



TARJETAS:



MONEDAS:



CAJAS:



Tarjetas

Monedas

Materia Integradora **DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS**

Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicitario

Tema: "Chito" Diseño de juego de mesa didáctico
para niños con discapacidad auditiva.

Autoras: Karla Gabriela López Cabrera
Laura Andreina Pincay Franco

Año 2017

El término sordo-mudo es una expresión incorrecta para referirse a una persona con discapacidad auditiva, cuando se nace sordo o se pierde la audición a temprana edad es difícil aprender a hablar, ya que no se pueden escuchar los sonidos del lenguaje oral; sin embargo, esto no quiere decir que la persona sea muda puesto que el problema está en el oído, más no del aparato fonador.

Expresiones y definiciones erradas como estas, han creado prejuicios en la sociedad con relación a las personas con discapacidad auditiva ya que asumir que no entienden o no pueden comunicarse porque no escuchan, es una falacia.

El proyecto tuvo como objetivo, contribuir a la inclusión de las personas con discapacidad auditiva, incentivando lúdicamente la interacción directa y aplicando la empatía mediante diferentes recursos para comunicarse que no sea el habla.

La investigación se realizó a partir de herramientas metodológicas que ayudaron a identificar los principales casos de estudio para el proyecto. Se analizaron espacios como: la Escuela Municipal de Audición y Lenguaje, y Misión Católica "Mi corazón te escucha" (MICTE). De los dos casos estudiados se decidió focalizar el proyecto en la Escuela Municipal de Audición de Lenguaje en la cual se aplicaron entrevistas a expertos en lengua de señas y se complementó el estudio con encuestas y revisión de material bibliográfico.

Como producto del proceso metodológico e investigativo antes descrito se diseñó e implementó el juego de mesa CHITO Dímelo sin palabras, que fue validado tanto en aspectos de didáctica especial y comunicativos en dos grupos focales.

Se concluyó que Chito es un juego de mesa que propicia la inclusión de las personas con discapacidad auditiva y de los oyentes, a partir de la jugabilidad, la práctica de lengua de señas y otros medios, que facilitan el proceso de comunicación.