



IV COLOQUIO PERFIL ORIGINAL

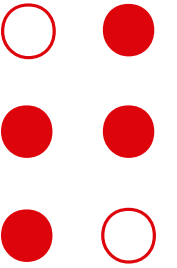
Ailin Pérez Cartagena
7mo SEMESTRE

DISEÑO PROYECTO FINAL
2020-1

CUERPO/IDENTIDAD

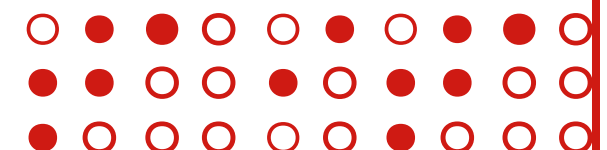
• • taitas

Expresión Sensorial

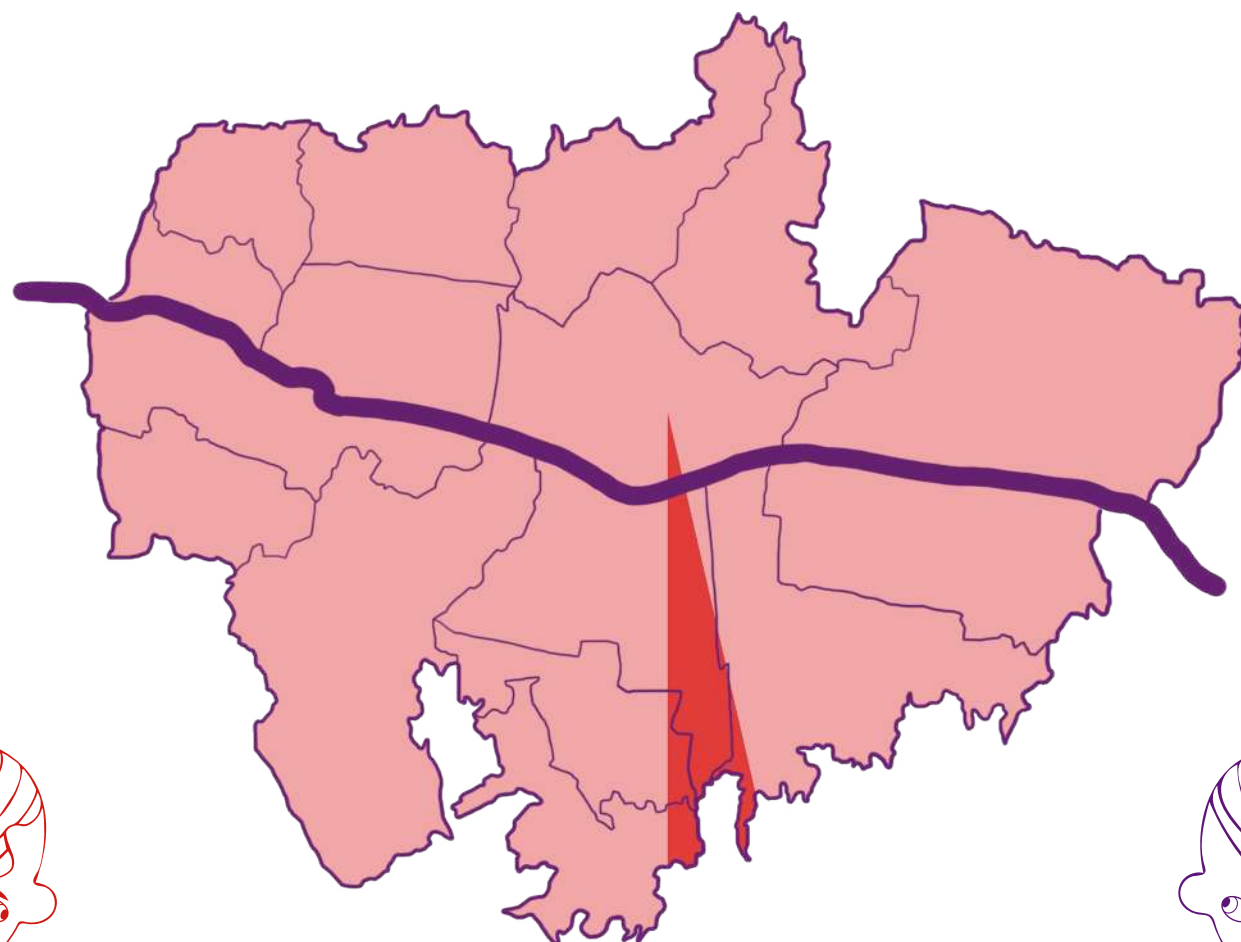


Descripción del proyecto

Taitas, nace con la intención de promover la integración y adaptabilidad a través de los sentidos, valiéndose de las texturas, formas colores, materiales e incluso olores o sonidos facilitado procesos de aprendizaje en niños con algún tipo de discapacidad visual.



Contexto

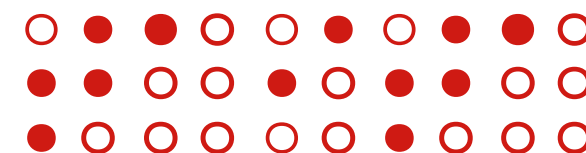


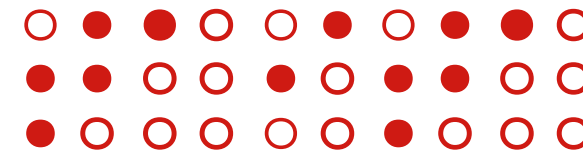
El proyecto de investigación se dirige a niños/niñas de la segunda infancia entre los 6 y 10 años, provenientes de la ciudad de medellín con discapacidad visual.



Población total: 2,427.000

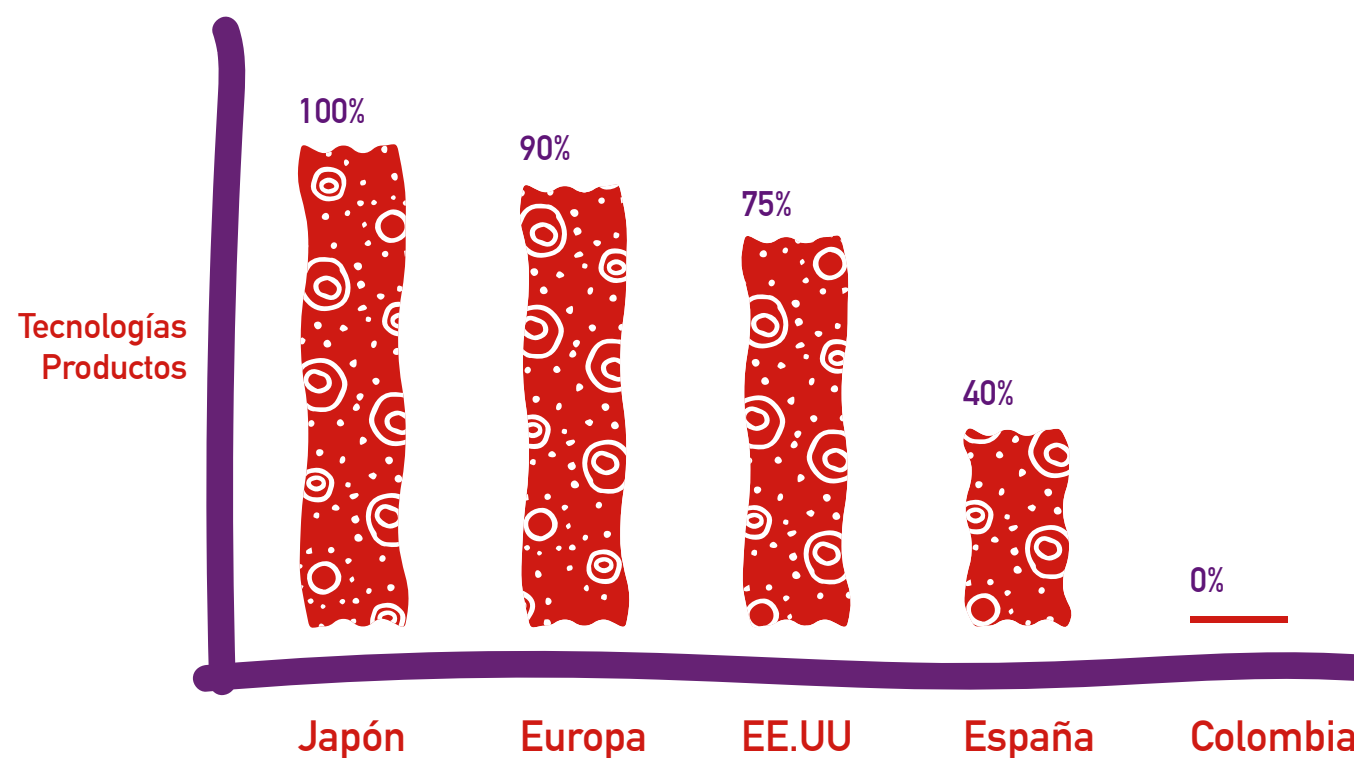
Población de discapacitados: 64.000





Problemática

Gran porcentaje de estos niños con discapacidades especiales, tienen inconvenientes en su día a día, y en Colombia a pesar de existir una amplia demanda no existe un mercado identificado, a diferencia de otros países y son pocos los que están acorde con la realidad de este público.

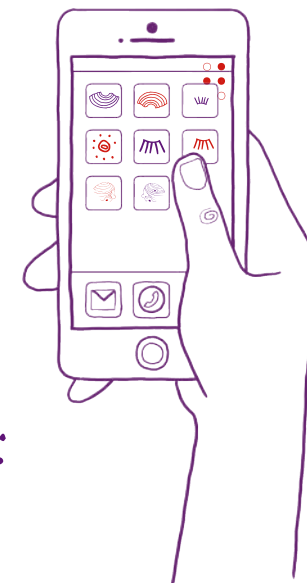


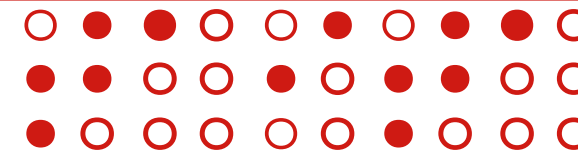
Justificación

Estimular la percepción sensorial de los niños con discapacidad visual, facilita la interpretación y asigna un significado a lo cotidiano, concentrado en formas de conocimiento o habilidades implementadas en una realidad física del ambiente, los cuales dan paso al desarrollo de los 5 sentidos.



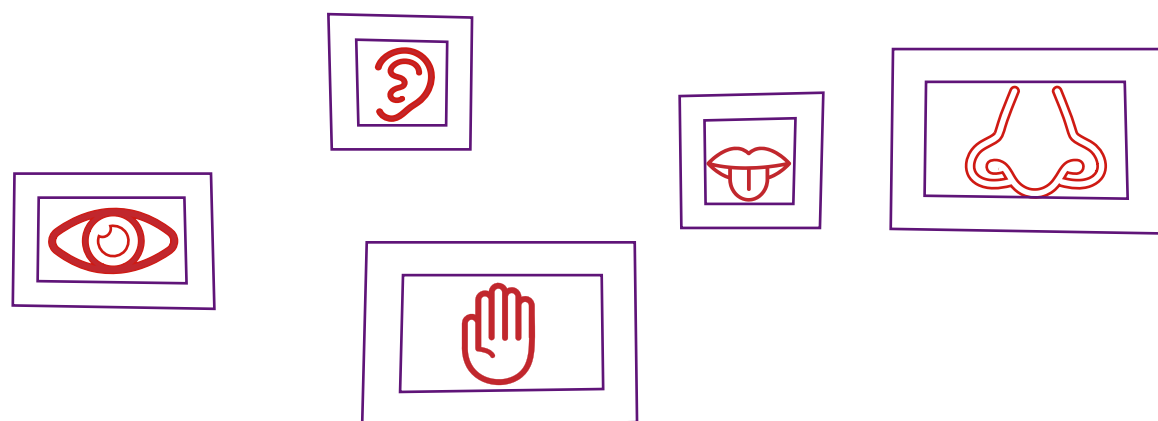
A través del diseño textil en objetos incluyentes, se pueden desarrollar productos para niños con discapacidad visual; a su vez, el diseño web móvil, puede aprovecharse por sus características sensoriales, presentes en los sonidos, como comando de voz, y en lo táctil, por medio de la pantalla capaz de reproducir caracteres en braille, estas pueden satisfacer necesidades desde lo funcional, ya que permiten identificar una correcta posición y adaptabilidad a lo tecnológico.





Objetivo General

Proponer diferentes formas de adaptación en objetos textiles para niños con discapacidad visual, en la segunda infancia incentivando sus capacidades comunicativas.



Objetivos específicos

Comparar comportamientos y formas de estimulación de los sentidos que faciliten un acercamiento a las capacidades comunicativas/motoras de cada niño con discapacidad visual.

Analizar en niños diferentes formas de comunicación y adaptación con el medio que los rodea.

Definir soluciones apartir de objetos textiles cotidianos/funcionales que permitan desarrollar sus capacidades cognitivas-perceptivas.

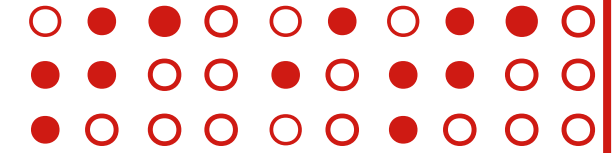
Referentes Teóricos

Eduardo Soler en el año de (1992.)

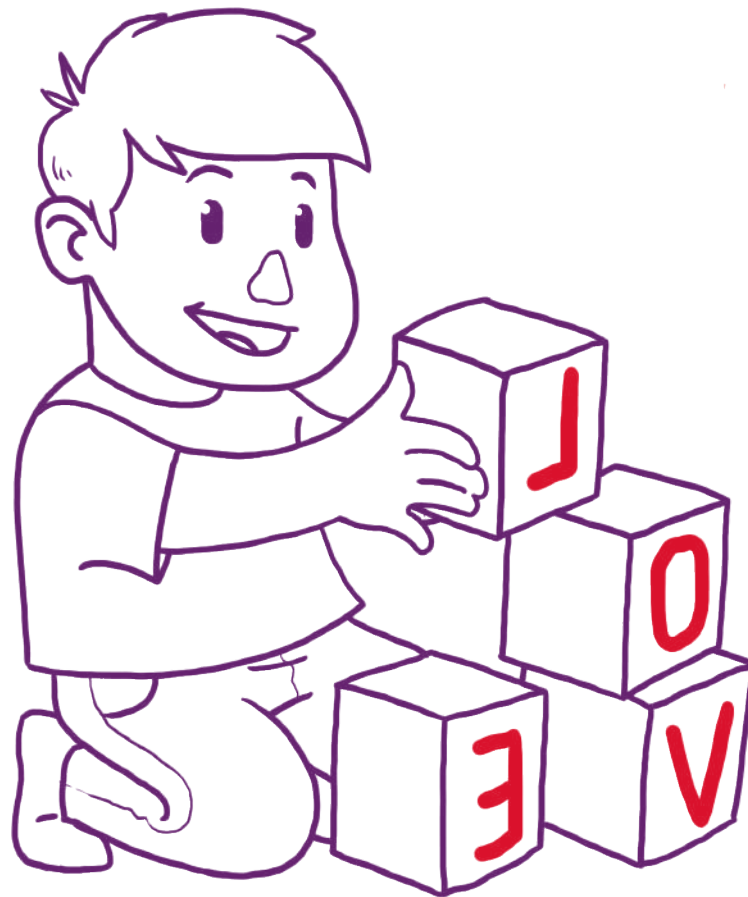
Dice que desde muy temprana edad las experiencias y estimulación sensorial permiten crear un aprendizaje significativo de forma positiva en los niños, mejorando sus capacidades de creatividad y comunicación, además conocer su entorno a través de los sentidos y sensaciones.

(citado en Cardo y Vila, 2005, p. 30)





Referentes Teóricos



Rosa Lucerga (1993) :

Lucerga afirma que si bien las manos son, para la persona ciega, un recurso privilegiado de conocimiento, es en los primeros años cuando van a adquirir un papel protagonista. A través de ellas el niño ciego va a llegar a comprender la permanencia de los objetos, adquirir el uso funcional de los mismos, descubrir características de los rostros familiares, comprender conceptos y relaciones espaciales e integrar su propio esquema corporal.

LUCERGA, R. (1993) Palmo a palmo. Madrid: ONCE.

Identidad visual/proyecto

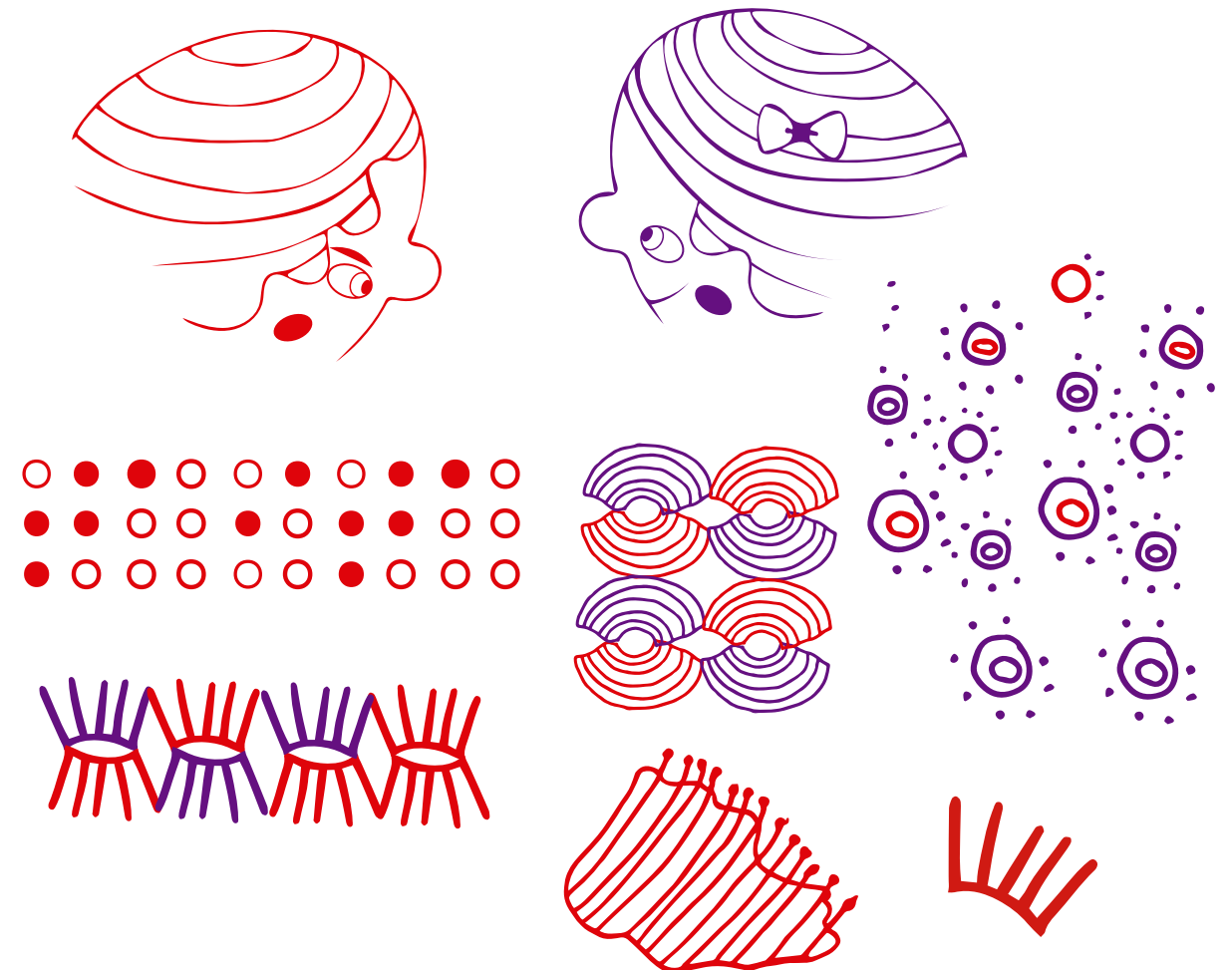
Logo



Paleta de Color



Recursos gráficos



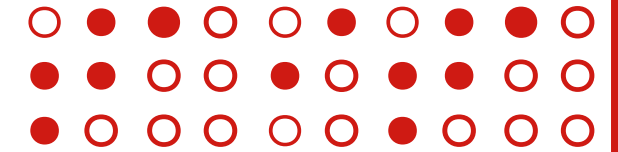
Propuestas del proyecto

Creación de Una pieza de producto textil y una aplicación móvil.

La pieza textil Consiste en un chaleco/terapia de presión profunda, esta presión sobre el torso ayuda aliviar la ansiedad así como aumentar el enfoque y la atención. También cuenta con implementación de texturas aplicables al juego, para lograr autonomía en el niño, en un entorno social.

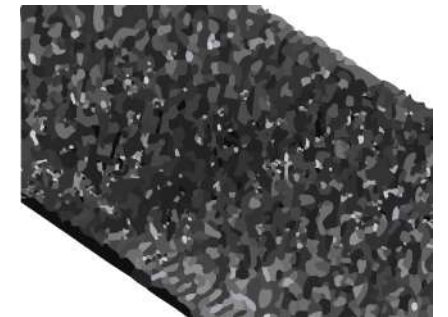
Contenido/chaleco

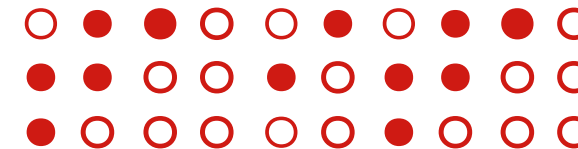




Contenido/chaleco

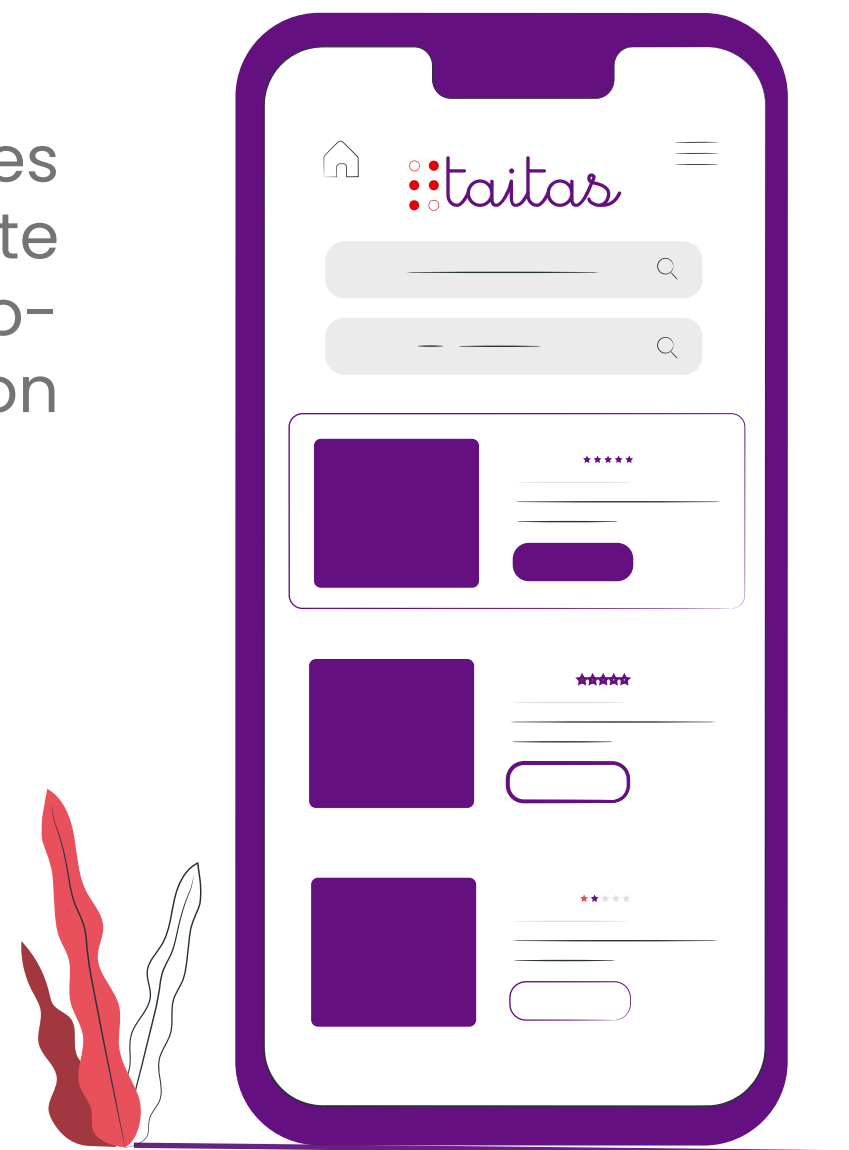
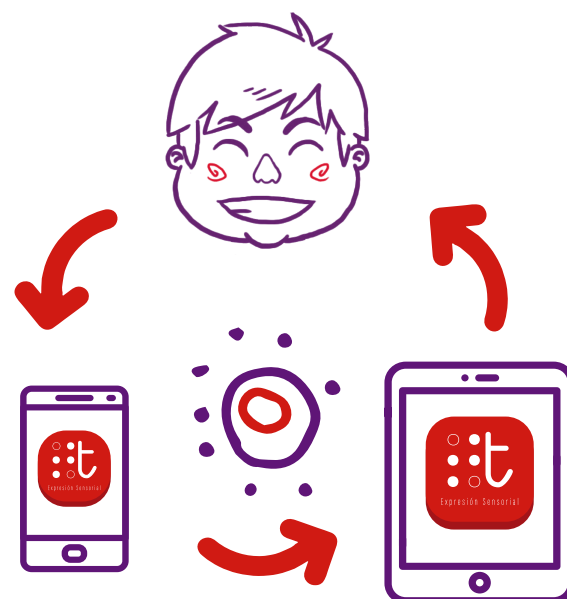
Texturas aplicables
al juego, echas en material
desprendible en velcro.

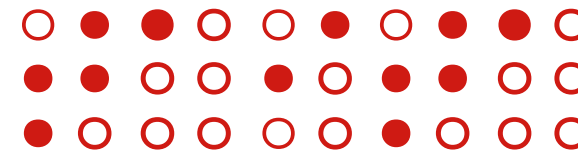




Aplicación Móvil

la aplicación móvil consta de juegos sesoriales perceptivos, que van a permitir al niño invidente desarrollar un aprendizaje perceptivo, con los sonidos y juegos táctiles, y a su vez socializar con otros niños videntes.



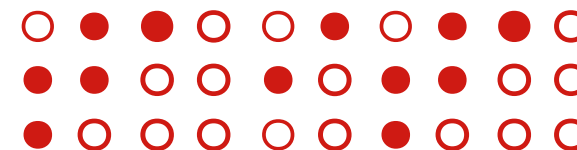
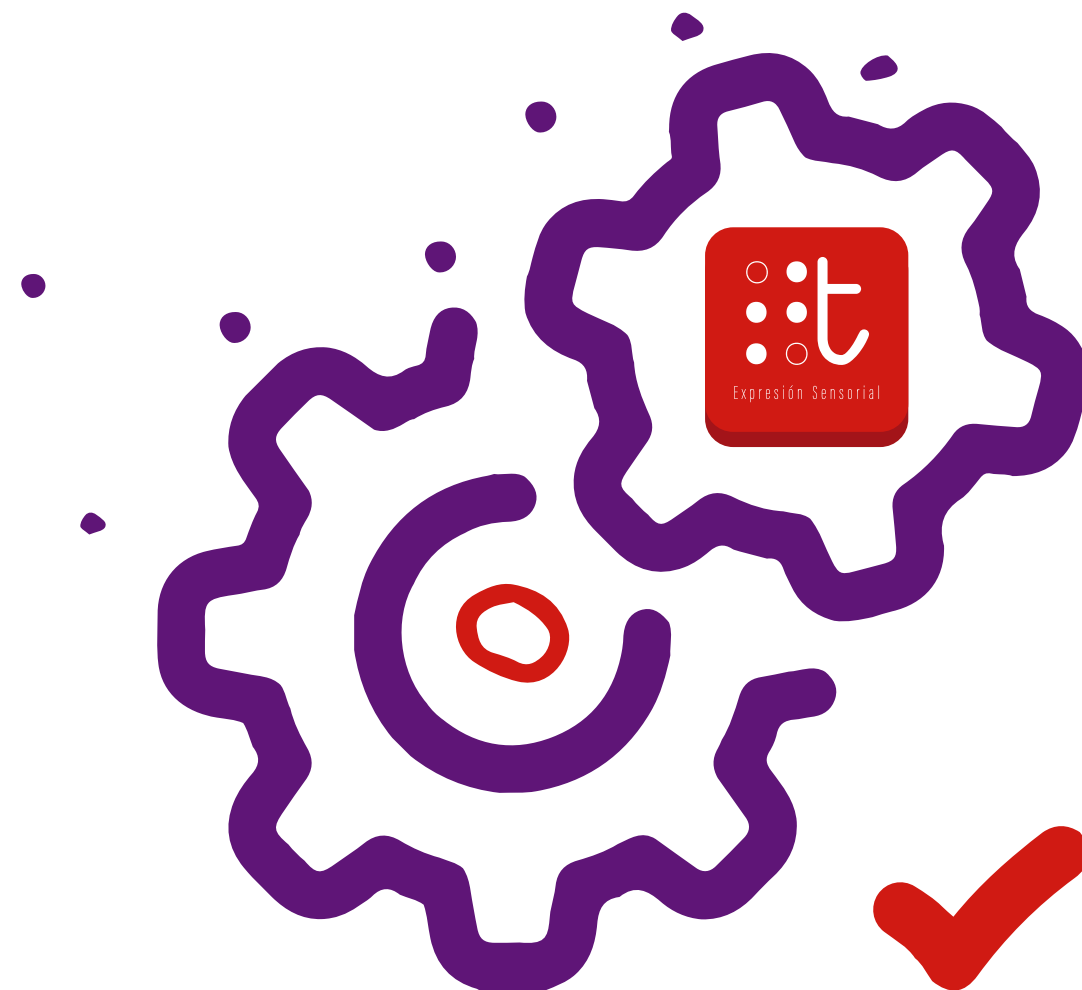


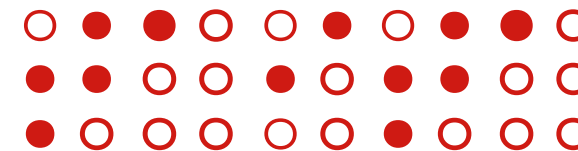
Una tienda
física donde
puedan vivir
la experiencia
y adquirir los
productos.



Situación Actual

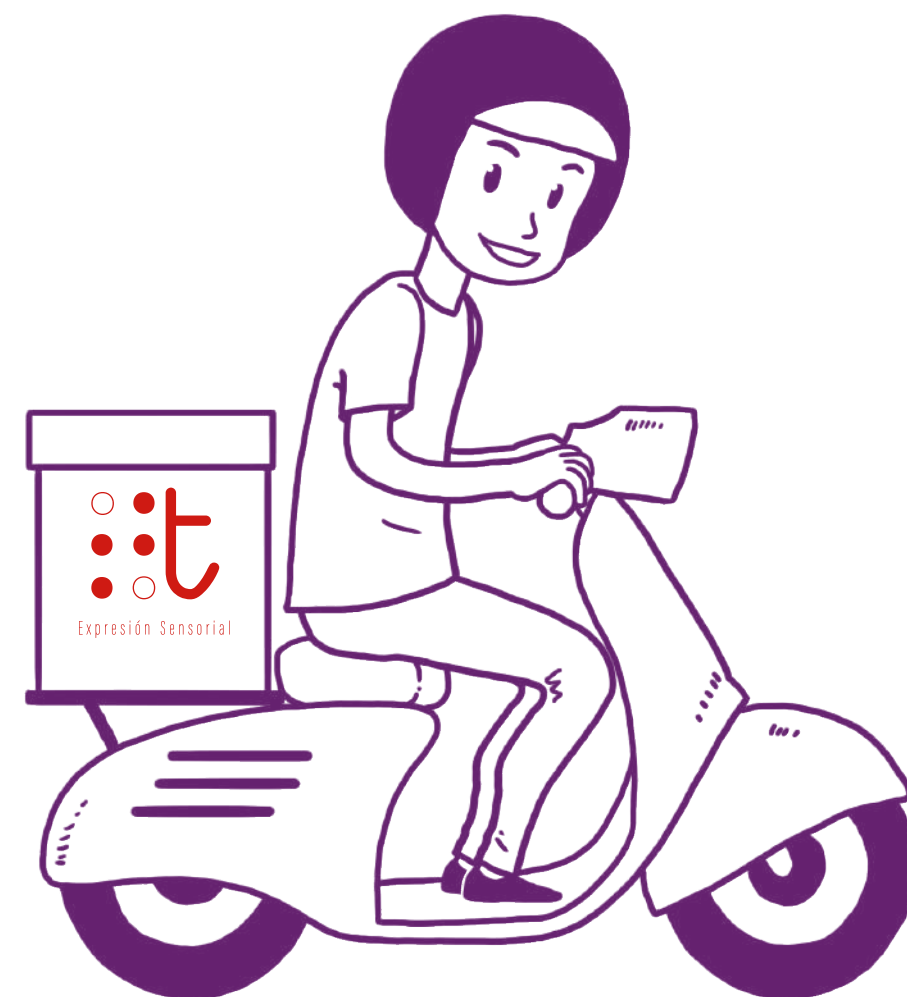
Al brindar este tipo de herramientas inclusivas en el proyecto, aunque se que impacto a un grupo minoritario, niños con discapacidad visual, este grupo puede ser más activo en la sociedad en un futuro gracias a estas herramientas colaborativas que se le brindan cuando estan en casa y les ayuda a desarrollar aprendizaje por medio de la percepción.



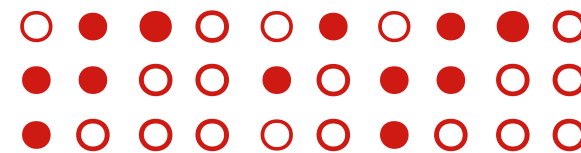


Oportunidad

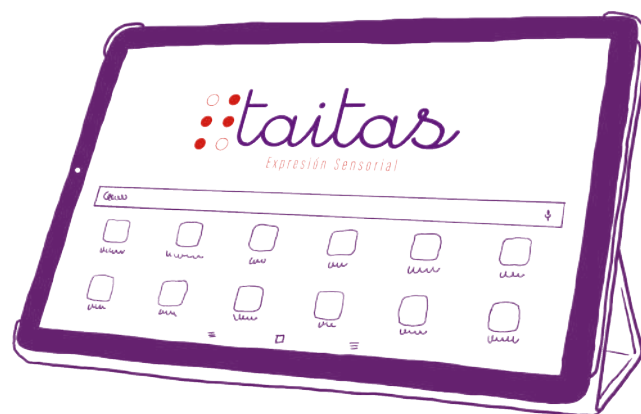
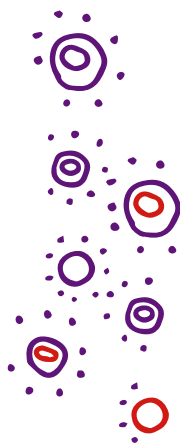
Como oportunidad, hoy en día el proyecto se puede pensar en este escenario post-coronavirus aprovechando los servicios que tenemos a la mano, como son los domicilios, y por medio de la aplicación móvil sea factible adquirir los productos, de una manera ágil y eficaz, y así contribuir con el aprendizaje.

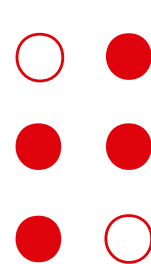
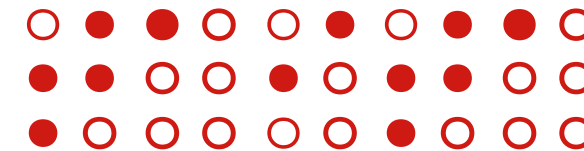


Escenario post-coronavirus



Aprovechando que la sociedad va pasar mas tiempo en casa, las relaciones de las familias serán mucho más positivas ya que el proyecto aporta de igual forma a los padres u acompañantes de los niños ; la adaptabilidad a lo innovador y tecnológico será vital para estimular su desarrollo perceptivo con estas características presentes en los objetos sonoros y táctiles.





taitas

Expresión Sensorial



COLEGIATURA