en diversas actividades.						
1. Mantiene limpio su espacio de trabajo en el salón.						
2. Guarda juguetes y materiales en su lugar.						
Manifiesta afectos.	A) Con iguales					
	B) Con adultos					
3. Siente que es aceptado						
Manifiesta autonomía en:	A) Actividades escolares					
	B) Aseo					
	C) Cuidado personal					
1. Percibe la existencia de normas para convivencia en grupo						
2. Maneja reglas de comportamiento al interactuar con:	A) Iguales					
	B) Adultos					
Mueve su cuerpo de manera espontánea al caminar o correr.						
Realiza secuencias cortas de movimientos.						
3. Se desplaza siguiendo instrucciones.	A) De direccionalidad (hacia, desde, hasta)					
	B) De orientación (adelante, atrás, arriba, abajo,					

	derecha, izquierda)					
	C) De proximidad (cerca – lejos)					
	D) De interioridad dentro – fuera.					
Lava sus manos	A) Con ayuda					
	B) Sin ayuda					
Va al baño	A) Con ayuda					
	B) Sin ayuda					
Lava dientes	A) Con ayuda					
	B) Sin ayuda					
1. Manipula libremente diferentes objetos y sabe utilizarlos (goma, tijeras, agujas, tenedores, por ejemplo).						
2. Evita ponerse en peligro en actividades de juego o cotidianas.						
3. Identifica a las personas que le dan confianza y pueden apoyarla(o) en caso de necesitar ayuda.						
4. Reconoce lo que tiene que hacer ante los riesgos a los que puede estar expuesto (a) (en su familia, en la casa, en la escuela y en la calle).						

ESCUELA:

DOCENTE:

NOMBRE DEL ALUMNO:

FECHA DE NACIMIENTO:

EDAD:

GRADO:

GRUPO:

APLICADOR:

FECHA:

CONCLUSIONES: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Rubrica 1

ESCUELA: *Melania Acosta*  
 DOCENTE:  
 NOMBRE DEL ALUMNO: *San Luis Felipe*  
 FECHA DE NACIMIENTO:  
 EDAD: *7*  
 GRADO: *1*  
 GRUPO: *A'*  
 APLICADOR: *Emilio Acosta*  
 FECHA: *17/05/22*  
 CONCLUSIONES: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Identifica intenciones y estados de ánimo de los demás.				
Participa en diversas actividades.				
1. Mantiene limpio su espacio de trabajo en el salón.			X	
2. Guarda juguetes y materiales en su lugar.			X	
Manifiesta afectos.	A) Con iguales B) Con adultos			
3. Siente que es aceptado				
Manifiesta autonomía en:	A) Actividades escolares B) Aseo C) Cuidado personal		X	
1. Percibe la existencia de normas para convivencia en grupo				
2. Maneja reglas de comportamiento al interactuar con:	A) Iguales B) Adultos			X
Mueve su cuerpo de manera espontánea al caminar o correr.		X		
Realiza secuencias cortas de movimientos.			X	
3. Se desplaza siguiendo instrucciones.	A) De direccionalidad (hacia, desde, hasta)		X	
	B) De orientación (adelante, atrás, arriba, abajo, derecha, izquierda)		X	

	C) De proximidad (cerca lejos)		X	
	D) De interioridad dentro fuera.			X
Lava sus manos	A) Con ayuda B) Sin ayuda		X	
Va al baño	A) Con ayuda B) Sin ayuda		X	
Lava dientes	A) Con ayuda B) Sin ayuda		X	
1. Manipula libremente diferentes objetos y sabe utilizarlos (goma, tijeras, agujas, tenedores, por ejemplo).			X	
2. Evita ponerse en peligro en actividades de juego o cotidianas.			X	
3. Identifica a las personas que le dan confianza y pueden apoyarla(o) en caso de necesitar ayuda.		X		
4. Reconoce lo que tiene que hacer ante los riesgos a los que puede estar expuesto (a) (en su familia, en la casa, en la escuela y en la calle).		X		

**CLASIFICACIÓN POR GRUPO DE HABILIDAD**

Indicadores		Casi siempre	Con frecuencia	En ocasiones	Pocas veces	Casi Nunca
<b>HABILIDADES CONCEPTUALES</b>						
Manifiesta sus intereses y necesidades.	A) Verbal		X			
	B) No verbal		X			
Es capaz de expresarse de una manera comprensible y coherente.	A) Con iguales					
	B) Con adultos					
Comprende ordenes que implican.	A) una acción			X		
	B) dos o más acciones					
Expresa su opinión sobre lo que escucha u observa.	A) Verbal		X			
	B) No verbal		X			
Identifica la funcionalidad del lenguaje escrito.				X		
				X		
Intenta representar de manera gráfica sus ideas	A) A través de un dibujo			X		
	B) Utilizando algunas grafías.			X		
Controla impulsos y reacciones en el contexto en donde se desenvuelve.	A) En la escuela		X			
Reconoce a los miembros que integran su familia (sentido de pertenencia).			X			

Rubrica 2

ESCUELA: Melania Morales

DOCENTE:

NOMBRE DEL ALUMNO: Juan Paul Molina.

FECHA DE NACIMIENTO: ---

EDAD:

GRADO: 1

GRUPO: A

APLICADOR:

FECHA: 17/05/2022

CONCLUSIONES:

---



---



---

CLASIFICACIÓN POR GRUPO DE HABILIDAD

Indicadores		Casi siempre	Con frecuencia	En ocasiones	Pocas veces	Casi Nunca
<b>HABILIDADES CONCEPTUALES</b>						
Manifiesta sus intereses y necesidades.	A) Verbal					
	B) No verbal				X	
Es capaz de expresarse de una manera comprensible y coherente.	A) Con iguales				X	
	B) Con adultos					X
Comprende ordenes que implican.	A) una acción			X		
	B) dos o más acciones					X
Expresa su opinión sobre lo que escucha u observa.	A) Verbal					X
	B) No verbal			X		
Identifica la funcionalidad del lenguaje escrito.					X	
Intenta representar de manera gráfica sus ideas	A) A través de un dibujo					X
	B) Utilizando algunas grafías.					X
Controla impulsos y reacciones en el contexto en donde se desenvuelve.	A) En la escuela				X	
Reconoce a los miembros que integran su familia (sentido de pertenencia).					X	

Identifica intenciones y estados de ánimo de los demás.				X		
Participa en diversas actividades.					X	
1. Mantiene limpio su espacio de trabajo en el salón.					X	
2. Guarda juguetes y materiales en su lugar.					X	
Manifiesta afectos.	A) Con iguales					X
	B) Con adultos			X		
3. Siente que es aceptado		X				
Manifiesta autonomía en:	A) Actividades escolares			X		
	B) Aseo			X		
	C) Cuidado personal			X		
1. Percibe la existencia de normas para convivencia en grupo.					X	
2. Maneja reglas de comportamiento al interactuar con.	A) Iguales				X	
	B) Adultos				X	
Mueve su cuerpo de manera espontánea al caminar o correr.			X			
Realiza secuencias cortas de movimientos.		X				
3. Se desplaza siguiendo instrucciones.	A) De direccionalidad (hacia, desde, hasta)			X		
	B) De orientación (adelante, atrás, arriba, abajo, derecha, izquierda)			X		

Lava sus manos	C) De proximidad (cerca - lejos)			X		
	D) De interioridad (dentro - fuera)			X		
	A) Con ayuda			X		
	B) Sin ayuda			X		
Va al baño	A) Con ayuda		X			
	B) Sin ayuda			X		
Lava dientes	A) Con ayuda				X	
	B) Sin ayuda				X	
1. Manipula libremente diferentes objetos y sabe utilizarlos (goma, tijeras, agujas, tenedores, por ejemplo).			X			
2. Evita ponerse en peligro en actividades de juego o cotidianas.					X	
3. Identifica a las personas que le dan confianza y pueden apoyarla(o) en caso de necesitar ayuda.				X		
4. Reconoce lo que tiene que hacer ante los riesgos a los que puede estar expuesto (a) (en su familia, en la casa, en la escuela y en la calle).					X	

Rubrica 3

ESCUELA: *Melania morales*

DOCENTE: \_\_\_\_\_

NOMBRE DEL ALUMNO: *Osmany rodriguez*

FECHA DE NACIMIENTO: \_\_\_\_\_

EDAD: *7*

GRADO: *1*

GRUPO: *X*

APLICADOR: *Juan Hernandez*

FECHA: *17/09/22*

CONCLUSIONES: \_\_\_\_\_

Identifica intenciones y estados de ánimo de los demás.					X
Participa en diversas actividades.			X		
1. Mantiene limpio su espacio de trabajo en el salón.					X
2. Guarda juguetes y materiales en su lugar.					X
Manifiesta afectos.	A) Con iguales B) Con adultos		X		
3. Siente que es aceptado					
Manifiesta autonomía en:	A) Actividades escolares B) Aseo C) Cuidado personal		X		
1. Percibe la existencia de normas para convivencia en grupo			X		
2. Maneja reglas de comportamiento al interactuar con:	A) Iguales B) Adultos				X
Muevo su cuerpo de manera espontánea al caminar o correr.			X		
Realiza secuencias cortas de movimientos.	A) De direccionalidad (hacia, desde, hasta)			X	
3. Se desplaza siguiendo instrucciones.	B) De orientación (adelante, atrás, arriba, abajo, derecha, izquierda)			X	

**CLASIFICACIÓN POR GRUPO DE HABILIDAD**

Indicadores		Casi siempre	Con frecuencia	En ocasiones	Pocas veces	Casi Nunca
<b>HABILIDADES CONCEPTUALES</b>						
Manifiesta sus intereses y necesidades.	A) Verbal				X	
	B) No verbal	X				
Es capaz de expresarse de una manera comprensible y coherente.	A) Con iguales				X	
	B) Con adultos				X	
Comprende ordenes que implican.	A) una acción		X			
	B) dos o más acciones		X			
Expresa su opinión sobre lo que escucha u observa.	A) Verbal				X	
	B) No verbal				X	
Identifica la funcionalidad del lenguaje escrito.						
Intenta representar de manera gráfica sus ideas	A) A través de un dibujo	X				
	B) Utilizando algunas grafías.		X			
Controla impulsos y reacciones en el contexto en donde se desenvuelve.	A) En la escuela		X			
Reconoce a los miembros que integran su familia (sentido de pertenencia).						

Lava sus manos	C) De proximidad (cerca - lejos)				X	
	D) De interioridad dentro - fuera.				X	
Va al baño	A) Con ayuda		X			
	B) Sin ayuda					X
Lava dientes	A) Con ayuda		X			
	B) Sin ayuda				X	
1. Manipula libremente diferentes objetos y sabe utilizarlos (goma, tijeras, agujas, tenedores, por ejemplo).			X			
2. Evita ponerse en peligro en actividades de juego o cotidianas.			X			
3. Identifica a las personas que le dan confianza y pueden apoyarla(o) en caso de necesitar ayuda.			X			
4. Reconoce lo que tiene que hacer ante los riesgos a los que puede estar expuesto (a) (en su familia, en la casa, en la escuela y en la calle).						



