

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
TOULOUSE LAUTREC**



**PICTOAVENTURAS**

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y Marketing  
Digital

**Autor:**

LUANA BATANERO ARMSTRONG

(0009-0006-8910-961X)

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño  
Gráfico

**Autor:**

NAYELLY VALERIA CHAVEZ ROSAS

(0009-0009-8457-5584)

**Asesor**

DANIELA RUIZ HIDALGO

(<https://orcid.org/0000-0002-6872-6460>)

Lima - Perú

**2023**

NOMBRE DEL TRABAJO

**PROYECTO DE INNOVACIÓN\_PICTOAVE  
NTURAS-UNIDO.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

**14422 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**76900 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**128 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**4.6MB**

FECHA DE ENTREGA

**Oct 2, 2024 9:24 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Oct 2, 2024 9:25 PM GMT-5****● 7% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado

## PROYECTO DE INNOVACIÓN

### Resumen

El proyecto de innovación Picto-Aventuras se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de saludar y bienestar social y la actividad económica de actividades artísticas de entretenimiento y recreativas y busca resolver la exclusión social que tienen los niños entre 8 a 13 años con TEA en los colegios, teniendo como población beneficiaria a los niños diagnosticados con TEA.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en fomentar la inclusión de una manera divertida y educativa basada en pictogramas y rompecabezas. La cual sumando con el rompecabezas se convierte en una herramienta de desarrollo de habilidad social de cada niño con TEA, se trata de un juego de mesa conformado por 4 rompecabezas llamado Picto Aventuras. Los juegos son; Juntos, Mundos, Yo soy y Sentimientos. Cada uno cuenta con diseños de pictogramas diferentes para brindar una estimulación visual distinta en cada niño. El juego viene en una caja de cartón donde están los 4 juegos y fichas de observación para las docentes. Los materiales escogidos no son tan toscos por motivos de estimulación de cada niño. Los pictogramas no son genéricos, se diseñaron en 2D como en 3D. Las docentes tienen un papel importante ya que brindarán apoyo y observación para poder comunicar a los padres de familia como ha ido desarrollándose el juego y mejorado su habilidad social. El juego es fácil de entender, los pictogramas están adecuados para niños de 8 a 11 años. En cuanto a la mecánica para poder adquirir el producto se hará mediante una página web la cual también tendrá acceso a un Whatsapp para realizar pedidos. También se tendrán acercamientos a colegios privados. Socialmente es un gran paso para la inclusión de niños con TEA.

Para la experimentación se diseñaron 2 prototipos para Picto Aventuras, el cual uno era digital y el otro en físico. El primer prototipo consiste solo en tarjetas con pictogramas y el otro pictogramas con rompecabezas para poder obtener los comentarios se decidió mostrar el primer prototipo el cual se recibe feedback de

las profesoras donde se optó presentar el segundo prototipo mediante entrevista virtual para poder explicar y presentar el juego. Adicionalmente también se les realizó una visita al colegio Nova Vista para poder presentar el juego a un salón donde hay 2 niños con TEA grado 2. Se obtuvieron interacciones de los niños por los rompecabezas especialmente por el de armables el cual generó una breve integración entre los niños. Adicionalmente las docentes brindaron el comentario que sería más factible para ellas una ficha de observación para poder sustentar un progreso de cada niño en base al juego.

Se concluye que la solución propuesta de Picto Aventuras como un juego inclusivo divertido y educativo generó integración en los niños con TEA y sus compañeros de colegio y se recomienda seguir investigando si con una integración durante meses podrá generar una integración más continua sin la necesidad de el juego de por medio. También un seguimiento acompañado con el psicólogo o profesional que brinda la institución para poder contar con el apoyo de los padres de familia a seguir una observación más detallada.