

Reporte de Investigación

01.10.2009

Proyecto:

ESTUDIO DE LA ESTIMULACIÓN AUDITIVA PRECOZ.

DESARROLLO DE JUGUETES O MATERIAL DIDÁCTICO PARA ESTIMULAR Y/O EDUCAR EL RESIDUAL AUDITIVO DE NIÑOS CON HIPOACUSIA.

No. De registro N – 114

Georgina Aguilar Montoya

OBJETIVOS DE DISEÑO

- Favorecer la estimulación auditiva asociada a estímulos ópticos y táctiles.
- Estimular el contacto ocular.
- Fomentar el juego cooperativo para facilitar el lenguaje, ya sea oral o signado, fruto de la acción-diálogo.
- Desarrollar las habilidades sociales, lingüísticas, afectivas, etc.
- Apoyar el desarrollo cognitivo, físico, de lenguaje, en la estimulación temprana, etc.
- Estimular los aspectos físicos como es el desarrollo motriz, los aspectos sensoriales como el tacto, la vista, la audición, etc.

REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

- El producto debe ser seguro y confiable en su relación con el usuario
- El producto no debe provocar grandes esfuerzos para el usuario al momento de su uso, traslado y/o mantenimiento.
- Debe estar adecuado a las características ergonómicas de los usuarios (niños de 3 a 7 años principalmente)
- No tener mecanismos complejos para su funcionamiento, ni requerir fuentes de energía alternas
- Ser resistente a la manipulación de los usuarios, caídas, golpes, puesto que básicamente son niños
- Debe tener una buena calidad y apariencia exterior
- Debe ser atractivo al usuario infantil,
- Utilizar materiales económicos, pero de buena calidad y procesos sencillos para evitar que el costo se eleve
- Debe ser económico, por las características socio-económicas de los usuarios, sin que se sacrifique la calidad y funcionalidad del producto. Buscar un equilibrio del costo – beneficio.

PROPUESTAS DE DISEÑO

Partiendo de los objetivos planteados y considerando que lo más importante era la generación de sonidos para con ello estimular el residual auditivo, se desarrollaron algunas alternativas enfocadas no a la primera etapa de desarrollo, sino a la segunda; por lo que además de la audición se abarca la vista y el tacto en las alternativas.

Se hizo una primera evaluación, de ella se seleccionaron dos alternativas, una retomada de una propuesta previamente planteada y otra que se retomó y modificó de una idea surgida en uno de los talleres de niños que diseñan para niños organizados por el grupo de investigación.

Estas propuestas son las que se describen en los párrafos siguientes:

ROMPECABEZAS SONORO

Esta propuesta está constituida por una colchoneta que en el interior tiene cornetas para generar sonido al presionarlas. En la parte superior tiene una figura, en este caso es un payaso, aún cuando se plantea generar otras formas, está dividido en 9 secciones para formar el rompecabezas.



La propuesta final del rompecabezas queda como se muestra en las imágenes siguientes



GIMNASIO SONORO

En esa misma vertiente, se trabajo con la imagen del perrito en una alternativa de gimnasio sonoro. Considerando todos los elementos revisados en el Marco Teórico, se decidió que otra propuesta debería considerar todas las áreas de la estimulación sensorial del Bebé, considerando aspectos físicos, táctiles, visuales y auditivos. Lo anterior se logra al desarrollar un gimnasio para el bebé, abarcando desde los tres meses hasta el año o posterior dependiendo del desarrollo que tenga.

Esta propuesta está constituida por una colchoneta que en el interior tiene unas cajitas con sonidos de animales, música y otros, tiene diferentes textiles con texturas, colores, ambos de utilidad para estimular los diferentes sentidos.



4.3.3 FUTBOLITO SONORO

Esta propuesta consiste básicamente en un **futbolito sonoro**, un juguete que permita a los niños estimularse lúdicamente.

Uno de los juegos más cercanos a los niños en México es el fútbol o balompié. Este juego se realiza originalmente en canchas especiales para ello, pero fácilmente es adaptado por los niños en cualquier espacio y lugar. Una de las opciones para jugarlo es a través de modelos que simulan en una sencilla mesa el juego de fútbol. Dos niños, trabajando en equipo han propuesto una variante de modelo para que algún niño con discapacidad motriz pueda jugarlo desde una mesa común o desde una silla de ruedas.

Hemos adoptado la idea pero para adicionarle una función sonora, que permita manejar diferentes calidades de sonido, lo cual permitiría ejercitar las habilidades auditivas residuales en niños con hipoacusia.