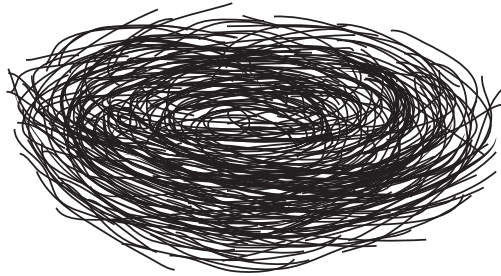




ESPOL
"Impulsando la sociedad del conocimiento"

Materia Integradora

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS



DISEÑO DE JUEGOS

LIGRA

**Licenciatura en Diseño Gráfico y
Publicitario**

BROCHURE DE PROCESOS

Tema:

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

Autores:

Karla Gabriela López Cabrera
Laura Andreina Pincay Franco

Paralelo #1

Año 2016

Firma del Profesor

.....

Contenido:

Resumen	5
Antecedentes	6
Público objetivo o target	11
Investigación y Metodología del proyecto	12
Objetivos del proyecto	14
Cronograma	15
DISEÑO	
Concepto creativo	17
Proceso de bocetos	21
Prueba - error	29
Proceso técnico	37
Detalle de piezas gráficas	41
Presentación del producto gráfico	44
Presupuesto	45
Resultados	46
Conclusiones	54
Bibliografía	55
Anexos	56

RESUMEN

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 practica de lengua de señas y otros medios, que facilitan el proceso de comunicación.

ANTECEDENTES

La organización mundial de la salud (OMS) define "sordo" como toda persona cuya agudeza auditiva le impide aprender su propia lengua, seguir con aprovechamiento las enseñanzas básicas y participar en las actividades normales de su edad.

En el Informe Mundial sobre la Discapacidad de la Organización Mundial de la Salud y el Grupo del Banco Mundial en el 2011, se menciona que más de 1.000 millones de personas tienen algún tipo de discapacidad; el 5% de la población mundial (360 millones de personas) padece pérdida de audición discapacitante (328 millones de adultos y 32 millones de niños).

En nuestro país, el censo de población y vivienda (2010) realizado por el INEC detalla que el 5.6% de los ecuatorianos cuenta con una discapacidad, de los cuales 207.541 son casos de diferentes grados de sordera, teniendo así a 29.148 niños con esta condición.

En el Ecuador la población infantil que padece esta discapacidad está amparada por el Código de la Niñez y Adolescencia que destaca en su Artículo 37, el derecho a la educación de todos los niños, con prioridad de quienes padecen de cualquier tipo de discapacidad. Además, la importancia de contar con docentes, materiales didácticos, laboratorios, instalaciones y recursos adecuados con el fin de favorecer el aprendizaje.

Puyuelo (1998) aporta que el lenguaje oral permite al ser humano no solo expresar sentimientos, sino también comprender ideas y adquirir conocimientos:

"Es una conducta comunicativa, una característica específicamente humana que desempeña importante funciones a nivel cognitivo, social y de comunicación, que permite al hombre hacer explícitas las intenciones, estabilizarlas, convertirlas en regulaciones muy complejas de acción humana y acceder a un plano positivo de autorregulación cognitiva y comporta mental, al que no es posible llegar sin el lenguaje".

Por consiguiente, el lenguaje hablado se da como resultado de un proceso de imitación a través de los estímulos que existen a su alrededor. Sin estos estímulos los niños con discapacidad auditiva diariamente enfrentan diversas dificultades para adquirir el lenguaje correctamente, teniendo en cuenta que es una forma de entender y explicar el entorno que los rodea, uno de los principales medios que nos permite adquirir conocimientos e información acerca de nuestras experiencias y de los demás.

Marchesi, (1987: 144): *“Los niños sordos se enfrentan a un difícil y complicado problema como es el acceder a un lenguaje que no pueden oír, su adquisición no es un proceso espontáneo y natural, sino que es un difícil aprendizaje que debe ser planificado de forma sistemática por los adultos. Las palabras se van incorporando poco a poco al vocabulario del niño, convirtiéndolo en un objetivo en sí mismo distante, en ocasiones de un contexto comunicativo e interactivo”*

¿Cómo facilitar la comunicación en un niño con discapacidad auditiva?

En 1959, la Asamblea General de las Naciones Unidas proclamó, y lo ratificó en 1990, que jugar es un derecho de la infancia y los adultos debemos velar por su cumplimiento aunque en algunas situaciones se encuentren serias dificultades para su desarrollo. .

Según Jean Piaget (1959), el juego es esencial para el desarrollo de la inteligencia de los niños ya que es la reproducción de la realidad, orienta al pequeño de lo conocido a lo desconocido y hace un gran vínculo con su entorno.

Los chicos con un desarrollo normal tienen la capacidad y la facilidad de aprender a jugar por sí mismos, sin ayuda de un adulto o con poco material. Sin embargo, Adoración Juárez en su libro *“Algo que decir”*, menciona que un niño con problemas de audición y de lenguaje sin la ayuda y la atención adecuada probablemente no desarrolle por completo su estructura mental.

El objetivo principal de la educación de un niño con sordera, es favorecer la comunicación, pero si no se cuenta con el material y el conocimiento adecuado por las personas que intervienen en su formación, probablemente se dificulte cumplir este objetivo.

El uso de materiales y juegos didácticos son muy importantes en la educación de los niños, especialmente en los que tienen algún tipo de discapacidad, porque facilita el aprendizaje, el crecimiento de las habilidades y agudiza otros sentidos.

En la ciudad de Guayaquil, existen organizaciones privadas y públicas que prestan servicios educativos a la población que padecen de algún tipo de discapacidad, una de las instituciones que ofrece una educación formal a los ciudadanos con discapacidad auditiva es la Escuela Municipal de Audición y Lenguaje de Guayaquil, centro educativo cuyas actividades iniciaron desde el 2 de Junio de 1956 con el Club de Leones de Guayaquil y se encuentra ubicada en Calicuchima entre Carchi y Tulcán.

El 12 de noviembre del 2014, el Concejo Cantonal emitió una ordenanza municipal en la que transformó a la escuela en un Centro de Apoyo para personas con Discapacidad Auditiva y problemas de Lenguaje. Actualmente cuenta con 180 estudiantes, niños desde 0 a 3 años, que reciben estimulación temprana; y adolescentes y adultos que cursan la educación básica.

El objetivo de la escuela es que sus estudiantes puedan ser incluidos en centros educativos regulares, ya que cuenta con un sistema de seguimiento para ex alumnos y estudiantes que requieran terapias sin ser retirados de su escuela o colegio inicial.

Estimulación temprana, escolaridad, retos múltiples, consejería familiar, terapia de lenguaje son algunos de los servicios gratuitos que ofrece como Centro de Apoyo.

La inclusión es una palabra muy importante para el directivo de la escuela, ya que cuentan con una red de 37 instituciones educativas no especializadas en personas con discapacidad a las cuales capacitan de forma recurrente en trabajo, educación, comunicación y empatía.

El método utilizado por las maestras y el que incentivan dentro de las aulas es la lectura-labio-facial ya que la vista es su sentido más desarrollado. La lengua de señas es utilizada de forma innata por los docentes y alumnos, el poco material didáctico que se encuentran en los cursos lo elaboran las profesoras guías con el fin de facilitar el aprendizaje en los chicos.

En la entrevista realizada a la Lic. Beatriz Bernal, maestra de la institución, nos manifestó su preocupación por la falta de ayuda en reforzar los conocimientos aprendidos en la escuela dentro del hogar. Muchas veces ocurre debido a la poca atención de los padres o tutor encargado, a la dificultad de comunicarse y la frustración de no saber cómo enseñarle alguna tarea.

“A los chicos hay que hacerlos mover, enseñarles cierta acción, mostrarles, no solo decirles para que así se les quede en la mente y sobretodo sepan lo que significa, por que se confunden muchísimo. Tienen que hacer esa acción por ejemplo los tengo que hacer bailar si quiero enseñarles ese verbo porque si sólo se los digo o lo escribo en la pizarra enseguida se olvidan, ellos se les facilita practicando no solo leyendo la palabra y les encantan las figuras muy coloridas, eso funciona con ellos”
Lic. Beatriz Bernal, Docente guía de 5to básico A.

La inclusión es un enfoque que responde positivamente a la diversidad de las personas y a las diferencias individuales, entendiendo que la diversidad no es un problema, sino una oportunidad para el enriquecimiento de la sociedad, a través de la activa participación en la vida familiar, en la educación, en el trabajo y en general en todos los procesos sociales, culturales y en las comunidades (Unesco, 2005).

“Cuando se trabaja pensando en incluir a todos, TODOS se benefician”

Eduardo Mercovich, diseño de interacción y usabilidad.

El objetivo del diseño inclusivo es desarrollar productos o servicios para todos, es decir, que sean diseñados de tal forma que puedan ser utilizados y entendidos por la población sin importar su edad o su habilidad, brindando así la oportunidad de que cualquiera sin discriminar a nadie pueda acceder, participar e implicarse a el de alguna forma.

En la *Guía de juegos y juguetes AIJU. Juego, juguetes y discapacidad. La importancia del diseño universal (2006)* se publicaron datos estadísticos del proyecto:

“Nueva herramienta documental para el diseño de juguetes accesibles” en la que incluye información sobre la problemática del juego y el acceso a los juguetes en personas con distintos tipos de discapacidad mediante una investigación rigurosa del mercado.

Obteniendo como resultado que la cuarta parte de los juguetes testados se valoraron como accesibles, al mismo tiempo, para personas con los 3 tipos de discapacidad analizados (auditiva, motora y visual), pero en muchos casos requieren adaptación o ayuda para ser usados por ellos, esto quiere decir que solo un 5% de los juguetes analizados cumplen el requisito de “Diseño para Todos” y no solo eso, sino que la accesibilidad global de los juguetes va disminuyendo conforme aumenta el rango de edad a la que van dirigidos, por lo tanto, los juguetes destinados a niños y niñas mayores de 8 años cumplen en menor medida con las premisas del “Diseño para Todos”.

Otro de los resultados que se adquirió es que el 50% de juegos de reglas son los menos accesibles para personas con discapacidad auditiva ya que a menudo, requieren del lenguaje o de la comunicación entre los jugadores.

Que la sociedad disponga de productos de consumo “accesibles para todos”, beneficia a la inclusión de las personas con discapacidad en general y a la sociedad, ya

que facilita que las personas con y sin discapacidad puedan compartir recursos y momentos de ocio.

En la entrevista realizada a la maestra, mencionó que los chicos suelen tener problemas al relacionarse con familiares y personas de su entorno, debido principalmente a la falta de conocimiento con respecto a la discapacidad del menor y ciertos prejuicios que tiene la sociedad ante estas personas, lo cual tiende a trazar un límite en el que los niños se sienten afectados.

Esta es una de las razones para desarrollar el presente proyecto, pues mediante el juego de mesa propuesto -enfocado precisamente a niños mayores de 8 años- se busca superar esa brecha, se quiere despertar el instinto humano de comunicarse buscando cualquier otro recurso si no se tiene la audición y el habla.

Además de poner en práctica inconscientemente algunas técnicas usadas en los tipos de sistemas alternativos aumentativos de comunicación (SAAC), incentivando a crear claves personales que sean entendibles para cualquier persona sin saber lengua de señas e indirectamente aprender y practicar la misma, mejorando así la interrelación de los niños con discapacidad auditiva con su familia y personas de su entorno.

El juego de mesa es inclusivo, por lo tanto el público objetivo se dividen en dos:

Público objetivo primario: Niños y niñas a partir de 8 años con un nivel socio-económico medio bajo, medio y medio alto, ecuatorianos y estudiantes de nivel primario con discapacidad auditiva.

Público objetivo secundario: adolescentes, hombres y mujeres a partir de los 12 años con o sin discapacidad auditiva con nivel de educación primario

PÚBLICO OBJETIVO

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Inicialmente se realizó una investigación exploratoria con la que se obtuvo una visión general de la discapacidad auditiva. Se profundizó el estudio de material bibliográfico que abarca desde el desarrollo de la discapacidad, diccionario de lengua de señas, manual para las ilustraciones, artículos de juegos para niños sordos, libros especializados en diseño inclusivo y diseño de juegos.

A partir de esto, se realizaron varias visitas de campo a la Escuela Municipal de Audición y Lenguaje de Guayaquil teniendo así un acercamiento directo con nuestro grupo objetivo primario, con el fin de observarlos e interactuar con su entorno.

Allí se determinó la posible problemática que posteriormente coincidió con temas expuestos por las docentes del plantel en las diferentes entrevistas que se realizaron.

Para confirmar esta información se procedió a utilizar una segunda técnica de investigación como es la encuesta desarrollada en 3 modelos diferentes:

Docentes: Detallaba las herramientas, comportamiento, técnicas de aprendizaje, asignaturas, y material utilizado para las clases de los niños con discapacidad auditiva.

Padres de familia: Relación con la familia, desempeño del niño en casa, juegos y el tipo de comunicación que se usaba en el hogar (mimicas, señas, otros).

Público en general (encuesta on-line): Interacción de la sociedad con las personas sordas, interés en aprender lengua de señas e información que tienen acerca de esta discapacidad.

Posteriormente, se visitó a la comunidad católica MICTE "Mi corazón te escucha" que lleva trece años trabajando voluntariamente y sin fines de lucro, al servicio de personas con discapacidad auditiva.

Se interactuó con personas sordas y oyentes -en este caso mayores de edad- cumpliendo con el acercamiento y observación del segundo público objetivo.

Además, en el transcurso de la investigación se contactó a dos expertos en el medio; tanto en la interpretación de señas como en la elaboración de juegos de mesa.

Raúl Salas, Intérprete de Lengua de señas de Ecuavisa y presidente de la Asociación de intérpretes del Guayas compartió su experiencia al interactuar e interpretar lengua de señas, él sin tener esta discapacidad ha desarrollado varios proyectos que benefician a las personas con discapacidad auditiva. En la entrevista realizada proporcionó información de gran valor tanto de personas con discapacidad auditiva como de intérpretes de señas alrededor del país.

“Me parece excelente que ustedes hayan basado las señas en el Diccionario oficial Gabriel Román, ya que uno de los problemas habituales al interpretar señas es que en general puede existir alrededor del país de 8 a 12 señas de la misma palabra, así como los términos guayacos, quiteños, cuencanos, pasa exactamente lo mismo con las señas; lo que intentamos nosotros los intérpretes en la televisión es utilizar la más común y ustedes con su juego están ayudando a que los sordos e intérpretes conozcan a nivel nacional como se expresa en seña oficial cada palabra”. Raúl Salas

Diego Falconí, empresario y uno de los primeros en lanzar un juego de mesa 100% ecuatoriano Pasaporte Ecuador, colaboró con su experiencia en concebir un juego de mesa hasta su comercialización.

Mencionó la importancia de comercializar este tipo de juegos ya que es un mercado netamente internacional e incentivar la producción de los mismos.

“Muchos jóvenes me han llamado para preguntarme lo que tienen que hacer para sacar su juego al mercado. He visto juegos que tienen un potencial muy alto al igual que el de ustedes, sin embargo no han tenido el valor de terminar todo el recorrido que viene después de generar la idea. Muchas puertas se te cerrarán y el apoyo será mínimo por parte de las entidades públicas y privadas, pero la pregunta es...¿Eres del grupo que espera que las cosas sucedan, o eres del equipo que hace que las cosas sucedan?”. Diego Falconí

A partir de estas visitas, entrevistas y encuentros se elaboró el árbol de problemas con el respectivo brainstorming, herramientas que ayudaron a tener una visión más detallada del tema encontrando así; el problema central, las causas y efectos que se espera minimizar con la propuesta de diseño.

OBJETIVOS

DE COMUNICACIÓN

-Contribuir con la inclusión de las personas con discapacidad auditiva mediante el juego de mesa.

DE DISEÑO

General:

-Desarrollar un juego de mesa didáctico para niños con discapacidad auditiva de nivel primario que ayude en la construcción de oraciones mediante la lengua de señas.

Específicos:

-Observar la interrelación de los niños con discapacidad auditiva y su entorno.

-Aplicar la metodología utilizada por los docentes al enseñar la construcción de oraciones a los niños con discapacidad auditiva en la jugabilidad.

-Identificar la temática y/o el personaje del juego de mesa para llegar con eficacia al grupo objetivo.

-Elaborar las piezas gráficas que se requiera para el juego de mesa.

CRONOGRAMA

Descripción	Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Investigación general del tema	■	■																		
Gestión y aprobación de permisos para trabajar con la Escuela	■	■																		
Registro y recolección de Información (fotografías y videos)		■	■	■																
Investigación de fuentes científicas Definición del problema			■	■	■	■														
Entrevistas a especialistas (fotografías y videos)				■	■	■														
Encuestas a maestros, padres y publico en general					■	■														
Brainstorming, árbol de problemas y mapas mentales						■	■													
Visitas a jugueterías						■	■													
Estudio de tendencias, estilos y referencias de juegos de mesa						■	■													
Elaboración de Brandboard, Coolbrand y Moodboard						■	■													
Naming, Slogan y Diseño de logotipo Chito						■	■													
Diseño del personaje y 100 ilustraciones para 50 tarjetas del juego						■	■	■												
Diseño de tablero, tarjetas y monedas (procesos de prueba - aprobación)						■	■	■	■	■										
Elaboración de fichas pizarras y stickers para marcadores y relojes de arena									■	■										
Diseño de packaging (juego, tarjetas y monedas) Pruebas - Aprobación										■	■	■	■	■						
Prueba de impresión de todo el juego (prototipos)													■	■	■					
Jugabilidad - Pruebas - Aprobación (MICTE - Escuela de Audición y Lenguaje)									■	■	■	■	■	■						
Modelado del juego completo en 3D (reverso de la caja del juego)														■	■					
Sesión de fotos con modelos (reverso de la caja del juego)																■				
Edición de video y fotografías																	■	■		
Sesión de fotos de todo el juego para los Mockup																			■	■
Impresión final del juego																			■	■

DISEÑO
DISEÑO

CONCEPTO CREATIVO

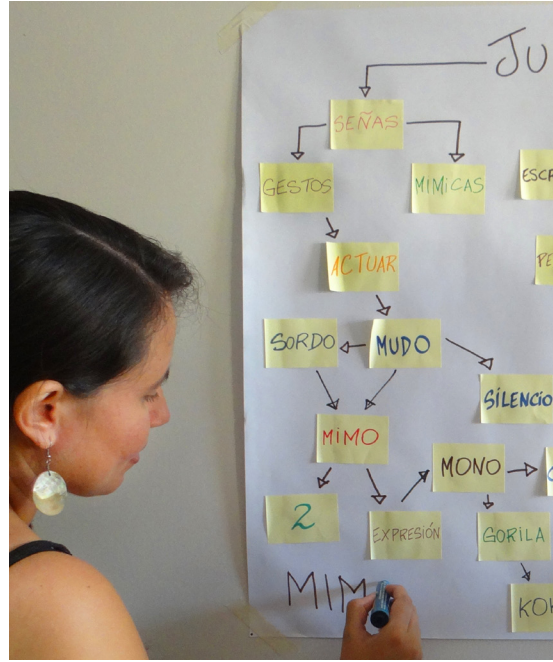
Según la RAE “palabra” significa: Sonido o conjunto de sonidos articulados que expresan una idea, al no escuchar no es posible reproducir estos sonidos, es decir no se pueden emitir palabras.

A partir de esta definición, las herramientas de diseño utilizadas y el objetivo principal del juego que es ser inclusivo, se decidió que el entorno conceptual del juego sea:

“**dímelo sin palabras**”

Para la elaboración del mapa mental, se utilizaron acciones, sinónimos, reglas y herramientas que se aplicaron en la jugabilidad, como lo son: actuar, lengua de señas, dibujar, jugar en 2 grupos y el no hablar como regla principal, esto ayudó para obtener el nombre del juego:

“CHITO”



Para llegar al concepto creativo se inició con la creación de un brainstorming con el que se decidió la idea central del proyecto, los posibles objetivos y las fuentes que podrían proporcionar la información necesaria para su ejecución.

“Juego de mesa didáctico para niños con discapacidad auditiva”

Posteriormente, se hizo uso de las pizarras gráficas como el moodboard, coolboard y brandboard, herramientas básicas para el desarrollo del producto.

El Moodboard, permitió localizar y conocer al público objetivo primario; estableció la edad, el entorno, el discurso, referentes visuales y actividades de este grupo.



El juego de mesa estará dirigido a niños y niñas a partir de 8 años con un nivel socio-económico medio-bajo, medio y medio alto, estudiantes de nivel primario con discapacidad auditiva.

Con el Coolboard se pudo determinar, temas, tendencias, formas, colores, y características generales de los personajes reconocidos por el target.

El Brandboard fue utilizado para determinar la apariencia del identificador y la línea gráfica del producto, mediante marcas de juegos de mesa ya existentes y con los que el grupo objetivo primario interactuó al menos una vez.

Finalmente se desarrolló un mapa

mental que por asociación destacó las acciones y elementos necesarios para conformar el juego.

Además, se aplicó el conocimiento adquirido en la previa investigación realizada, con el que se pudo extraer el nombre del juego, el personaje principal, y en conjunto a las herramientas antes mencionadas a la base del concepto creativo.

¡dímelo sin palabras

“CHITO”





PROCESO DE BOCETOS

Para llegar al producto final se realizó un gran proceso de bocetos, prototipos, testeo y corrección, tanto en diseño como jugabilidad.

A partir de las visitas que se hicieron tanto en la escuela como en el centro MICTE se desarrolló todo el proceso de diseño, capturando así lo esencial del grupo objetivo para plasmarlo en la parte gráfica.

LOGOTIPO:



CHITO es una jerga comúnmente utilizada para imponer silencio dependiendo del contexto que se lo utilice , en grupos populares de América Latina como Ecuador, Colombia y Argentina .

En los bocetos iniciales se dibujaron diferentes estilos de letras en los que se buscaba destacar la palabra chito. Se utilizó letras palo seco que sean legibles; sin embargo estas carecían de dinamismo y equilibrio, además de ser muy geométricas y poco atractivas para los niños.



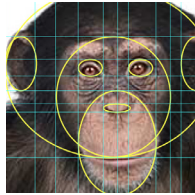
En el análisis del brandboard se destacó el diseño de las marcas de los juegos más conocidos, referencias que se aplicaron para el siguiente boceto.

Se mantuvo el estilo palo seco en el dibujo de la tipografía y se aplicó un stroke de gran volumen el mismo que le brindaría peso al naming. Este boceto brinda mayor dinamismo y equilibrio con el espacio del lema además, facilita la lectura de la palabra y es llamativa para los niños.



En diferentes propuestas gráficas se puede usar por separado el logotipo del lema y la tipografía se relaciona mejor con las estéticas empleadas en los juegos de mesa. Esta última propuesta fue utilizada para el desarrollo final del logotipo.

PERSONAJE:

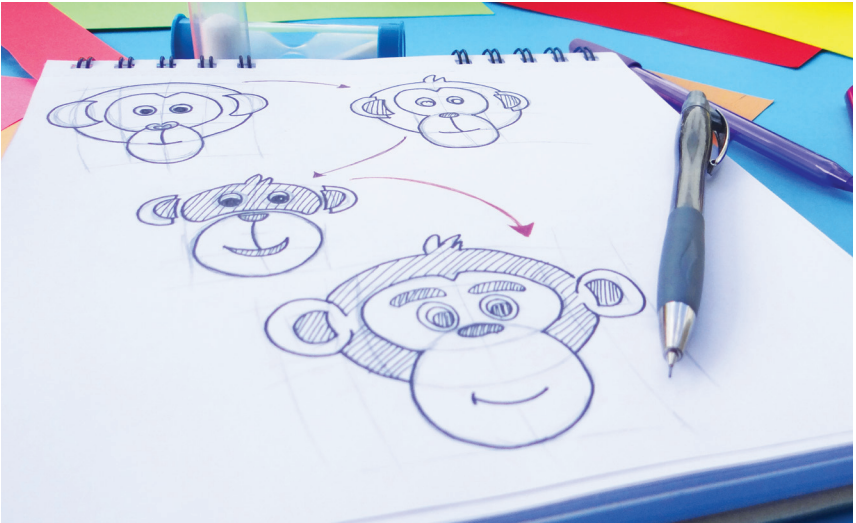


El personaje del juego de mesa se basó en el primer se vivo no humano en comunicarse mediante lengua de señas, una chimpancé llamada Washoe. Para el boceto inicial se eligió una foto real y a partir de figuras geométricas se resaltó la estructura ósea.

Al tener la base de la estructura ósea se empezó a trabajar en los siguientes bocetos para obtener el personaje final

El personaje tenía que ser amigable para nuestro grupo objetivo, por lo que en cada propuesta se jugó con las figuras geométricas iniciales y se fue descomponiendo cada parte para tener diferentes versiones. Se rescató en la mayoría el estilo

simplificado de la ilustración. Las dos primeras opciones resultaron poco amigables, al tener la tercera se observó des-unión de cada elemento por lo que en base a este boceto se produjo una cuarta propuesta, uniendo todas las partes, cambiando el estilo de los ojos y agregando cejas para darle mayor expresión, transmitiendo así simpatía y un personaje atractivo para los niños.



IDENTIFICADOR GRÁFICO: PORTADA-CAJA



Para el identificador gráfico de la portada de la caja conformado por el logotipo y símbolo en este caso el personaje, se decidió que este se encuentre detrás del logotipo recalcando en lengua de señas el significado de "CHITO" (silencio), con el dedo índice en la boca, las cejas levantadas y los labios hacia afuera; características que se recalcan en la ilustración del Diccionario Gabriel Román. También, se dibujaron hojas y ramas alrededor, para mantener así el entorno natural del personaje.

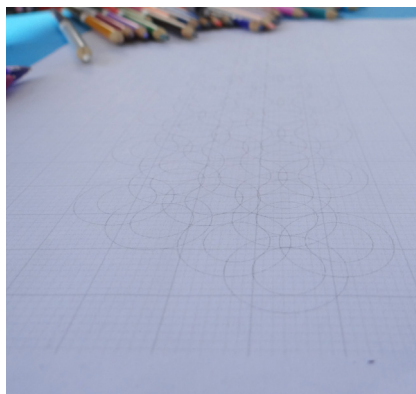
OBJETO GRÁFICO: PORTADA-CAJA



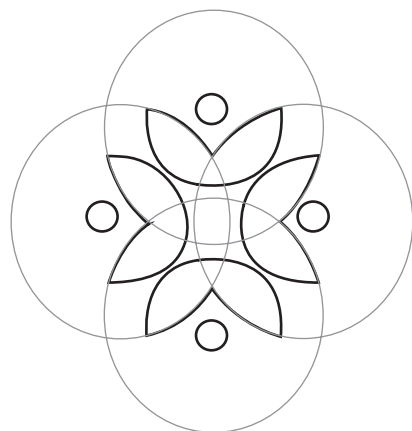
Uno de los principales objetos gráficos que se utilizó para el desarrollo del diseño de la portada de la caja fue la abstracción completa de una mano, puesto que se quería transmitir de una forma poco obvia que en el juego puedes aprender lengua de señas.

Este objeto fue ubicado atrás del identificador gráfico, jugando así indirectamente con el entorno natural del personaje ya que se confunde con pequeñas lagunas que puedes encontrar en una selva.

OBJETO GRÁFICO: RETÍCULA- CAJA



Teniendo en cuenta el objetivo principal del juego de mesa que es ser inclusivo, se utilizó una retícula a base de círculos ya que estos representan principalmente la unión.



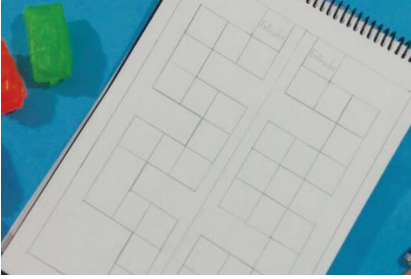
INCLUSIÓN

Se utilizó como primera muestra la unión de 4 círculos y a partir de esta se fue creando la retícula completa.

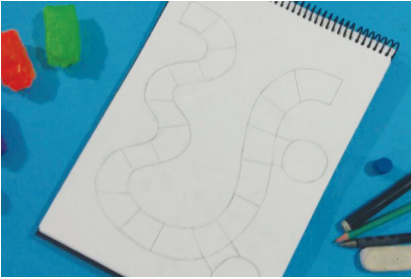
En cada unión mostraba una especie de hojas que al pintaras individualmente parecían flores, sin embargo se añadió pequeños puntos en el centro de cada "flor" con lo que se pudo resaltar la unión de varias personas con manos abiertas, esto totalmente vinculado con la inclusión.

Esta retícula se utilizó en el diseño general de la caja del juego y en otros elementos que lo conforman.

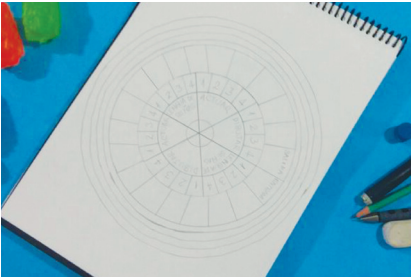
TABLERO- RULETA:



En esta propuesta se dividieron los grupos gráficamente trazando un camino individual para cada uno, sin embargo esta idea se descartó ya que al trazar caminos diferentes de los equipos se notaba una división gráfica lo que se presentaba contradictorio para el objetivo del juego que es la inclusividad.



Como segunda opción se obtuvo un solo camino en los que los dos equipos debían avanzar o retroceder, aunque este boceto mostraba una sola dirección fue excluido, ya que se mostraba monótono y poco atractivo para el grupo objetivo.



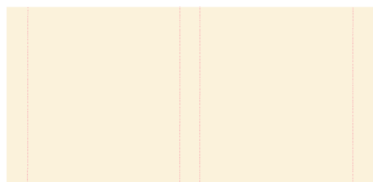
En este boceto se plasmó la idea de que sea ruleta ya que así brindaba mayor interacción para los niños durante el juego.

Se unificaron las funciones de elementos extras como los dados que se tenía pensado inicialmente; uno te indicaba acciones, otro colores y el número de casilla para avanzar.

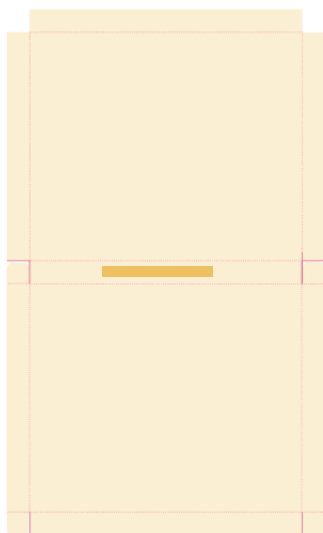


Finalmente se incluyó la idea que tenga el entorno de la cabeza del personaje, y una flecha incorporada que indicaba la acción, número de casilla y el primer equipo que empezaría el juego.

PACKAGING:



Opción 1: Descartada



30x36 cm y 3cm de alto

Inicialmente se realizó este troquel, ya que se esperaba que una de las pestañas sea totalmente imantada, la base se encontraba por separado para que al pegarla sea reforzada con el troquel de encubrimiento.

Sin embargo, el costo de impresión es mucho más alto ya que sería impresión doble por separado, de igual manera que el pegamento.

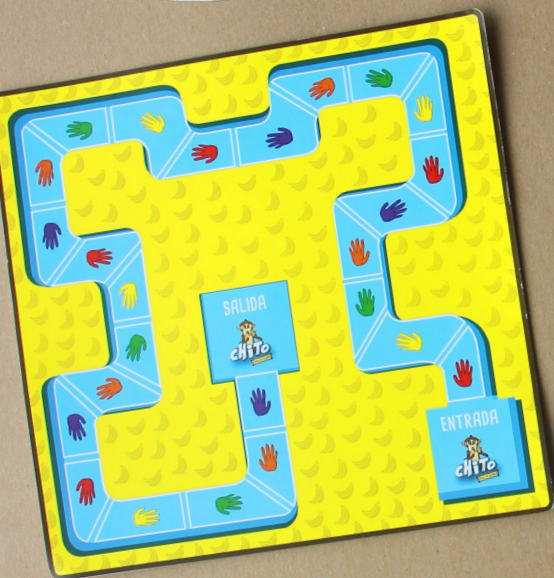
Al utilizar esta propuesta no solo se desperdicia tinta de impresión, sino que también el material debe ser totalmente grueso, aumentando así el costo de producción del empaque.

En esta propuesta se busca optimizar recursos, teniendo un solo troquel. Se brinda un óptimo uso de área de impresión además, que el desperdicio de material es muy mínima.

Una de las pestañas (la de apertura) tendrá 1 pequeño imán en cada esquina, obteniendo así una fácil apertura y manipulación por el usuario.

Se le aumentó una asa de plástico (agarradera) con el fin de que el juego de mesa sea fácil de transportar.

Esta fue la opción seleccionada, ya que los beneficios son mayores y al proyectar una posible comercialización del producto se prefiere la optimización de recursos y materiales.





PRUEBA ERROR

Durante el desarrollo e implementación de la propuesta gráfica se llevaron a cabo diferentes modificaciones tanto de diseño como de soportes, respondiendo a las nuevas necesidades que se manifestaron en el proceso de elaboración del juego de mesa.

LOGOTIPO:



En esta primera propuesta se aplicó el cian como relleno de la tipografía y un turquesa azulado oscuro para el stroke, sin embargo fue descartada debido a la falta de contraste. Esta combinación se observó demasiada monocromática y poco llamativa para los niños.



Aunque en esta segunda versión se resalta el contraste del amarillo como relleno y el negro en el stroke, no fue aplicada ya que muestra poca representación de los valores y colores característicos de nuestro grupo objetivo.



Se optó por tener el contraste del color blanco como relleno de la tipografía y el turquesa azulado oscuro en el stroke aplicado en la primera versión. Sin embargo, esta opción no fue la final ya que las letras se encontraban muy separadas y el color amarillo le daba más importancia a la leyenda que al naming.

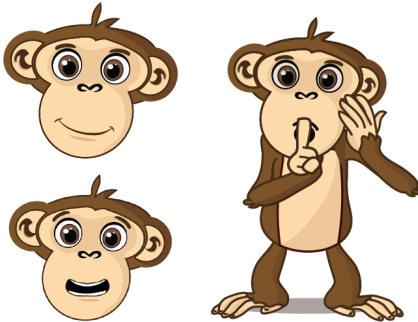
Finalmente se trabajó en el interletrado de la tipografía y se mantuvo la combinación del color blanco en el relleno y el turquesa azulado oscuro en el stroke, ya que generaba mayor contraste y peso en el naming.

Para la leyenda se descartó el color amarillo en su tonalidad al 100 % y se combinó el turquesa azulado oscuro de la tipografía con un anaranjado claro como fondo, además se utilizaron ramas amarradas como objeto gráfico para el encuadre de la leyenda.



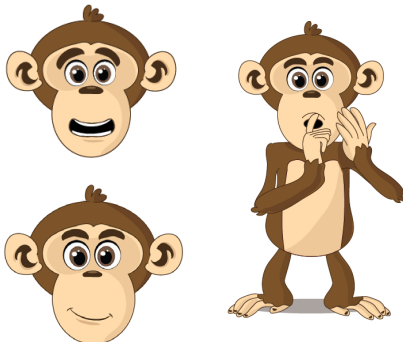
PERSONAJE:

En base a los bocetos presentados se realizaron diferentes variaciones al digitalizarlos. Entre las primeras: la cara del personaje se fue descomponiendo poco a poco; realizando una versión cada vez más amigable, la ilustración en general era totalmente plana y poco llamativa para los niños. El cuerpo inicial mostraba separación y líneas puntiagudas por lo que no se aplicó en el diseño final para evitar dar un mensaje negativo al grupo objetivo.



A partir de las primeras versiones del personaje se obtuvo una más sólida, en la que las líneas puntiagudas y la separación de las extremidades se habían resuelto, a esta propuesta se le añadió cejas y sombras dando así mayor expresividad y volumen al personaje.

Los ojos agrandados se aplicaron para proyectar ternura sin embargo, la nariz abstracta y la cabeza achatada no se mostraban llamativas para el grupo objetivo.



Finalmente se optó por mantener el cuerpo de la versión anterior y se hicieron pequeñas variaciones en el rostro del personaje. Teniendo así; una cabeza más redonda, la nariz de apariencia estandarizada y el ligero copete con trazos redondos.

Esta propuesta mostró ser más amigable ya que se mantuvo el gran tamaño de las orejas y de los ojos además se aumentó el tamaño de las cejas con el fin de obtener mayor expresividad.

PORTADA CAJA:

Inicialmente se tuvieron dos propuestas con diferentes variaciones:

En la primera opción, se observó mayor ruido visual ya que contaba con diversos elementos esparcidos por todo el área de trabajo, mostraba la abstracción del boceto de la mano digitalizado con azul turquesa y los espacios amarillos al 100% de su tonalidad. El identificador gráfico ubicado en el lado izquierdo sobre el azul turquesa, no resaltaba en esta propuesta y la foto referencial de la familia jugando quitaba protagonismo tanto al personaje como al naming del juego.

La segunda propuesta de diseño presentaba mayor equilibrio y organización por parte de los elementos gráficos. La foto se decidió eliminarla de la portada ubicando así el identificador gráfico en el centro del área de trabajo con el fin de captar toda la atención por parte del observador.



Opción: Aprobada

En el diseño final se realizó una combinación de ambas propuestas, manteniendo así; la abstracción de la mano con base azul turquesa y se aumentó la variación completa en cian para resaltar este elemento.

El identificador gráfico permaneció en el centro captando la mayor atención del observador y el espacio amarillo adquirió una retícula brindando así una textura base al diseño de la portada.

TABLERO:

Se tuvo como idea inicial un camino de casilleros con los que se iba avanzando poco a poco dependiendo del número otorgado por el dado, además de un cubo de acciones y otro de colores como parte del desarrollo del juego. Los casilleros eran muy pequeños para el tamaño total que se tenía del tablero y se necesitaban eliminar elementos, ya que al jugar se volvía un poco confuso la función de cada uno. A partir de esto se decidió que el tablero sería una ruleta teniendo así mayor interactividad por parte de los jugadores y se unificó las funciones tanto del dado como los cubos de acciones y colores, eliminándolos por completo.

Para el diseño final (imagen 4) se insertó la cabeza del personaje, las orejas como soporte de las fichas de cada equipo y las reglas se incluyeron en la parte frontal para facilitar la lectura antes y durante el juego por los participantes.



Opción 1: Descartada



Opción 2: Aplicable

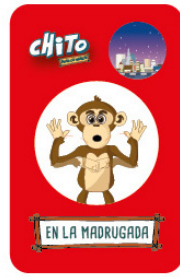
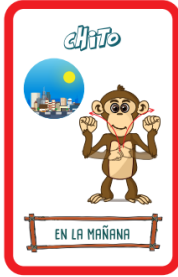


Opción 3: Aplicable



Opción 4: Aprobada
29x29 cm

TARJETAS:



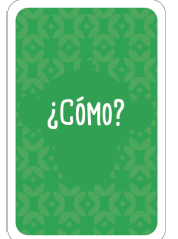
Para llegar al diseño final se rescató elementos de cada propuesta por ejemplo; el personaje siempre debe estar en fondo blanco ya que así puede resaltar sin importar el color de la tarjeta, las palabras encerradas en el cuadrante de ramas se descartó pues en la conjugación del verbo no podía aplicarse. La imagen referencial de la palabra podía estar en un círculo, esto ayuda a dar mayor enfoque para la palabra.

Opción final: Aprobada 5,6 x 8,7 cm



En el diseño de la cara principal de las tarjetas se realizaron 3 propuestas:

La primera resaltaba la mitad del perfil de la cabeza del personaje, como segunda opción se utilizó el recurso de la mano abstracta con la gama cromática del color asignado para la tarjeta, esta creaba mayor distracción.



Para la propuesta final se decidió mantener el perfil de la cabeza del personaje sobre la retícula utilizada en el diseño de la caja. Obteniendo simplicidad y la atención principal en la pregunta por parte del jugador.

Opción final: Aprobada 5,6 x 8,7 cm

SISTEMA DE JUGABILIDAD:

En el desarrollo de la jugabilidad se ejecutaron diversas pruebas tanto en la Escuela de Audición y de Lenguaje como en el centro católico MICTE.

Uno de los principales errores fue al desarrollar las oraciones; ya que se realizaron de tal forma como se aprende en una escuela para oyentes, sin embargo, la Lic. Beatríz Bernal compartió la metodología en base a circunstanciales (preguntas que informan sobre alguna circunstancia) la cual es utilizada al enseñar construcción de oraciones a los niños con discapacidad auditiva. Cabe recalcar que en base a esta metodología se desarrolló la jugabilidad de CHITO.


En las primeras pruebas realizadas en el MICTE se encontraron ciertas complicaciones por parte de las personas con discapacidad auditiva, estas se corrigieron durante el desarrollo del proyecto, en una de las pruebas se decidió el uso de monedas como incentivo al completar una oración o frase con sentido completo que equivalen a dos lugares para avanzar dentro del tablero.



Escuela Municipal de Lenguaje y Audición.

Centro católico MICTE





PROCESO TÉCNICO

Herramientas y tratamiento aplicado para el desarrollo de las piezas gráficas.

LOGOTIPO:

Para el diseño del logotipo se parte de un artboard en illustrator, se escaneó el boceto y se lo vectorizó en su totalidad, al tener el naming 100% digital se equilibraron las letras a partir de las líneas guías. En un nuevo layer se procedió a ilustrar el cuadrante de ramas y la leyenda "Dimelo sin palabras" se escribió con la fuente Amatic bold y se procedió a incertarla dentro del cuadrante.

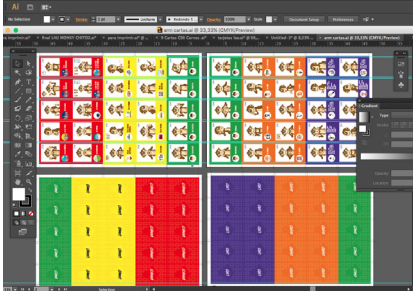


TARJETAS:

Para realizar el tiro se parte del color base en CMYK, se emplea una capa con transparencia del patrón hecho en color blanco al 10%, se sobrepone el contorno de la cabeza del personaje previamente tratada en el mismo programa a través de pathfinder shape modes (opción 1) y se finaliza con la pregunta escrita con la tipografía Amatic bold hecha curvas.

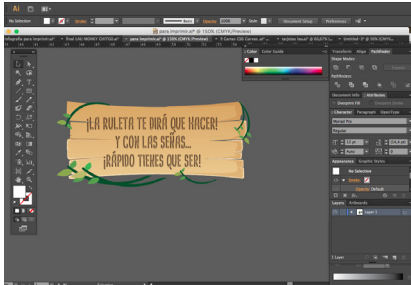
En el retiro se adaptó el personaje con la imagen guía del Diccionario de Lengua de señas Gabriel Román, se aplicó las restricciones del manual de ilustraciones en el que detalla el 70% de transparencia en la seña inicial y el 100% de la final. El personaje se adapta con una máscara de recorte en el cuadrado blanco de la tarjeta previamente diseñada.





Para la preparación de impresión se realizó un área de trabajo en CMYK dependiendo del formato en que se vaya imprimir (A4, A3, A2) se distribuye cada tarjeta sobre el área de impresión, se soltó la máscara de recorte y se la transforma en una guía de recorte para la imprenta.

OBJETO GRÁFICO:



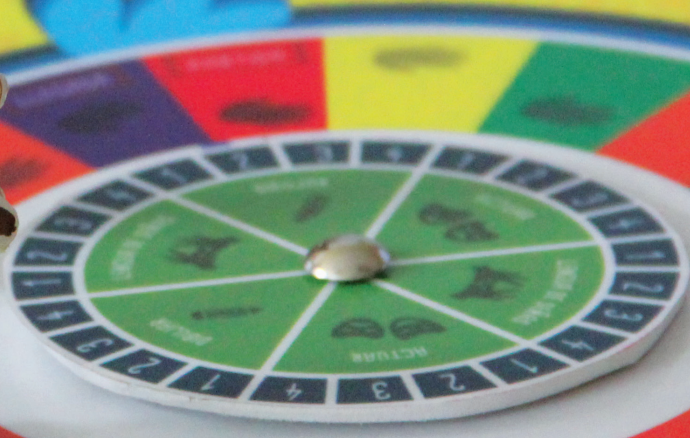
La tablilla de madera se realizó bajo el trazo de la plumilla en illustrator, se aplicó como color base el degradado lineal de amarillos claros, con la herramienta lápiz se procedió a realizar diferentes trazos, añadiéndole así sombras y texturas de madera con efecto multiply. Para el efecto de las palabras caladas en la madera se procedió hacer curvas la tipografía y se aplicó drop shadow 39%, inner glow 81% center, se copió y pegó encima de la base.

VISTA 3D CAJA:



Para la contraportada de la caja se necesitó la vista completa del juego de mesa con todos sus elementos para su impresión, por lo que se procedió a trabajarla en cinema 4D.

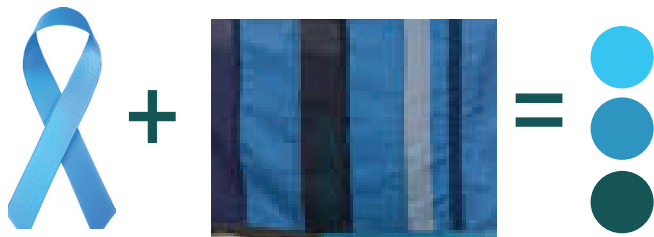
Se usaron figuras geométricas en las que se aplicaron como materiales la imagen del diseño de cada parte, con una correcta iluminación se obtuvo diferentes vistas 3D de la caja completa.



CHiTo
GIUNCA CON PALCONE

DETALLE DE PIEZAS GRÁFICAS

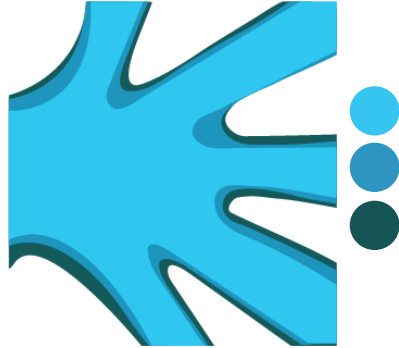
Para el diseño de la portada de la caja se decidió que se utilizaría la gama cromática de azules-turquesas debido a que son los colores representativos de la comunidad sorda además de transmitir confianza, seguridad e inteligencia; valores que se quiere resaltar en nuestro grupo objetivo. Además del contraste con la gama cromática de amarillos puesto que este es un color que expresa alegría, energía y diversión, valores importantes que obtendrán las personas al jugar el juego de mesa CHITO.



IDENTIFICADOR GRÁFICO:



DISEÑO -CAJA:



Confianza, seguridad e inteligencia



Alegría, energía, diversión.

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

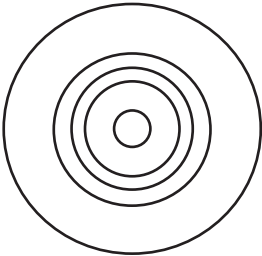
TARJETAS:



MONEDAS:



TABLERO:



Unión, protección,
estabilidad

CAJAS:



Tarjetas



Monedas

SOPORTES:

Para la elaboración de los entregables se testearon diversos materiales y calidades de impresión que se mencionan a continuación:

Tarjetas y monedas:

- Cartulina Couché de 150gr, Láser.
- Cartulina Couché de 300gr, Láser con brillo UV. (Soporte seleccionado)
- Cartulina Couché de 300gr, Inyección de Tinta.

Tablero:

- Vinil adhesivo mate. Impresión láser. Laminado UV (Soporte seleccionado)
- Vinil adhesivo semimate. Inyección de Tinta.
- Vinil adhesivo gloss. Inyección de Tinta.
- Cartón gris de 2ml de grosor (Soporte seleccionado)
- Cartón gris de 3 ml de grosor
- Remache de 9 mm.

*Para el soporte, se hicieron pruebas con cartón gris y pancaoa; se adherió el vinil adhesivo al cartón gris de 2ml de grosor con laminado brillo UV.

Pizarras:

- Vinil adhesivo mate. Impresión láser. Laminado UV (Soporte seleccionado)
- Vinil adhesivo semimate. Inyección de Tinta.
- Cartón gris de 2ml de grosor (Soporte seleccionado)
- Cartón gris de 3 ml de grosor

Packaging:

- Vinil adhesivo mate, Impresión láser. Laminado UV (Soporte seleccionado)
- Cartón gris de 2ml de grosor (Soporte seleccionado)
- Cartulina couché mate 300 gr. (Soporte seleccionado)
- Cartulina couché mate 300 gr. Impresión láser. Laminado con brillo UV (Soporte seleccionado)
- Asa de plástico (agarradera) e Imanes de Neodimio (forma circular - tapa).

*El vinil fue adherido al cartón gris de 2ml, para construir un empaque estable.

-La cartulina couché se usó como separador de secciones y sujetador de pizarra dentro del empaque.

-El asa se ubicó en la parte superior del empaque para facilitar el agarre y transportación del juego de mesa.

Los imanes fueron ubicados en cada extremo de la pestaña principal asegurando y facilitando la apertura y cierre del empaque.

-La cartulina couché mate 300 gr. laminada con brillo UV se utilizó para las cajas de las tarjetas y las monedas

Stickers:

- Papel Adhesivo Mate A4, Inyección de Tinta.
- Vinil Adhesivo. Impresión láser. Laminado UV (Soporte seleccionado)

*Estos adhesivos fueron utilizados para pegar los diseños de los marcadores, reloj de arena, remache y fichas del juego.

PRESUPUESTO

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

EGRESOS		Unitario	Total
			\$ 4.232,00
Gastos	Costos Fijos	Unitario	Total
	Servicios básicos (luz - internet)	\$ 150,00	\$ 600,00
	Movilización (taxis)	\$ 100,00	\$ 400,00
	Imprevistos	\$ 50,00	\$ 200,00
	Total Mes 01 a 04	\$ 300,00	\$ 1.200,00
Diseño	Investigación + Desarrollo	Unitario	Total
	Investigación científica	\$ 100,00	\$ 400,00
	Concepto creativo	\$ 100,00	\$ 400,00
	Diseño de propuestas (pruebas)	\$ 50,00	\$ 200,00
	Digitalización de propuestas	\$ 25,00	\$ 100,00
	Diagramación	\$ 50,00	\$ 200,00
	Fotografía de producto	\$ 25,00	\$ 25,00
	Fotografía en estudio	\$ 62,00	\$ 62,00
	Fotografía en locación	\$ 138,00	\$ 138,00
	Video	\$ 100,00	\$ 100,00
	Prototipo Final	\$ 200,00	\$ 200,00
	Total Mes 01 a 04	\$ 850,00	\$ 1.825,00
Comunicación	Diseño de piezas gráficas	Unitario	Total
	Ilustración de personaje + 100 ilustraciones para tarjetas	\$ 120,00	\$ 120,00
	Naming, Slogan y Diseño de logotipo	\$ 300,00	\$ 300,00
	Diseño de packaging primario (caja del juego)	\$ 128,00	\$ 128,00
	Diseño de Packagings secundarios (cajas de tarjetas y monedas)	\$ 54,00	\$ 54,00
	Diseño de tablero ruleta	\$ 330,00	\$ 330,00
	Diseño de piezas gráficas del juego (fichas, tarjetas, monedas, pizarra y stickers para marcadores y rollos)	\$ 85,00	\$ 85,00
	Modelado 3D de todo el juego	\$ 190,00	\$ 190,00
	Total Mes 01 a 04	\$ 1.207,00	\$ 1.207,00
INVERSIÓN			\$ 15.000,00
Implementación		Unitario	Total
	1.000 Packaging del juego completo: Cartón gris de 2 ml. de grosor impresa tiro y retiro con vinilo impreso laminado con brillo UV (1 caja por juego)	\$ 3,00	\$ 3.000,00
	4.000 Imanes de Neodimio (4 imanes para una caja del juego)	\$ 1,00	\$ 1.000,00
	1.000 Agarraderas de plástico para caja (1 agarradera por juego)	\$ 0,05	\$ 50,00
	1.000 Tableros: Cartón gris de 2 ml. de grosor impreso tiro y retiro con vinilo impreso laminado con brillo UV (1 tablero por juego)	\$ 0,50	\$ 500,00
	1000 Ruletas: Cartón gris de 2 ml. de grosor impresión solo tiro con vinilo impreso laminado con brillo UV	\$ 0,25	\$ 250,00
	1.000 Sticker redondo sobre remache: Impreso en vinilo adhesivo sobre couche de 300 gramos (1 ruleta por juego)	\$ 0,04	\$ 40,00
	1000 Remaches (1 remache por juego)	\$ 0,01	\$ 10,00
	2.000 Pizarras: Cartón gris de 2 ml. de grosor impreso tiro y retiro con vinilo impreso laminado con brillo UV (2 pizarras por juego)	\$ 1,00	\$ 1.000,00
	1000 Packaging para 50 cartas: Impresa en couche de 300 gramos, incluye laminado con brillo UV (1 caja por juego)	\$ 1,00	\$ 1.000,00
	50.000 Cartas: Impresión en couche de 300 gramos, incluye laminado con brillo UV (50 cartas por juego)	\$ 2,50	\$ 2.500,00
	2.000 Marcadores lavables (2 marcadores por juego)	\$ 0,50	\$ 500,00
	2.000 Stickers para marcadores lavables: Impresos en vinilo adhesivo, incluye laminado con brillo UV (2 stickers por juego)	\$ 0,20	\$ 200,00
	1.000 Packaging para monedas: Impresos en couche de 300 gramos (1 caja por juego)	\$ 0,25	\$ 250,00
	2.000 Monedas: Impresos en couche de 300 gramos, incluye laminado con brillo UV (20 unidades por juego)	\$ 2,40	\$ 2.400,00
	1.000 Reloj de arena (1 reloj de arena por juego)	\$ 0,10	\$ 100,00
	2.000 Stickers para reloj de arena: Impresos en vinilo adhesivo, incluye laminado con brillo UV (2 stickers para un reloj de arena por juego)	\$ 0,20	\$ 200,00
	2.000 Fichas del juego: Impresas en vinilo adhesivo y troqueladas sobre palo de balsa (2 fichas por juego)	\$ 2,00	\$ 2.000,00
	TOTAL	\$ 15,00	\$ 15.000,00
Total	Egresos + Ingresos Mes 01 a 04		\$ 19.232,00

* \$ 15,00 Valor Unitario de Impresión por Juego (este valor solo se aplica al millar)



¡LA RULETA TE DIRÁ QUÉ
Y CON LAS SEÑAS...
¡RÁPIDO TIENES QUE SER!



DÍMELO SIN PALABRAS



RESULTADOS

COMO JUGAR CHITO - PARTE 3

EL JUEGO SE JUEGA SIN PALABRAS. EL JUGADOR QUE
RECUERDE LAS PALABRAS QUE SE LE DAN EN LAS
DIFERENTES CARTECITAS DE LA RULETA DEBE
COMPLETAR EL TABLERO CON LAS PALABRAS QUE
CORRESPONDAN. SI EL JUGADOR NO PUEDE
COMPLETAR EL TABLERO EN UN TIEMPO DE
DOS MINUTOS Y TREINTA SEGUNDOS, LA
DIFERENCIA ENTRE LA RULETA Y EL TABLERO
SERÁ LA PUNTADEO DEL JUGADOR. EL
TABLERO DEBE SER COMPLETADO EN UN
TIEMPO DE DOS MINUTOS Y TREINTA
SEGUNDOS. EL JUGADOR QUE
COMPLETE EL TABLERO EN MENOS
TIEMPO GANARÁ EL JUEGO.



COMO JUGAR CHITO - PARTE 4

EL JUEGO SE JUEGA SIN PALABRAS. EL JUGADOR QUE
RECUERDE LAS PALABRAS QUE SE LE DAN EN LAS
DIFERENTES CARTECITAS DE LA RULETA DEBE
COMPLETAR EL TABLERO CON LAS PALABRAS QUE
CORRESPONDAN. SI EL JUGADOR NO PUEDE
COMPLETAR EL TABLERO EN UN TIEMPO DE
DOS MINUTOS Y TREINTA SEGUNDOS, LA
DIFERENCIA ENTRE LA RULETA Y EL TABLERO
SERÁ LA PUNTADEO DEL JUGADOR. EL
TABLERO DEBE SER COMPLETADO EN UN
TIEMPO DE DOS MINUTOS Y TREINTA
SEGUNDOS. EL JUGADOR QUE
COMPLETE EL TABLERO EN MENOS
TIEMPO GANARÁ EL JUEGO.

EL JUGADOR DEBE OBTENER EN LA
RULETA UN EQUIPO DE JUGADORES. EL
EQUIPO DEBE SER COMPLETADO EN LA
RULETA. EL JUGADOR QUE
COMPLETE EL TABLERO EN MENOS
TIEMPO GANARÁ EL JUEGO.



**IDENTIFICADOR GRÁFICO:
PORTADA - CAJA**



TARJETAS:



TABLERO- RULETA:



MONEDAS:



PIZARRAS/ MARCADORES:



FICHAS:



JUGABILIDAD FINAL:

Objetivo del juego: El juego tiene como objetivo propiciar lúdicamente el aprendizaje de la estructura de la oración gramatical y de la lengua de señas a personas con y sin discapacidad auditiva, integrando el entorno familiar y de amistades. El equipo que complete el recorrido y cumpla todas acciones hasta la “llegada” finaliza y gana el juego. Mientras se desarrollen las acciones del juego, esta prohibido hablar.

Interacción: Los jugadores de cada equipo alternan sus funciones por ejemplo, en el primer turno un representante de cada equipo girará la ruleta numérica para saber cuántas casillas debe avanzar en el tablero de posiciones y saber qué acciones debe realizar. El mismo jugador colocará las fichas en el tablero de posiciones, luego tomará las cartas y realizará las acciones. Otro jugador del mismo equipo tendrá que adivinar las frases o palabras en el lapso de un minuto. En el siguiente turno cambiarán sus funciones y así sucesivamente.

Jugadores: El juego debe jugarse con un mínimo de 4 personas que se dividirán en dos equipos.

Como jugar “Chito”

1. Un representante elegido por el equipo hará girar la ruleta numérica. El grupo que obtenga la mayor puntuación iniciará el juego.

2. El representante del equipo que inicia el juego girará la ruleta y avanzará en el tablero el número de casillas que determine la flecha.

3. El representante tomará una carta y no la mostrará a su equipo, pareja o jugadores contrarios, porque deberá representar la acción asignada por la ruleta (dibujar, actuar o lengua de señas) frente a su pareja o equipo en el lapso de un minuto.

4. Para dibujar, el jugador designado usará una pizarra para representar, mientras que un integrante de su mismo equipo escribirá en la segunda pizarra las respuestas. Para actuar o hacer lengua de señas, un integrante del mismo equipo deberá usar solo una pizarra para escribir las respuestas y mostrárselas de inmediato al representante. La otra pizarra quedará inactiva para estas acciones. Una vez utilizadas las pizarras por un equipo todo lo escrito o dibujado debe ser borrado, para que el siguiente equipo pueda usarlas.

5. Si el equipo acierta, mantiene su puesto en la casilla de lo contrario, retrocede una. Si transcurrido el tiempo el equipo no acierta, los jugadores del equipo contrario tienen la opción de escribir la respuesta y llevarse la carta del equipo que no pudo adivinar.

6. Cada equipo conservará las cartas que revisará constantemente para formar oraciones con sentido completo. Cuando el equipo logra formar una oración con sentido completo, utilizando un mínimo de dos o más cartas acumuladas, obtendrá una medalla que le concede un turno extra para avanzar dos casillas y tomar la respectiva carta para que el representante pueda realizar libremente la acción que elija el grupo, sin hacer girar la ruleta.

7. Las cartas solo se utilizarán una vez para formar oraciones. Una vez empleadas, deberán apartarse para evitar que se mezclen con las distintas categorías.

8. Para ganar el juego deberá obtener en la ruleta la cantidad exacta, si excede a lo requerido permanecerá en el casillero hasta el próximo turno. Cuando un equipo llega a la casilla de “salida” tomará una carta morada y cumplirá la instrucción; ganará únicamente si cumple con éxito la acción; de lo contrario, retrocede una casilla y sigue jugando.

ELEMENTOS:

Contenido:

- 1 tablero – ruleta.
- 50 Cartas.
- 2 Pizarras.
- 2 Marcadores
- 20 Monedas.
- 2 Fichas de personaje una para cada equipo.
- 1 reloj de arena.

1.- Tablero Ruleta:

El tablero ruleta consta de dos partes. La primera es una base cuadrada estática con las instrucciones del juego en la que se incluye la “partida” y “llegada” de los jugadores así como las 20 casillas de colores que se relacionan con las cartas. La segunda parte ubicada en el centro y sobre el tablero es la ruleta que al girar determina tanto las acciones a realizar como los casilleros que debe de avanzar cada equipo.

2.- Cartas:

Existen 5 categorías de cartas, diferenciadas por colores y preguntas:

- 1.- ¿Cuándo? - Tiempo (Rojo)
- 2.- ¿Dónde? – Lugar (Amarillo)
- 3.- ¿Cómo? – Modo (Verde)
- 4.- ¿Quién? - Sujeto (Naranja)
- 5.- ¿Qué? - Verbo / acciones (Morado)

En el anverso de cada carta aparecen las siguientes preguntas: qué, quién, cómo, cuándo y dónde mientras que en el reverso se da la palabra escrita representada por una imagen en la que también se indica como se dice el término correspondiente en lengua de señas. En el caso de las cartas de color morado se da el verbo conjugado en distintos tiempos verbales (presente, pasado, futuro, etc.) Con esta carta que es indispensable, se facilitará la formación de oraciones.

3.- Pizarras:

Una sirve para realizar la acción de dibujar cuando lo designa la ruleta y la otra, para que el segundo jugador escriba la palabra cuando le corresponda adivinar.

4.- Marcadores:

Los marcadores acrílicos sirven para escribir o dibujar sobre cada pizarra.

5.- Monedas:

Estas monedas se obtienen como incentivo cuando los equipos forman una oración correcta con las cartas. Además permiten avanzar dos casillas.

6.- Fichas de personaje:

El juego contiene dos fichas del mono Chito que le permitirá a cada equipo avanzar por el tablero.

7.- Reloj de Arena de un minuto:

El reloj determina el tiempo en el que deben cumplirse las acciones entre jugadores.

PACKAGING:



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

**PRESENTACIÓN
FINAL:**



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

CONCLUSIONES

El presente trabajo abordó una amplia investigación sobre las personas con discapacidad auditiva y la interacción que mantienen con la sociedad.

A través de los dos casos de estudio que analizamos se encontró que la principal problemática que tienen tanto niños como adultos con esta discapacidad es la interacción con las personas de su entorno, debido a los diferentes prejuicios que la sociedad mantiene. El principal objetivo del proyecto fue minimizar estos prejuicios y contribuir con la inclusión de niños y adultos con discapacidad auditiva.

Al realizar las pruebas con el prototipo del juego de mesa con diferentes grupos de personas con y sin discapacidad auditiva, observamos un nivel de aceptación totalmente alto.

Los oyentes se mostraron muy interesados tanto en el aprendizaje de la lengua de señas como en las diferentes herramientas que te enseñan a comunicarte con una persona con discapacidad auditiva durante el juego.

Por otra parte los niños y adultos que fueron parte del focus group con esta discapacidad, se sintieron identificados y satisfechos, ya que sienten que a través del juego de mesa pueden comunicarse con cualquier persona oyente, además de considerarse unos expertos jugando "CHITO".

El nicho de juegos con diseño inclusivo ecuatoriano debe ser totalmente aprovechado y explotado, con el diseño gráfico se puede contribuir en diferentes aspectos beneficiando a la sociedad, el diseño puede ser responsable e inclusivo y de esta manera fomentar la producción nacional.

BIBLIOGRAFÍA

-Organización Naciones Unidas. Anexo I - Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. 2016, de UN.org Disponible en: <http://www.un.org/spanish/disabilities/default.asp?id=618>

-CONSEJO NACIONAL DE FOMENTO EDUCATIVO. Discapacidad auditiva. Guía didáctica para la inclusión en educación inicial y básica. México. 2010

-CENSO DE POBLACIÓN Y VIVIENDA (CPV-2010)
INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y CENSOS (INEC)

-Organización Mundial de la Salud y el Grupo del Banco Mundial. (2011). INFORME MUNDIAL LA DISCAPACIDAD. 2016, de OMS Sitio web: http://www.who.int/disabilities/world_report/2011/accessible_es.pdf?ua=1
Véase también en: http://www.conadis.gov.ar/doc_publicar/informe%20mundial/Informe%20mundial.pdf

- Guía de juegos y juguetes AIJU AIJU, Ibi (Alicante), 2007.

- Adoracion Juarez; Marc Monfort. (2011). "Algo que decir". Manual de orientación para los padres de los niños con sordera de 0 a 5 años hacia la adquisición del lenguaje. Madrid: Entha ediciones.

-McAller, P., & Hamaguchi. (2002). Cómo ayudar a los niños con problemas de lenguaje y auditivos. México: Aguilar.

-Bieler, R, Desarrollo Inclusivo: Un aporte universal desde la discapacidad 82
Disponible en: http://64.233.163.132/search?q=cache:qtFk7kwPBpoJ:siteresources.worldbank.org/EXTLACREGTOPHIVINSPA/Resources/Discapacidad_CiclodeVidayDesarrolloInclusivo_esp.doc+dise

-Diseño Social, (Autores varios) disponible en: <http://www.sorryzorrito.com/2009/03/disenso-social/>
-Game Design Fundamentals disponible en: <http://www.raphkoster.com/2010/10/12/the-fundamentals-of-game-design/>

-SETEDIS. Glosario Básico de Lengua de Señas Ecuatoriana. LECTURA DE LAS ILUSTRACIONES DE SEÑAS. Especificaciones de uso. disponible en: http://www.setedis.gob.ec/descargas/Compilacion_Final_Interactivo.pdf

ANEXOS

MODELO ENCUESTA 1

PÚBLICO GENERAL - ONLINE:

PREGUNTAS

RESPUESTAS

100

Encuesta sobre la interacción de las personas con discapacidad auditiva y de lenguaje en la sociedad.

Estudio para proyecto de materia integradora para obtención del título de Licenciatura en Diseño Gráfico Publicitario de la Escuela Superior Politécnica del Litoral

1.- ¿Conoce o ha interactuado usted con una persona que tenga discapacidad auditiva y de lenguaje? (Marque con una x la opción que considere correcta, si su respuesta es no prosiga con la pregunta 3).

- Sí
- No

2.- Al tratar de comunicarse con una persona con discapacidad auditiva y de lenguaje usted: (Marque con una x la opción que considere necesaria y salte a la pregunta 4).

- Le escribe en un papel lo que quiere decir.
- Sabe lenguaje de señas.
- Realiza mímicas básicas para darse a entender.
- Tiene claves especiales con la persona.
- Simplemente no intenta comunicarse o interactuar con la persona.
- Prefiere que otra persona que sabe lenguaje de señas transmita la información que necesita.
- Otro...

3.- Si una persona con discapacidad auditiva y de lenguaje se acerca para pedirle cualquier tipo de ayuda. Usted prefiere:

- Ignorarlo y seguir con cualquier actividad que esté realizando.
- Se aleja porque le da temor estar cerca de una persona con discapacidad.
- Dirígelo hacia algún tipo de autoridad que usted crea que pueda ayudarlo (policía, enfermera, centro de info).
- Intenta hacer mímicas básicas para poder ayudarlo.
- Se comunica mediante el lenguaje de señas porque usted lo conoce.
- Otro...

PREGUNTAS

RESPUESTAS

100

4.- ¿Qué entidades públicas o privadas conoce que tienen programas para ayudar a personas con discapacidad auditiva y de lenguaje?

Texto de respuesta larga

5.- ¿Cree usted que existe información abierta para el público de cómo interactuar con personas con discapacidad auditiva y de lenguaje?

Texto de respuesta larga

6.- Señale los medios y/o lugares del país en los que usted ha visto información o diseño especializado para personas con discapacidad auditiva y de lenguaje.

- Televisión
- Libros
- Mapas de información
- Juegos de mesa
- Aplicaciones móviles
- Páginas web
- Productos
- Periódicos
- Material Publicitario
- Señalética en Parques
- Señalética en Restaurantes
- Señalética en Paradas y terminales de buses
- Señalética en Hospitales, clínicas y/o consultorios médicos
- Señalética en Edificios de Gobierno
- Señalética en Edificios de Municipios
- Ninguno de los anteriores

MODELO ENCUESTA 2 PADRES DE FAMILIA:

Encuesta para Padres de Familia o Representantes sobre Interacción con sus hijos con discapacidad auditiva y de lenguaje

Edad: 65
 Familiaridad con el alumno: Papa
 Total de personas que viven en el domicilio del alumno: 6
 Sector del domicilio o dirección: Coop. 7 Sabores, HZ 30, SIDA
Av. Costa Sur

1.- ¿Aproximadamente con cuántas personas interactúa el niño (a) en su entorno social (amigos, vecinos y demás familiares)? Marque con una X sólo una opción

- De 1 a 5
 De 5 a 10
 De 10 a 20
 Más de 20

2.- Mencione qué actividades prefieren los niños en casa? Por ejemplo ayudar a lavar los platos, cocinar, ordenar su habitación, ver televisión, jugar, etc.

ayuda a lavar los platos, jugar, ver televisión
ver televisión

3.- Mencione los juegos favoritos de su hijo o hija (con discapacidad auditiva y de lenguaje).

le gusta jugar con el manopatin, jugar pelota
en la computadora

4.- ¿A qué talleres o cursos extracurriculares asiste su hijo (a)? En el caso de no asistir, continúe con la siguiente pregunta.

de computación

5.- ¿Que habilidades posee su hijo (a)? Por ejemplo mimo, danza, teatro, pintura, matemáticas, etc.

le gusta pintar, dibujar

6.- ¿Cuántas horas dedica a su hijo (a) para actividades de interacción como juegos o comunicación? Marque con una X sólo una opción

- De 1 a 2 horas
 2 a 4 horas
 Más de 4 horas

7.- ¿Qué tipo método utiliza su hijo(a) para comunicarse con otras personas (amigos, vecinos y demás familiares)?

- Lenguaje de señas
 Señas básicas
 Fonemas de sílabas cortas
 Escribe en un papel

Otros: si habla pero a la vez si utiliza señas

8.- ¿Si se desarrollara un juego que implique actividades físicas e intelectuales. Usted lo jugaría en casa con su hijo (a), amistades y familiares? Conteste SI o No

- SI
 NO

Porque:

Por que el es sensible

MODELO ENCUESTA 3 MAESTROS:

Encuesta para maestros sobre la interacción con los niños con discapacidades auditiva y de lenguaje en la escuela.

Especialidad: Ciencias Físicas

Área de trabajo: Matemática Básica

Curso o cargo: Docente

Rango de edad de los estudiantes en su aula: 9 - 14

1.- ¿Con cuántos niños con problemas de discapacidad auditiva y de lenguaje interactúa a diario en su aula? Marque con una X sólo una opción

De 1 a 12
 De 12 a 20
 Más de 20

2.- ¿Cuántos de ellos presentan sordera total? Marque con una X sólo una opción

De 1 a 5
 De 5 a 10
 Más de 10

3.- ¿Cuántos de ellos son hipoauditivos? Marque con una X sólo una opción

De 1 a 5
 De 5 a 12
 Más de 12

4.- Indique aproximadamente en qué porcentaje de discapacidad auditiva se encuentran los niños que tiene en su aula. Marque con una X sólo una opción

30%
 40%
 50%
 60%
 80%
 90%
 100%

5.- Mencione y describa las técnicas que emplea para que los niños puedan comprender la clase.

Resumen de libros
Botones plásticos
Plumones de colores
Cartas de letras
Plumones finos
Plumones gruesos

6.- ¿Cuáles son las herramientas y / o material de apoyo para dictar la materia? Puede detallarlo por materia (opcional)

Plumones
Cartas
Plumones
Plumones de colores
Plumones
Materiales de texto

7.- ¿Desarrolla juegos dentro del aula para enseñar algún tema específico? ¿En qué consisten? Si su respuesta es así, continúe a la siguiente pregunta.

Tipo - Tiempo
Tipo y Hora
El tipo
El tipo

8.- Mencione qué materia se le dificulta más aprender a los niños y especifique ¿por qué?

Lenguaje / propio de su discapacidad

9.- De las opciones mencionadas señale, cuáles considera usted que les atraen más a los niños al recibir las clases. Marque con una X las opciones necesarias, pueden ser más de una.

Imágenes y láminas
 Cartulinas de colores
 Fotografías

Colores Encendidos y brillantes
 Figuras geométricas
 Ilustraciones con efecto 3D
 Efecto de Pop Up en libros
 Símbolos básicos
 Lenguaje de señas
 Juegos de palabras
 Tarjetas con ilustraciones básicas
 Material con fonex
 Material con espumafon
 Imitar algún gesto.

10.- Si se desarrollara un juego didáctico para complementar y facilitar el aprendizaje en los niños ¿qué materias, áreas o temáticas usted nos recomendaría? Por ejemplo: materia lenguaje; área didáctica; temática época romana. O explíquelo en sus propias palabras.

Lenguaje (Comunicación efectiva)

11.- Mencione los juegos que prefieren los niños de 6 a 12 años en el recreo.

La caída, La caudada y el pepo

12.- ¿Qué actividades prefieren los niños dentro de clases?

Mencionan espacio para conversar.

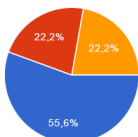
RESULTADOS ENCUESTAS- MAESTROS

¿Con cuántos niños con problemas de discapacidad auditiva y de lenguaje interactúa a diario en su aula?



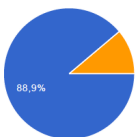
De 1 a 12	8	88.9%
De 12 a 20	0	0%
Más de 20	1	11.1%

¿Cuántos de ellos presentan sordera total?



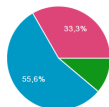
De 1 a 5	5	55.6%
De 5 a 10	2	22.2%
Más de 10	2	22.2%

¿Cuántos de ellos son hipoauditivos?



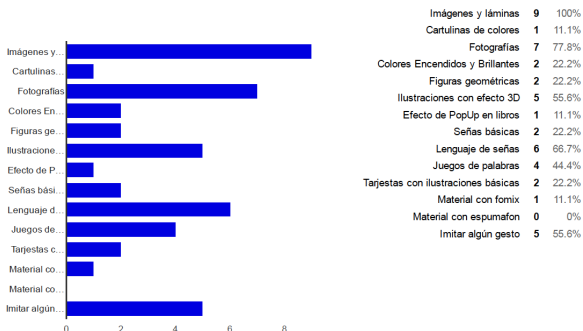
De 1 a 5	8	88.9%
De 5 a 12	0	0%
Más de 12	1	11.1%

Indique aproximadamente en qué porcentaje de discapacidad auditiva se encuentran los niños que tiene en su aula.



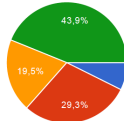
30%	0	0%
40%	0	0%
50%	0	0%
60%	1	11.1%
70%	0	0%
80%	5	55.6%
90%	3	33.3%
100%	0	0%

De las opciones mencionadas señale, cuáles considera usted que les atraen más a los niños al recibir las clases.



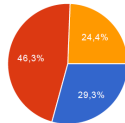
RESULTADOS ENCUESTAS- PADRES DE FAMILIA

¿Aproximadamente con cuántas personas interactúa el niño(a) en su entorno social?



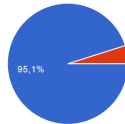
De 1 a 5	3	7.3%
De 5 a 10	12	29.3%
De 10 a 20	8	19.5%
Más de 20	18	43.9%

¿Cuántas horas dedica a su hijo(a) para actividades de interacción como juegos o comunicación?



De 1 a 2 horas	12	29.3%
De 2 a 4 horas	19	48.3%
Más de 4 horas	10	24.4%

¿Si se desarrollara un juego que implique actividades físicas e intelectuales. Usted lo jugaría en casa con su hijo(a), amistades y familiares?



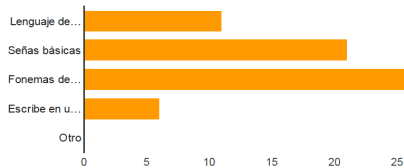
Si	39	95.1%
No	2	4.9%

Indique aproximadamente en qué porcentaje de discapacidad auditiva se encuentran los niños que tiene en su aula.



30%	0	0%
40%	0	0%
50%	0	0%
60%	1	11.1%
70%	0	0%
80%	5	55.6%
90%	3	33.3%
100%	0	0%

Que método utiliza su hijo para comunicarse con otras personas?



Lenguaje de señas	11	28.9%
Señas básicas	21	55.3%
Fonemas de silabas cortas	26	68.4%
Escribe en un papel	6	15.8%
Otro	0	0%

ENTREVISTAS:



Lic. Mónica Cevallos
Directora de la Escuela Municipal
de Audición y de Lenguaje.



Raúl Salas
Intérprete de señas Ecuavisa



Allison CHiluiza.
Coordinadora comunidad MICTE



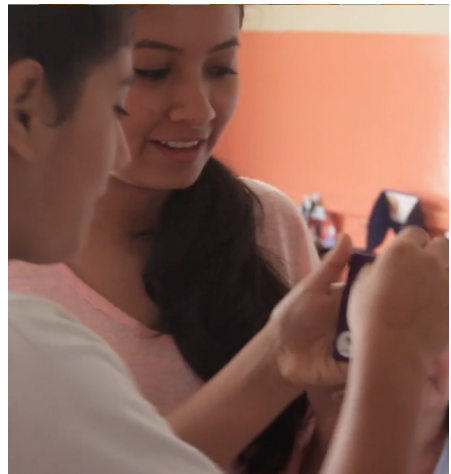
Diego Falconí.
Pasaporte Ecuador

VISITAS:



PRUEBAS :

Escuela Municipal de Audición y de Lenguaje.



PRUEBAS:

comunidad sorda católica MICTE: mi corazón te escucha

