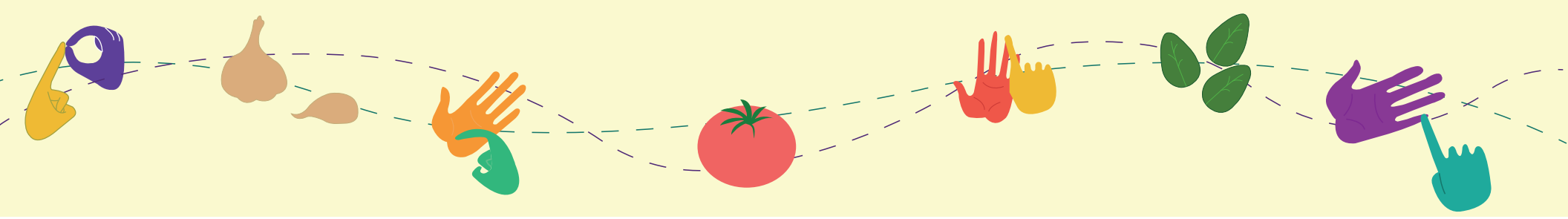




**COCINA
QUE ENSEÑA**



Mariana Valencia Mosquera



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

Mariana Valencia Mosquera
Énfasis en Marca y Empaques
Séptimo Semestre

**Proyecto Avanzado En Diseño De
Comunicación Visual**
Asesora: Silvia Arango

**Departamento de Arte,
Arquitectura y Diseño**
Facultad de Creación y Hábitat

COCINA
QUE ENSEÑA



Expresión

Comunicación

Inclusivo

Señas

Expresión

Comunicación

Manos

Manos

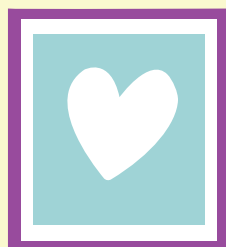
Señas

Inclusivo



Índice

Tema del proyecto _ _ _ _ _	Pág.6
Justificación y motivación _ _ _ _ _	Pág.7
Planteamiento del problema_ _ _ _ _	Pág.9
Objetivo General_ _ _ _ _	Pág.11
Objetivos Específicos_ _ _ _ _	Pág.11
Experto temático o aliado_ _ _ _ _	Pág.12
Usuario_ _ _ _ _	Pág.12
Marco de referencia_ _ _ _ _	Pág.13
Metodología_ _ _ _ _	Pág.18
Métodos y herramientas_ _ _ _ _	Pág.19
Benchmarking_ _ _ _ _	Pág.24
Conclusiones de investigación_ _ _ _ _	Pág.27
Requerimientos de diseño_ _ _ _ _	Pág.29
Propuesta inicial de producto _ _ _ _ _	Pág.30
Descripción de producto_ _ _ _ _	Pág.31
Referencias _ _ _ _ _	Pág.58



Tema del proyecto

Fortalecimiento de la comunicación
entre familias copuestas por padres
oyentes y niños sordos.

Justificación y Motivación

La elección de esta investigación surge de interacciones con personas con discapacidad auditiva, el contacto con familias cercanas a dicho entorno, además personas inmersas en el ámbito universitario, quienes imparten talleres sobre la comunidad sorda.

Estos encuentros han suscitado un interés personal en comprender aspectos profundos que brindan un estímulo para contribuir de manera significativa a la comunidad y su entorno familiar.

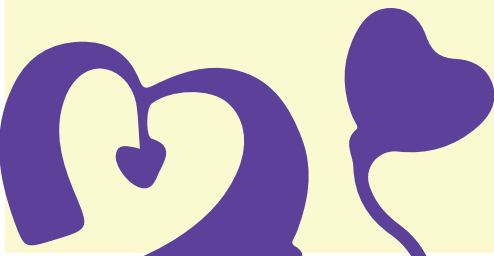
La comunidad sorda se concibe como el grupo poblacional el cual tiene una cultura y lengua propia, lengua de señas. La Organización Mundial de la Salud (OMS) calcula que 446 millones de personas, es decir, más de 5% de la población mundial tienen una pérdida auditiva incapacitante. Para esta comunidad, su principal medio de comunicación es la lengua de señas, la cual posee y cumple todas las leyes lingüísticas.



La lengua de señas no se basa en la imitación de la representación visual del lenguaje oral. Esta tiene una estructura gramatical propia muy bien desarrollada, caracterizada por la configuración de las manos, sus movimientos, sus orientaciones, su ubicación espacial y elementos no manuales, como los movimientos faciales.

Por ende, no es solo un complejo sistema de señas o signos sino también los significados culturales que estos transmiten y les permiten entender la realidad desde su perspectiva. Para el 2020, según el Boletín del Observatorio Social de la Población Sorda en Colombia, un 2% de los niños menores de cinco años presentan algún tipo de discapacidad auditiva.

Además, en el año 2022 se registraron 569.311 nacimientos (DANE), de los cuales se estima que 2.276 niños (4 por cada 1.000 nacidos) padecen pérdida permanente de audición. Aquello se identifica gracias a “El tamizaje Neonatal”, según el instituto nacional de salud “El tamizaje neonatal quedó definido como un derecho del recién nacido en la Ley 1980 de 2019, que tiene por objeto regular y ampliar la práctica del tamizaje neonatal en Colombia”.



En Colombia, solo el 2,3 % de recién nacidos acceden a tamizaje auditivo neonatal y solo un 6.3% reciben pruebas auditivas precoces. Según Leonardo Elías Ordóñez, presidente de la Asociación Colombiana de Otorología y Neurología (2023).

“Los niños en Colombia tienen el derecho a recibir un tamizaje auditivo al nacer, para así detectar aquellos con problemas de audición y hacer un tratamiento temprano que les permita desarrollar todas sus potencialidades. Es muy preocupante ver que las últimas cifras disponibles reportan que solo un 6,3 % accede a este procedimiento, cuando tratándose de un derecho se esperaría que lo reciba más del 90 % de los recién nacidos” (par. 3)

Aquello ha generado que, durante los últimos años, se haya distinguido un cambio en la perspectiva de la discapacidad en cuanto al aumento de interés por los recursos y habilidades de los padres en lugar de centrarse exclusivamente en los niños. Los primeros años de vida de un niño, son de gran importancia para su desarrollo en diferentes áreas, como por ejemplo la psicológica y social, debido a que en ellos se forman las habilidades perceptivas, motrices, cognitivas, lingüísticas, afectivas y sociales que permiten una relación positiva con el entorno. En el caso de los niños con discapacidad auditiva, presentan dificultades en esos ámbitos de su desarrollo, por lo que necesitan del apoyo de su familia para lograrlo.

Por lo general, son las madres las encargadas de la crianza de los niños. Los investigadores de la línea de investigación de tecnología y desarrollo del grupo de investigación CEUS expresan que 69,46% son las madres las acudientes de sus hijos, mientras que los padres corresponden al 3,59% y en el 14,97% son ambos padres quienes se hacen cargo del cuidado de su hijo en condición de discapacidad. Sin embargo, vale la pena resaltar que, este último porcentaje, es similar al de niños que son cuidados por otro tipo de familiares (diferente a madre o padre) o por otra persona no familiar.

Bajo el análisis de la estructura familiar, los investigadores de la línea de investigación, tecnología y desarrollo del grupo de investigación CEUS encontraron un porcentaje de 4.3% de padres sordos, lo cual hace que sea una tasa baja. Por ende, es más común la conformación de una familia con padres o acudientes oyentes y niños sordos para este caso, y que estos reporten un nivel bajo o nulo de lengua de señas da muestra del acceso tardío al lenguaje por el cual se es importante insistir, ya que, según Snoddon & Underwood (2014), este es un factor clave para trascender la barrera emocional: la falta de comunicación conlleva un desarrollo social y emocional alterado, produciendo baja autoestima, dificultad para reconocer las emociones o mostrar empatía.

Este proyecto busca abordar un desafío significativo en la comunicación de las familias de Cali, Colombia, y tiene como objetivo principal empoderar a los padres y mejorar la calidad de vida de los niños sordos a través de un enfoque pedagógico integral y adaptado a su realidad específica.

“El ojo de la persona sorda ve lo que es invisible al ojo de la persona oyente”

Emilio Insolera

Planteamiento del problema



Se aborda como problemática a investigar, el impacto que produce la llegada de un miembro con discapacidad auditiva a la familia, y lo que esta situación conlleva como cambio de actitudes, emociones y en especial fallas comunicativas que se producen dentro de las familias.

¿Alguna vez se ha imaginado las dificultades por las que pasan las personas sordas?, "Las personas sordas enfrentan dificultades similares a las de ser extranjero en su propio país, luchando diaria-

mente por el acceso a la información y tratando de comprender su entorno en un idioma ajeno, incluso cuando su propia familia no comparte ese mismo idioma. Es como estar atrapado en un mundo de palabras" (Recon Colombia, 2021).

Por otra parte, se cuestiona ¿cómo se concibe la discapacidad?, pues según Winnicott (1965), destacado pediatra, psiquiatra y psicoanalista inglés, frente a la concepción de discapacidad, refiere que, esta es reforzada desde espacios exteriores significativos para la persona, lo que repercute con gran amplitud: "no es el niño el que se percibe como

defectuoso, sino que, es su madre la que lo mira como defectuoso o no. Esto atenta contra sus posibilidades de creatividad y favorece la construcción de un falso self" (Santucci, 2005, p.9).





Comunicación
Familiar

Dicho esto, está el interrogante de

¿Cómo se puede aportar a esta problemática mediante el diseño para solventar esta de una forma clara y amena al público?

Pues dentro de todas las áreas de diseño la ética predominante que debe mantener el pensamiento del diseñador es la empatía, esto se debe a que es de suma importancia ponerse en el lugar del usuario para acertar directamente en cuál es la problemática y cómo poder llegar a una solución. (Diseño inclusivo como valor agregado: implicancias para un diseño estratégico - Casiopea, s. f.). En el proyecto "Cocina que enseña" se busca fortalecer la comunicación entre familias compuestas por padres oyentes y niños sordos a través de la empatía, las conexiones emocionales y la cocina como herramienta de unión.



Objetivo General

Diseñar un sistema de comunicación visual a través de un enfoque pedagógico para la sensibilización y mejora de la comunicación de las familias compuestas por padres oyentes y niños sordos.

Objetivos Específicos



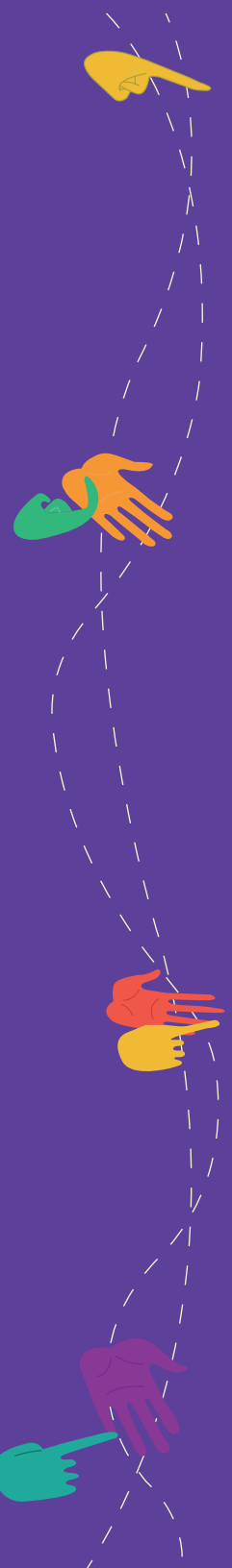
Identificar las barreras y desafíos de comunicación que enfrentan las familias compuestas por padres oyentes y niños sordos.



Examinar herramientas pedagógicas que se adapten a las necesidades y contextos de padres oyentes y niños sordos.



Construir una estrategia de diseño inclusivo para aportar en la comunicación en familias de padres oyentes y niños sordos.



Experto temático o aliado



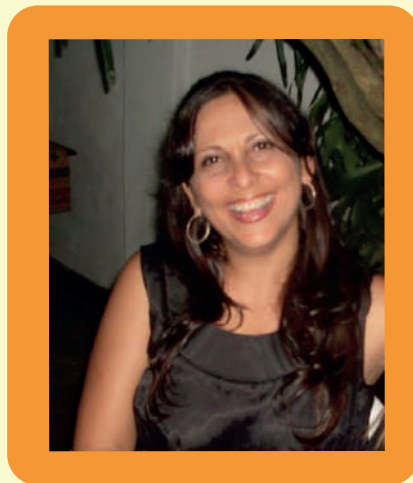
Zamira Montoya
Fonoaudióloga y Psicóloga

- Fonoaudióloga Universidad Católica de Manizales
- Psicóloga, Pontificia Universidad Javeriana De Cali
- Especialista en Lenguaje normal y patológico en niños y adultos APINEP Argentina.
- Fonoaudióloga Fundación Valle del Lili

Función en el proyecto:

De fundamental apoyo para entender el área lingüística y psicológica de un niño sordo.

Usuario Principal



Silvana Zaparrata

- Edad: 60 años
- Ocupación: Emprendedora
- Interesada por aprender sobre el diagnóstico de su sobrino y como comunicarse de una manera sencilla con él.

Usuario Secundario



Salvatore Zaparrata

- Nombre: Salvatore Zaparrata
- Edad: 6 años
- Ocupación: Estudiante
- Niño que nació sin sistema auditivo, vive en un entorno donde no se es empático con su diagnóstico.
 - Le gusta hacer manualidades, en especial la plastilina y dibujar.

Marco de Referencia

A continuación, se desarrolla el marco de referencia de seis conceptos claves para el proyecto: Discapacidad auditiva, Comunicación, Diseño inclusivo, Pedagogía, Gramática inclusiva y Lengua de señas.



Discapacidad auditiva:

La Discapacidad Auditiva o Sordera en cuanto deficiencia, se refiere a “la pérdida o anomalía de una función anatómica y/o fisiológica del sistema auditivo, y tiene su consecuencia inmediata en una discapacidad para oír, lo que implica un déficit en el acceso al lenguaje oral”. (FIAPAS, 1990)

Perelló y Tortosa (1992), clasifican las deficiencias auditivas según el momento de aparición y el grado de pérdida en:

a) En función del momento de aparición: (Barranco, C. 2009, pp. 32-33)

- Sordera prelocutiva o prelingüística: aparece antes del desarrollado del lenguaje, (entre los dos o tres primeros años de vida).
- Sordera postlocutiva o postlingüística: aparece después de un proceso de adquisición del lenguaje, (a partir de los tres o cuatro años, o en cualquier otra etapa de la vida). Este tipo de sordera ofrece un mejor pronóstico en el desarrollo de aspectos fonéticos, lexicales y morfosintácticos.

b) En función del grado de pérdida: (Barranco, C. 2009, pp. 32-33)

- Hipoacusia ligeras, (de 20 a 40 dB de pérdida): surgen por insuficiencias de algunos rasgos fonéticos, problemas de atención y dificultad para entender la voz de baja intensidad.
- Hipoacusias medias (de 40 a 70 dB de pérdida): se desarrolla un lenguaje natural, pero con retrasos y dificultades. La comprensión es escasa en ambientes con mucho ruido.
- Hipoacusias severas (de 70 a 90 dB de pérdida): no hay un desarrollo natural del lenguaje. Enseñar el lenguaje oral es costoso y limitado.
- Sordera profunda (más de 90 dB de pérdida): adquirir un lenguaje oral fluido es muy difícil, por lo que la comprensión verbal se produce a través de una lectura labial.

Teniendo en cuenta estas tipologías, Marchesi, Coll y Palacios (1999) concluyen que, según el grado de pérdida se considera: (Barranco, C. 2009, p. 33)



•**Sordo:** “persona que presenta una elevación del umbral de percepción de los sonidos. Oye ruidos que solo podrán tener significado tras un largo proceso de aprendizaje. Individuos cuya deficiencia de oído es tan severa, que no puede defenderse con amplificación. Por lo tanto, el sentido de la audición no le es funcional para los propósitos de la vida diaria, siendo su principal medio de captación de la información la visión y el tacto, siendo auxiliar la audición”.

•**Hipoacúsico:** “se percibe la palabra por vía auditiva, pero carece de la agudeza suficiente para captar la forma. La audición, si bien es defectuosa es funcional y puede defenderse con prótesis (audífonos)”.



Comunicación:

La palabra comunicación proviene del latín “comunicare” que significa “compartir”, “intercambiar” o “hacer partícipe a otro”. Denominando así a la comunicación como un procedimiento de interacción. Según Gómez A. (2018) ésta es la acción de conexión humana en la que dos o más sujetos intercambian mensajes mediante el lenguaje o diferentes tipos de expresión.

Así pues, la comunicación es la forma en que las personas se conectan y se comunican entre sí para compartir información, ya sea hablando o a través de gestos y expresiones.

Tipos de comunicación

Las personas tienen diversas maneras de comunicarse, desde una expresión gestual hasta la emisión de palabras. Acorde a ello, se puede categorizar en dos formas principales: la verbal, que implica el uso de palabras, y la no verbal, que involucra gestos y expresiones.

Comunicación verbal: La comunicación verbal se refiere a cómo usamos la palabra hablada, los sonidos y el tono de voz para expresar nuestras necesidades y cómo nos relacionamos con los demás.

Comunicación no verbal: Durante una conversación con otra persona, también hay una comunicación no verbal que incluye gestos faciales y corporales que nos dan pistas sobre cómo se siente la otra persona y cómo se comporta, como sonrojarse o actitudes.

“La comunicación no verbal –CNV- proporciona una información más fiable en situaciones en las que no podemos confiar en lo que se está comunicando con palabras, bien porque quien habla se propone intencionadamente engañarnos, bien porque ha bloqueado o reprimido la información que desea conocer”.

(Sacramento Pinazo y Gonzalo Musito 1993: p. 77).



Pedagogía:

Flórez y Tobón (2001) consideran que la Pedagogía es una ciencia en proceso de construcción, no obstante, a pesar de ello, es posible referirse a sus bordes, fronteras, métodos de investigación y campos de acción. Se trata de una ciencia aplicada que se ha ido complejizando conforme se ha complejizado la sociedad en la que le toca actuar.

La Pedagogía se ocupa de cómo enseñamos y aprendemos, y ha evolucionado a lo largo del tiempo. El enfoque principal es la formación, que está relacionada con el tipo de personas y sociedad que queremos construir. Por eso, la Pedagogía es un tema de debate con diferentes ideologías.

La pedagogía desempeña un papel fundamental en el sistema producto de un proyecto inclusivo, ya que proporciona las bases teóricas y metodológicas

para garantizar que el diseño y desarrollo del producto se adapte a las necesidades y características de todos los participantes.

Pedagogía Constructivista:

“La pedagogía Constructivista fundamenta las relaciones e interacciones entre los sujetos en la acción educativa orientada a problematizar, conflictuar los conocimientos, realizar elaboraciones más acordes con la realidad y buscar la coherencia entre lo reflexionado, conceptuado, verbalizado y la acción de transformación de lo social y lo humano hacia mejores formas de convivencia. “

Es decir, en pedagogía se denomina constructivismo a una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo que se desarrolla de manera interna conforme el individuo interactúa con su entorno. En la pedagogía constructivista el docente cumple un rol muy importante porque es él quién ayuda al alumno a que se convierta en un sujeto activo y que sea el mismo el protagonista de su aprendizaje.





Didáctica:

Didáctica viene del griego *didaktiké*, que quiere decir arte de enseñar. Como arte, la didáctica dependía mucho de la habilidad para enseñar, de la intuición del maestro, ya que había muy poco que aprender para enseñar...

Más tarde, la didáctica pasó a ser conceptuada como ciencia y arte de enseñar, prestándose, por consiguiente, a investigaciones referentes a cómo enseñar mejor,

“La didáctica puede entenderse en dos sentidos: amplio y pedagógico. En el sentido amplio, la didáctica sólo se preocupa por los procedimientos que lleva el educando a cambiar de conducta o a aprender algo, sin connotaciones socio-morales. En esta acepción, la didáctica no se preocupa por los valores, sino solamente por la forma de hacer que el educando aprenda algo. En el sentido pedagógico, la didáctica aparece comprometida con el sentido socio-moral del aprendizaje del educando, que es el de tender a formar ciudadanos conscientes, eficientes y responsables”
Profesionalización docente. (s/f).

La didáctica juega un papel fundamental en el sistema producto de un proyecto inclusivo, ya que al aplicarla en el diseño y desarrollo del sistema producto, se busca crear algo intuitivo, adaptado y accesible que promueva la participación activa y significativa de todos los participantes. Esto implica considerar las diferentes formas de aprendizaje, comunicación y interacción de estos, así como eliminar las barreras que puedan limitar su participación.



Diseño inclusivo

“El diseño inclusivo surge de un movimiento ético para incorporar las necesidades y condiciones del mayor número de personas posible en el diseño de nuevos elementos del entorno construido, reconociendo a las personas en su diversidad”] Sarmiento MP. Diseño Inclusivo [Editorial]. Bitácora Urbano Territorial [Internet]. 2019, es decir este es un enfoque el cual su objetivo es la creación accesible y funcional de productos, procesos, espacios y demás, para cualquier tipo de persona, sin importar edad, género, capacidades o contexto cultural.

En acuerdo con Víctor Margolin (2013) “el diseño no debe verse más como una estrategia de desarrollo de productos, sino como una manera de pensar, como una ideología, y como un camino que permite mejorar la condiciones el mundo” (p.312) , pues es importante que los diseñadores utilicen métodos basados en la acción para comprender la cultura y los productos como parte de la experiencia social. Esto implica que los participantes expresen su opinión sobre las interacciones con espacios y sistemas, describiendo tanto las experiencias negativas como las positivas. Esto ayudará a crear espacios, procesos y objetos accesibles que se integren emocionalmente a la vida social.





Lenguaje Inclusivo:

Según la organización de las naciones unidas (2019), las palabras importan. No cabe duda de que el lenguaje que utilizamos para referirnos a las personas con discapacidad es importante, ya que configura nuestra percepción del mundo, Por lo tanto, es fundamental crear conciencia sobre cuál es el lenguaje apropiado para hablar acerca de las personas con discapacidad o conversar con ellas. Un lenguaje inapropiado puede resultar ofensivo para algunas personas o hacer que se sientan excluidas, además de generar barreras a una participación plena y genuina

Al mismo tiempo, el lenguaje inclusivo es una herramienta útil para luchar contra el capacitismo y sus arraigadas manifestaciones. El capacitismo es una visión errónea y sesgada de la discapacidad de la que se desprende la idea de que la vida de una persona con discapacidad no merece la pena ser vivida. El capacitismo puede adoptar muchas formas, entre ellas la de un lenguaje hiriente. El, Á., & De, L. A. (s/f). DIRECTRICES PARA UN LENGUAJE INCLUSIVO EN. Unicef.org.

Es de vital importancia implementar el lenguaje inclusivo en el desarrollo del sistema producto ya que posibilita una comunicación con el usuario y cumplir con el objetivo.

“La amabilidad es el lenguaje que el sordo puede oír y el ciego puede ver”

Mark Twain



Metodología: métodos, técnicas y herramientas

A continuación, se presenta el diseño metodológico que busca dar solución a los objetivos del proyecto.

Tipo de investigación

En este apartado encontraremos el tipo de investigación que se usará en el proyecto, el cual se refiere al grado de profundidad con que se aborda un objeto o fenómeno. El tipo de investigación seleccionado es:

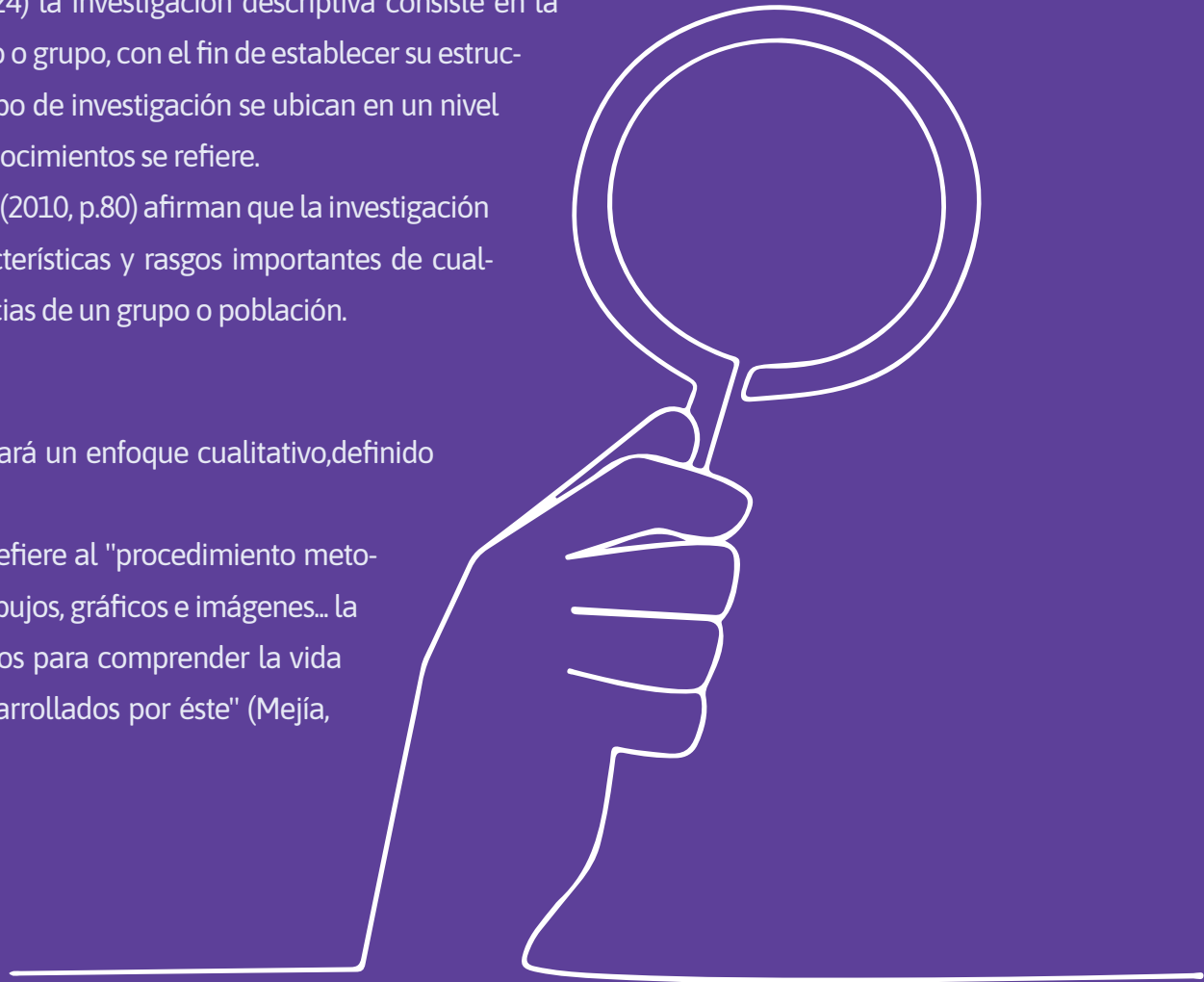
- **Investigación descriptiva**, Según Arias, (2012, p.24) la investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere.

De igual forma, Hernández, Fernández y Baptista (2010, p.80) afirman que la investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población.

Enfoque de investigación

- Para el desarrollo de la investigación, se empleará un enfoque cualitativo, definido como:

Enfoque Cualitativo: Por enfoque cualitativo se refiere al "procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes... la investigación cualitativa estudia diferentes objetos para comprender la vida social del sujeto a través de los significados desarrollados por éste" (Mejía, como se citó en Katayama, 2014, p. 43).



Herramientas de investigación

En el desarrollo del proyecto se utilizaron las siguientes herramientas, estas son importantes para el proyecto porque permiten identificar la experiencia de los expertos y usuarios.

•**Entrevista:** La aplicación de esta herramienta permite recoger información sobre acontecimientos y aspectos subjetivos de las personas, creencias y actitudes, opiniones, valores o conocimientos, que de otra manera no estarán al alcance del investigador. (Rodríguez et.al1999)

•**Mapa de empatía:** El mapa de empatía proveniente del mundo empresarial, es una herramienta que ayuda a ponerse en el lugar del usuario. Fue diseñado para potenciar la visión estratégica de los clientes (Gray, Brown, & Macanufo, 2010), es decir, el mapa de empatía ayuda a repasar, de forma sistemática, los pensamientos y las emociones que analizamos a diario.

•**Journey map:** Un Journey Map es una herramienta que permite a las personas identificar los momentos clave en los recorridos de un suceso en específico. Con esta herramienta, se puede identificar las oportunidades de mejora para un desarrollo más exitoso. (Impuslo 06, s.f, párr. 4)

•**Observación Participante:** En la observación participante, el observador científico obtiene información (habitualmente verbal) del sujeto observado a partir de una interacción con el. .Riba, C.-E., & Pid, C. (s/f). La observación participante y no participante en perspectiva cualitativa. Uoc.edu. Así pues, el observador es parte del contexto, siendo observado y al mismo tiempo modifica y es modificado por dicho contexto.

Metodología Proyectual

La metodología proyectual se desarrolla para que de manera constante se vayan desarrollando etapas de trabajo, donde los objetivos se irán alcanzando gradualmente.

De esta manera, la investigación desde su carácter cualitativo toma como punto técnico de partida la metodología de Design Thinking .

Design Thinking: “Es una disciplina que pretende aplicar el proceso de diseño como enfoque holístico para la resolución de problemas: capacidad de mezclar el pensamiento convergente y divergente en ciclos de desarrollo iterativo de las ideas ampliando o cerrando el flujo de información según la necesidad del momento.” (Gasca y Zaragoza, 2020, p.3)



Metodología SignaChef (Design Thinking)

1 Empatía del Sabor: conectando con los deseos culinarios.

- Tarjeta Persona
- Entrevista con usuario y experto
- Benchmarking

3 Ideación Aromática: generando ideas innovadoras en la cocina.

- Requerimientos de diseño
- Lluvia de ideas
- Moodboard

4 Prototipado Sensorial: experimentando con los sentidos.

- Bocetos
- Desarrollo del sistema producto

2 Definición de Sabores: delimitando los gustos y preferencias.

- Mapa de empatía
- Observación participante
- Journey map
- Insights

5 Testeo de sazones: validando y mejorando las Recetas.

- Validación con usuarios
- Modelo test de usuario
- Observación participante
- Correcciones



Fase 1

Empatizar y definir



Entrevista:

Se realizó dos entrevistas grabadas a la profesional médica Laura Jaramillo y una representante de familia, mediante audio, con el consentimiento previo de los entrevistados.

- ¿Para usted qué es la Discapacidad Auditiva?
- ¿Qué información ha leído o visto sobre esta?
- ¿Cuál es el comportamiento de la sociedad frente a personas con discapacidad auditiva?
- ¿Cuáles son los tipos de discapacidad auditiva?
- ¿Cómo se suele comunicar una familia compuesta por padres oyentes y niños sordos?
- ¿Qué desafíos enfrentan?
- ¿Qué estrategias pedagógicas se han implementando para la comunicación entre padres e hijos?
- ¿Qué tipo de recursos o información considera que serían útiles para mejorar la comunicación en familia?

Objetivo:

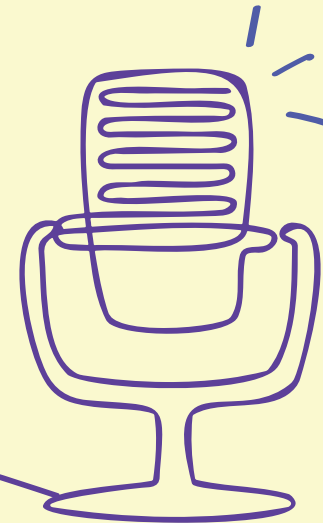
Conocer acerca de la discapacidad desde un ámbito clínico y familiar.

Hallazgos:

* Se presentan necesidades desde la enseñanza y el aprender la lengua de señas como comunicación oficial.

*No se brinda suficiente información acerca de la discapacidad auditiva.

*No hay empatía social.

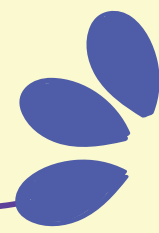


Mapa de empatía

A partir de las entrevistas, se realizó un mapa de empatía para tener más cercanía con el usuario.

Objetivo:

Visualizar panorámicamente la posición de una figura parental o cercana de un niño con discapacidad auditiva.





Observación Participante

Se realizó una observación participante a una familia conformada por padre, madre, tía y niño con discapacidad auditiva.

Objetivo:

Vivenciar un día de una familia donde hay un niño con discapacidad auditiva y observar cómo se desenvuelven en su cotidiano .

Journey Map

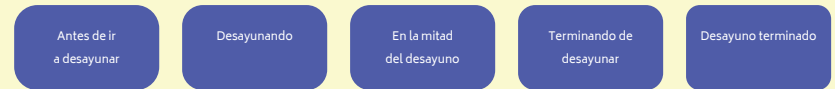
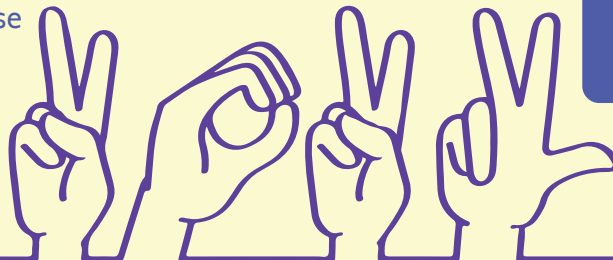
El journey map se realizó para entender las experiencias, emociones y necesidades de la familia en ese momento específico, con el objetivo de identificar oportunidades de mejora y brindar soluciones que satisfagan sus necesidades de manera efectiva.

Objetivo:

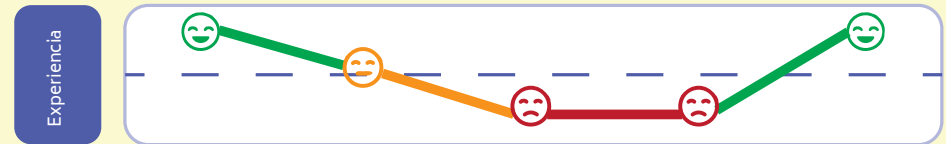
Visualizar como se comporta la familia y el niño en un momento específico.



Se solicitó permiso para la toma de fotografías a los padres del menor, se aclaró que todo el registro es bajo ámbito académico.



Descripción	Por lo general atiende al llamado a comer y se comunica por señas a los padres, cuando tiene hambre y sed.	Empieza juicioso y por la hiperactividad, se dispersa y se para.	Vuelve y retorna pero con un llamado de atención de parte de los padres.	A veces termina sin problema, otras no, pues en ocasiones tira todo.	Retoma su juego o ve TV, mientras lo alistan para ir al colegio.
-------------	--	--	--	--	--



Metas	Se le insiste para que logre alimentarse bien y mejorar su comportamiento en la mesa, pues para ello se le quitan cosas de la mesa que lo distraigan.
-------	---

Problemas	Falta de concentración en una actividad que no sea hacer manualidades. Además los padres no tienen normas ni disciplinas en estas situaciones.
-----------	--



Benchmarking



A continuación, se presenta la elaboración del benchmarking de la investigación, para lo cual se presentan los criterios bajo los cuales fueron analizadas las marcas y proyectos pertinentes para el abordaje de la investigación, así como la relación establecida entre cada uno.

Criterios de evaluación

1 Pedagógico

2 Comunicación Visual

3 Lenguaje Inclusivo

4 Diseño Inclusivo

Benchmarking Sectorial - Identificar herramientas inclusivas comunicativas.



Centro de relevo

Pensando en beneficiar a la población sorda de todo el país, en sus necesidades comunicativas básicas, a través de las TIC, nace el Centro de Relevo, un proyecto entre el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones- MINTIC y la Federación Nacional de Sordos de Colombia -Fenascol, desde el año 2001.



Visualfy

Visualfy, un proyecto pensado para facilitar la vida de las personas sordas.

Desarrollado por Marc Tamarit y Toni Alcalde, Visualfy consiste en una red de micrófonos conectados que las personas sordas pueden colocar en los enchufes de su casa. Esos micrófonos escuchan los sonidos comunes del hogar, y los traducen en señales visuales para que los habitantes puedan interpretarlas fácilmente.



Hannu App

Hannu es una aplicación que facilita la comunicación entre personas sordas y personas oyentes. Permitiendo a la persona sorda gozar y disfrutar de forma autónoma e independiente en contextos cotidianos de desarrollo personal, social, cultural o laboral.



Il mio Gigi

Un juego educativo diseñado para la enseñanza de la gramática italiana. Se llama My Gigi y está indicado para todos los niños y niñas a partir de siete años, tanto aquellos con un desarrollo típico del lenguaje como aquellos con dificultades de aprendizaje, trastornos del lenguaje y discapacidad auditiva, así como aquellos que están aprendiendo italiano como segunda lengua.



Oppa! un'app per persone anziane e disabili

Consiste en una aplicación que se apoya en las funciones ya existentes de un teléfono inteligente, simplificando su uso y gestión, tanto para personas mayores como para quienes padecen discapacidad visual o cognitiva.



libri in simboli per un design inclusivo

El enfoque es desarrollar libros que utilicen símbolos visuales en lugar de texto para hacerlos accesibles para personas con dificultades de lectura o discapacidades visuales.

Benchmarking No Sectorial - Identificar lineamientos pedagógicos y didácti-



Le microplastiche sono deliziose?

El proyecto busca generar conciencia sobre la necesidad de reducir el uso de plásticos y promover soluciones más sostenibles para proteger nuestro medio ambiente.



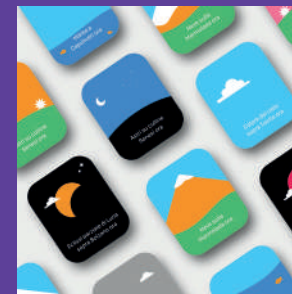
Cartoline da Catania: semplificare i simboli

Proyecto donde se utilizó formas geométricas elementales, como triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo para representar esos emblemas típicos de Catania y de su gente.



Guida Pratica alla Celiachia

Guía práctica de la enfermedad celíaca. El objetivo de la guía es proporcionar información y consejos útiles para las personas que viven con esta condición



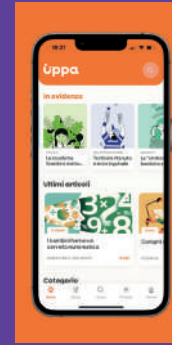
Timescape: un diverso modo di considerare il tempo

Un proyecto en torno a la necesidad de trascender el tiempo de la productividad, el “tiempo práctico” llamado Timescape , que se desarrolla en el campo del diseño de interacción y la llamada “experiencia de usuario”.



**Interland
avventure digitali**

Está diseñada principalmente para concienciar a los nuevos nativos digitales. Pero también para los padres y los abuelos.



**La nuova app di
Uppa**

El enfoque es desarrollar libros que utilicen símbolos visuales en lugar de texto para hacerlos accesibles para personas con dificultades de lectura o discapacidades visuales.



**“No es la discapacidad lo que
hace difícil la vida, sino los
pensamientos y las acciones
de los demás”
Yadiar Julián**

Conclusiones de Investigación

La temática expuesta demuestra una problemática que es pasada por alto. Por ello, como diseñadores, no solo se debe pensar en estrategias para desarrollos de productos, sino que se debe pensar también humanitariamente. Pues en sí se diseña por y para la sociedad, evaluando qué necesidades se pueden solventar.

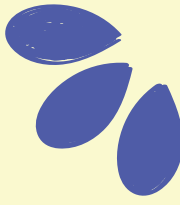
Gracias a la investigación y análisis que se desarrolló de esta, se pudo empatizar mucho más para así conocer mejor al usuario y no solo tener una posición y pensamiento a nivel general.

Teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos durante la carrera, se tiene un panorama más amplio de análisis para el desarrollo gráfico según el contexto y las necesidades visualizadas.

Hallazgos

- Luego de implementar las herramientas de investigación se pudo determinar que:
 - Se puede explorar el ámbito artístico, le gusta las manualidades análogas y digitales.
 - Se evidencia que el uso de señas en los ambientes familiares necesitan apoyo pedagógicos,
 - Se pueden emplear herramientas visuales, puede ser útil para facilitar su comunicación y comprensión.
- Las actividades con materiales artísticos, como el uso de la plastilina, dibujar, pintar, entre otros, son generadoras de lenguaje. Además, potencian la concentración, facilitan la expresión y desarrollan la coordinación ojo-mano. Desde mi experiencia como creadora de pictogramas y desarrolladora de actividades cognitivas, puedo afirmar que estas actividades mejoran la redacción y el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños.





Hallazgos

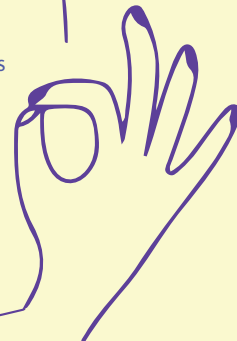
- Debido a que los niños sordos no tienen el mismo acceso al lenguaje que los niños oyentes, algunos tienen problemas para expresarse y reflejar sus emociones, es por ello que hace falta aprendizaje sobre comunicación emocional.
- Para el proyecto se identificó que hay que apoyar y direccionar este en base a las necesidades básicas, habilidades para la vida y la comunicación emocional, por medio de la educación con pictogramas, centrándose en :
 - Uso de pictogramas
 - Uso de señas
 - Representación de emociones
 - Escritura y lectura.

**““Si no aprendo como tú enseñas,
enséñame como aprendo”**

Harry Chasty, Psicólogo Educativo”



Ilustración tomada de freepick.es



Requerimientos de diseño



Necesidad	Requerimiento	Tipo	D/O	Descripción
Enfoque en necesidades básicas y emociones.	Función Didáctica	E-C	Obligación	*Material didáctico comunicativo que instruya a esa necesidad.
Uso de materiales artísticos para apoyo comunicativo.	Función Didáctica	F - O	Obligación	**Materiales como plastilina, hojas, colores , lápices, para apoyo de aprendizaje.
Que las familias entiendan la herramienta/producto y que la sigan usando.	Diseño de información	E-C	Deseo	*Manual de uso *Información digital
Los usuarios necesitan obtener un material que se compongan de pictograma,seña y texto.	Función Didáctica	E-C	Obligación	*Mediante la educación pictográfica, lograr enseñanza comunicativa
Tono de comunicación cálido, cómodo, sencillo y familiar, pero que llame la atención.	Lenguaje gráfico y cercano	E-C	Obligación	*Gráficos y señas claras y concisas
Personaje conector para niños y padres.	Diseño de personaje	E-C	Deseo	*Personaje ligado al contexto *Que se exprese de manera amigable
Herramienta (s) donde los niños y padres interactúen al tiempo.	Herramienta interactiva	F-O	Obligación	*Actividades didácticas *Lenguaje de fácil comprensión
Medios donde se promueva una manera sencilla y amena de comunicación en estas familias	Diseño de información Publicidad	E-C	Deseo	*Creación de plataformas digitales *Información mediante redes sociales

E - C: Estético Comunicativo

F - O: Funcional Operativo

T - P: Tecno productivo



Propuesta inicial de producto

Se realizó un moodboard teniendo en cuenta las conclusiones de la investigación. Se determinó que el producto debe ser una herramienta que contribuya a la comunicación emocional y oficial para personas con discapacidad auditiva. Además, debe tener en cuenta las diferentes edades de los niños y abordar sus necesidades básicas. Es importante involucrar tanto a los padres como a los hijos en su uso. También se considera importante incorporar una herramienta digital para facilitar su accesibilidad y difundir la infor-



Fase Creativa

Para iniciar la fase creativa, se tuvieron en cuentas los principales requerimientos de diseño los cuales son:

Necesidades Básicas

Interacción conjunta entre padres e hijos

Material con pictograma, seña y texto

Tono de comunicación cálido, sencillo y familiar

¿En que contexto se podrá llevar acabo un producto que de respuesta a los requerimientos?

La familia desempeña un papel fundamental en la creación de una conexión familiar sólida y significativa. A lo largo de la historia, numerosos autores han explorado este tema, destacando la importancia de la familia como un pilar fundamental en nuestras vidas.

Uno de los autores que aborda este tema es Anthony Brandt, quien en su libro "The Power of Connection" enfatiza cómo la familia nos brinda un sentido de pertenencia y nos ayuda a desarrollar relaciones sólidas. Brandt señala que a través del amor incondicional, el apoyo mutuo y la comunicación abierta, la familia crea un espacio seguro donde cada miembro puede expresarse libremente y sentirse valorado.

Otro autor relevante es Maria F. P. Saffran, escritora de "Family Ties: The Importance of Connection". Saffran destaca cómo las interacciones familiares influyen en el desarrollo emocional de cada individuo. Según ella, la conexión familiar fortalece

nuestra autoestima, nos proporciona un sentido de identidad y nos ayuda a enfrentar los desafíos de la vida con mayor resiliencia.

Ahora, si hablamos de enlazar esto con el hecho de cocinar, encontramos una relación especial entre la familia y la cocina. La preparación conjunta de alimentos no solo implica la satisfacción de nuestras necesidades físicas, sino que también nos permite compartir momentos valiosos y crear recuerdos duraderos.

En este sentido, Michael Pollan, autor del libro "Cooked: A Natural History of Transformation", resalta cómo cocinar en familia puede ser una experiencia profundamente gratificante. Pollan argumenta que al participar en actividades culinarias juntos, se fomenta el trabajo en equipo, la colaboración y la comunicación. Además, la cocina nos permite transmitir recetas tradicionales de generación en generación, preservando así nuestras raíces culturales y creando un sentido de continuidad familiar.

La autora Laura Esquivel, en su obra "Como agua para chocolate", utiliza la cocina como metáfora y herramienta para explorar las dinámicas familiares. A través de las recetas y los ingredientes, Esquivel muestra cómo la preparación de alimentos puede ser una expresión de amor, deseo y frustración dentro de una familia. La cocina se convierte en un lugar donde se entrelazan las emociones, los secretos y los conflictos familiares, generando una conexión profunda entre los personajes.

En resumen, la familia crea una conexión sólida a través del amor incondicional, el apoyo mutuo y la comunicación abierta. Al combinar esto con la actividad de cocinar juntos, se fortalecen los lazos familiares y se crea un ambiente de colaboración y conexión, una interacción. La cocina se convierte en un espacio donde se transmiten tradiciones, se comparten historias y se crean recuerdos duraderos que contribuyen a la construcción de una conexión familiar significativa.

La cocina puede desempeñar un papel crucial en la enseñanza de la lengua de señas, ya que combina elementos visuales, táctiles y prácticos que facilitan el aprendizaje y la comunicación. Según los autores Johnson y Smith (2018), la interacción en la cocina fomenta la participación activa de los estudiantes sordos, promoviendo el uso y comprensión de la lengua de señas en un contexto significativo. Además, autores como Brown y Green (2019) destacan que cocinar en grupo fomenta la colaboración y el intercambio cultural, permitiendo a los estudiantes practicar y enriquecer su vocabulario mientras comparten experiencias culinarias. En resumen, la cocina se presenta como un espacio educativo valioso para potenciar el aprendizaje y el uso de la lengua de señas.

Definición del sistema producto

Recetario + Experiencia intangible y significativa

El sistema producto de mi proyecto nombrado "Cocina Que Enseña" se compone de dos elementos principales: un recetario físico y una experiencia intangible. El recetario es una guía práctica que contiene una variedad de recetas paso a paso, desde platos simples hasta creaciones más elaboradas.

La verdadera esencia de mi proyecto radica en la experiencia tangible e intangible que acompaña al uso del recetario y la interacción que se genera entre padres e hijos. Desde el momento en que se abre la "mochila de chef" en la cual están los implementos básicos y necesarios para cocinar, comienza una inmersión en el mundo culinario mientras padres e hijos se sumergen en una experiencia interactiva y divertida de aprendizaje conjunto en la cocina.

Siguiendo las instrucciones previas, el ritual, para empezar a cocinar y el hecho de realizar recetas en conjunto, además de aprender, se disfruta, se crean recuerdos y se está fortaleciendo la conexión entre padres e hijos.

MOODBOARD

A las **figuras geométricas** se les considera parte fundamental en las primeras etapas del aprendizaje infantil.



Los colores brillantes tienden a captar la atención de los niños.

- En el proceso enseñanza-aprendizaje muchas veces se recurre a estímulos denominados facilitadores

- Se recuerdan mejor gracias a que permiten atraer la atención y de cierta manera refuerzan el aprendizaje, entre esos estímulos se encuentra el color.



Títulos

FREDOKA

Texto

Nunito

Tipografías Palo Seco: De fácil legibilidad



Naming

Tipografía Frogie Regular

**AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK
LL MM NN OO PP QQ RR SS TT UU
VV WW XX YY ZZ
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Se seleccionó para que llame la atención y transmita diversión.

Se pasó de “Señas que enseñan” a “Cocina que enseña” debido al contexto previamente argumentado.

Se intervino con la paleta de colores y se modificó las letras debido a la importancia de agregar la lengua de señas para empezar un proceso de diseño inclusivo y de asimilación de la forma de comunicación.

Señas que enseñan

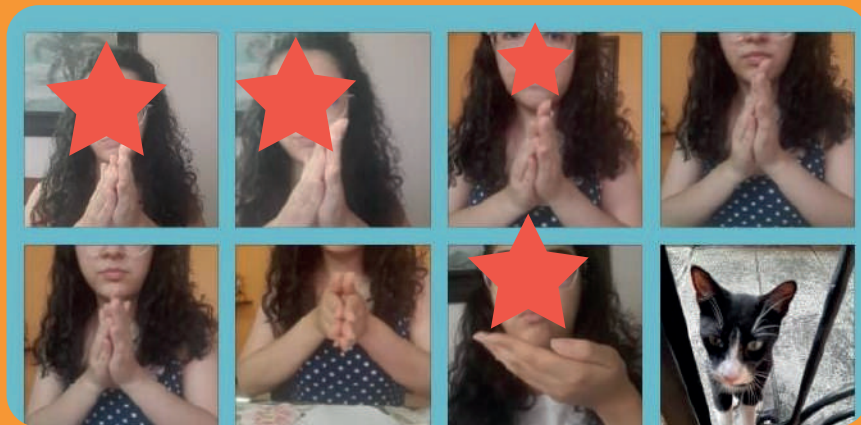


Cocina que enseña

COCINA QUE ENSEÑA

COCINA QUE ENSEÑA

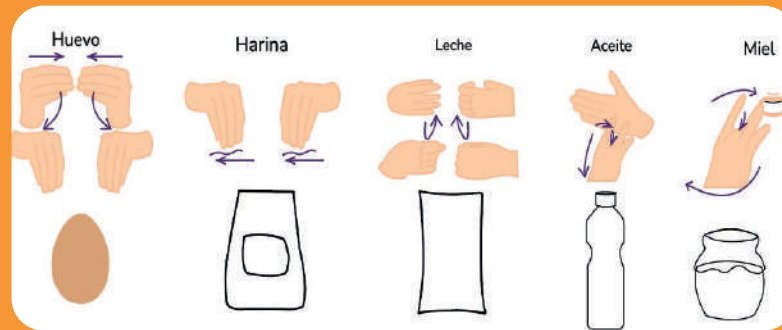
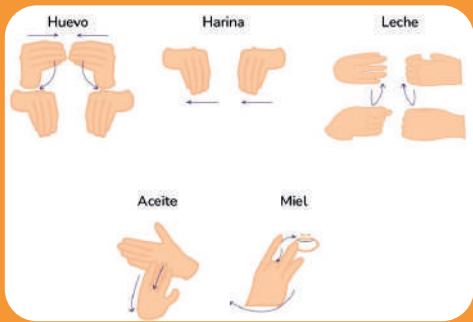
Proceso Creativo



Se tomaron fotografías de recetas y de manos haciendo señas para el proceso de ilustración.

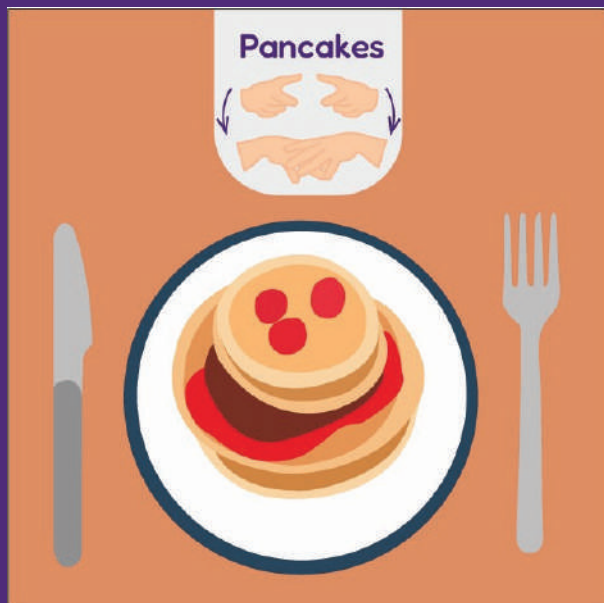
Para algunas señas se hizo proceso de rotoscopia para mejor claridad y se realizaron las ilustraciones con estilo vectorial.

Proceso Creativo



Luego de la investigación gráfica y conceptual se define la creación de pictogramas, colores brillantes y señas claras para la creación de las recetas.

Contenido producto



22 cm



22 cm

Se realiza el primer prototipo que contiene:

* Señas para cada ingrediente y una breve explicación de la seña para más claridad de esta y se pueda enseñar y recordar bien.

* Pictogramas detallados del proceso al igual que de los ingredientes y plato principal.

Validación Experto

Fonoaudióloga Zamira Montoya



Reunión via zoom

Se realizó una consulta con la fonoaudióloga para presentarle el producto y recibir su validación profesional. La importancia de asegurarse de que el producto sea efectivo y beneficioso para estos niños fue primordial.

Durante la visita, se pudo explicar detalladamente el producto, se mostró los diferentes aspectos y características que lo hacen único,

La fonoaudióloga, con gran experiencia en el campo, evaluó cuidadosamente el producto y brindó un feedback muy positivo.

Destacó cómo el producto logra estimular diferentes habilidades cognitivas, como la atención, memoria, pensamiento lógico y resolución de problemas en los niños sordos. Además, dio sugerencias valiosas, como hacer las señas más grandes y explícitas gráficamente, no solo para mejorar la visibilidad, sino también para brindar mayor claridad tanto al niño como al adulto. Esto contribuirá a mejorar la efectividad del producto y adaptarlo mejor a las necesidades de los niños y sus familiares.

Validación Experto

Se tuvo la validación de una persona con conocimientos en lenguaje de señas y su tutora. Una persona con discapacidad auditiva que se comunica principalmente a través del lenguaje de señas. Para asegurarse de que se estaba transmitiendo correctamente las ideas, se busca su validación para posibilitar la comprobación de las señas utilizadas en el recetario buscando claridad y comprensión para la comunidad sorda.

Se sabía que su tutora de lengua de señas la acompañaba en diversas actividades diarias, por lo que pareció una excelente idea involucrarla en este proceso. Se inició el acercamiento del contacto con mi amiga y se explicó el proyecto, expresándole el deseo de contar con su asesoramiento para asegurarse de que las señas utilizadas en el recetario fueran claras y comprensibles para la comunidad sorda.

Fue un proceso enriquecedor y educativo. Se aprendió mucho sobre la importancia de la precisión y la claridad en el lenguaje de señas, así como sobre las diferentes expresiones y variaciones regionales que existen. La amiga y su tutora fueron pacientes y

dedicadas, brindando valiosos consejos para mejorar las señas en el recetario.

Maria Teresa Manzano - Lenguaje de señas



Validación Usuarios

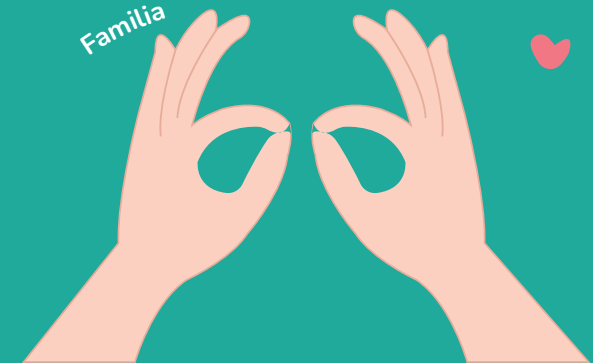


Se encontró una situación desafiante cuando ninguna fundación de niños sordos aceptó una solicitud para aliarse con ellos en cuestiones académicas. Fue un golpe duro, ya que se había depositado esperanzas en encontrar un ambiente educativo que entendiera las necesidades y brindara el apoyo necesario.

Sin embargo, se decidió no permitir que esta adversidad detuviera el proyecto. En lugar de rendirse, se buscó alternativas y se tuvo el apoyo de esta familia dispuesta a acompañar el proceso de validación.

Se agradece profundamente a esta familia por abrir las puertas de su hogar y convertirse en una parte integral de la educación. Su generosidad y compromiso han sido un ejemplo inspirador de cómo el amor y la solidaridad pueden marcar la diferencia en la vida de alguien.

Familia





Video validación

https://youtube.com/shorts/pP_cnJD2jrU?feature=share

En esta prueba de validación se puede evidenciar como el niño relaciona pictograma con objeto real, sigue las instrucciones de enseñanza del adulto, hay un aprendizaje en conjunto y se genera una interacción.

Modelo Test de Usuario

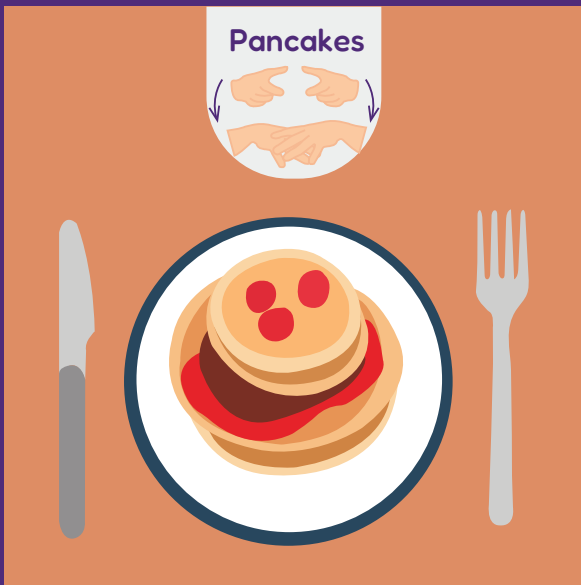
Datos del usuario	Tareas	¿Cumplió la tarea si / no?	¿Qué le gustó?	¿Qué no le gustó?	¿Qué le sorprendió?
	Revisar el formato del prototipo	Si	El tamaño está bien	Todo en una sola hoja, sugiero separar en 2 hojas	
	La presentación visual del libro (colores, tipografías, ilustraciones...)	Si	Las ilustraciones son sencillas y fáciles de entender	El color de fondo podría cambiar ya que al ser color crema no le favorece al color de las manos	El niño relacionó los dibujos con las cosas reales
	Comprensión de la seña	Si	Tienen una pequeña explicación que ayuda a entender más fácil		El niño aprendió muy rápido
	Claridad de las instrucciones / proceso	Si	Es muy claro todo		
	Compartir durante la realización de la receta	Si	El niño le causó interés desde el obsequio del gorro y con el libro le llamaba la atención y relacionaba con los objetos.		

Después de completar la validación con el usuario, se procedió a realizar un modelo de prueba con usuarios reales para evaluar su experiencia y obtener retroalimentación adicional.

Correcciones Producto

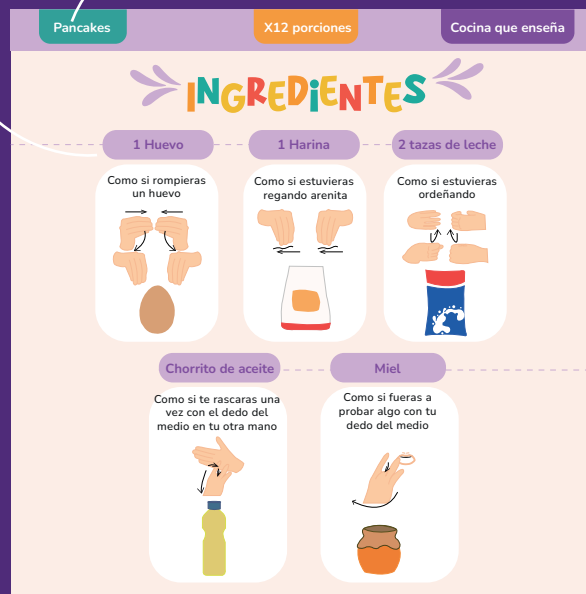
25 cm

Se agregaron cantidades

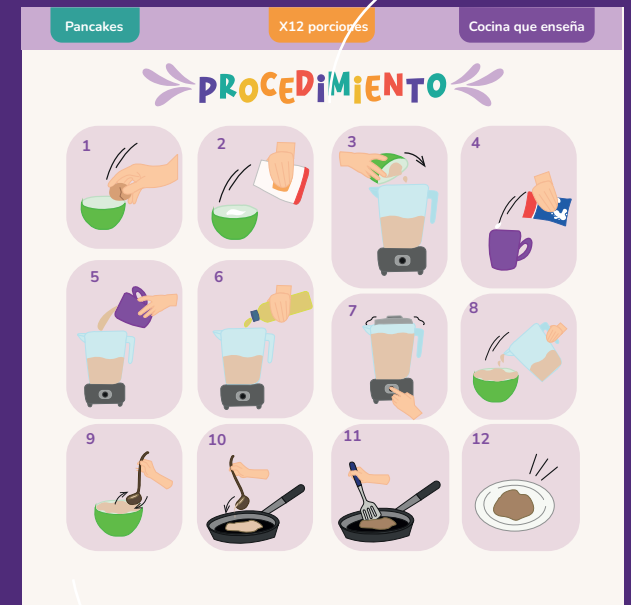


25 cm

Se agregaron titulares



Los títulos van acorde a la identidad



Diagramación tipo infografía para mayor claridad

Luego de la validación, se hicieron correcciones en cuanto al formato del libro y la diagramación de las páginas.

Pancakes

X12 porciones

Cocina que enseña



INGREDIENTES

1 Huevo

Como si rompieras un huevo



1 Harina

Como si estuvieras regando arena



2 tazas de leche

Como si estuvieras ordeñando



Un poco de aceite

Como si te rascaras una vez con el dedo del medio en tu otra mano



Miel

Como si fueras a probar algo con tu dedo del medio



PROCEDIMIENTO

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



Sistema Producto Detallado

Kit Cocina que enseña



Utensilios para
padres e hijos

Morral de chef

Gorro de chef
para padres e
hijos

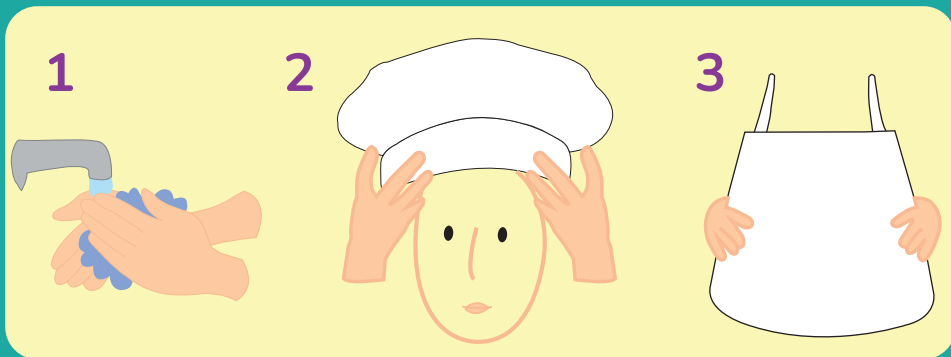
Recetario

Delantal de chef
para padres e
hijos

Saludo y guía
introdutoria

Gamificaciones

Ritual Antes de cocinar



1
Primero laven sus
manos muy bien

2
Pónganse sus
gorritos de chef

3
Completen su
vestuario poniéndose
sus delantales de chef

Estamos listos para cocinar
¡Comencemos!



Mochila de chef →
¡veamos su contenido!

1

Recetario Cocina que enseña

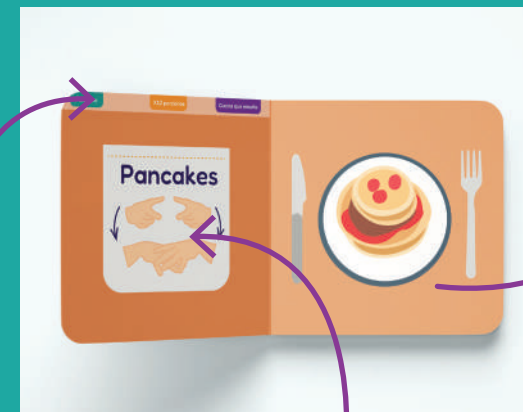
El recetario se divide en 4 categorías:

- Bocado Sabroso
- Para Refrescarse
- Para Tardear
- Mucha Fruta.

Cada receta incluye señas, pictogramas y texto para los ingredientes y el procedimiento.



Introducción a la receta



Pictograma de la
comida a preparar

Categorizadores de
color para identificar
nombre de la receta y
las porciones

Nombre de la receta con su
manera de decirse en
lengua de señas colombiana

Ingredientes y proceso



Ingredientes con pictograma, seña y una breve explicación de como hacerla, pensando en las familias que no saben Lengua de señas.

Proceso explicado detalladamente con pictogramas para la realización de la receta

Categorías



Para el inicio de cada categoría, esta viene representada por colores de la identidad y el título correspondiente.

Gorros, delantales y utensilios

2

Incluir delantales, gorros y utensilios genera una experiencia positiva para padres e hijos por varias razones:



Los delantales y gorros crean un ambiente divertido y de complicidad al cocinar en familia, haciendo que los niños se sientan emocionados y como verdaderos chefs.



Al utilizar utensilios de cocina, los niños aprenden de manera práctica y segura sobre las herramientas y sus usos culinarios, lo que les ayuda a desarrollar habilidades motoras.



En resumen, se crea una experiencia interactiva y atractiva para padres e hijos, fortaleciendo los lazos familiares, promoviendo el aprendizaje y haciendo que cocinar sea divertido y memorable para todos.



3

Gamificaciones

Las gamificaciones hacen que el aprendizaje sea divertido y motivador al convertir tareas educativas en juegos interactivos. Esto compromete y entusiasma a los niños, les brinda un sentido de logro y mejora habilidades cognitivas como la memoria y la concentración.

Chefcito aprendiendo

Chefcito mejorando

Chefcito experto

En pedagogía, se evita calificar el desempeño de los estudiantes como "bueno", "malo" o "regular" se debe a que estas etiquetas pueden ser subjetivas y limitantes. Por eso se decidió otorgar las siguientes opciones y cada que se entregue se debe dar con la seña correspondiente:

Chefcito aprendiendo

Chefcito mejorando

Chefcito experto



Muestra de resultados



PROYEC TA

Mariana Valencia M.
Cocina que enseña



PROYEC TA

*"Si no aprendo como tú enseñas,
enséñame como aprendo"*
Harry Chasty, Psicólogo Educativo



Mariana Valencia M.
Cocina que enseña







Conclusiones de Cocina que enseña





El proyecto de cocina que enseña ha sido una iniciativa exitosa que se ha enfocado en fortalecer la comunicación entre padres oyentes y niños sordos. Para lograr este objetivo, se ha implementado un sistema innovador que utiliza la cocina como contexto de aprendizaje.



El enfoque en la cocina ha demostrado ser altamente efectivo, ya que este entorno brinda numerosas oportunidades para la interacción y el diálogo entre padres e hijos. La preparación de recetas se convierten en momentos favorables para desarrollar habilidades comunicativas y fortalecer el vínculo entre ambas partes.



Una de las herramientas clave utilizadas en este proyecto son las gráficas. Estas representaciones visuales permiten a los niños sordos comprender mejor las instrucciones y los conceptos relacionados con la cocina. Las gráficas son un recurso visual que facilita la comprensión de los pasos a seguir, los ingredientes necesarios y las acciones a realizar durante el proceso de cocinado.



Las gráficas de lengua de señas proporcionan a los padres una guía visual para comunicarse con sus hijos sordos. Pueden utilizar estas representaciones visuales para enseñarles vocabulario relacionado con la cocina, como nombres de ingredientes, utensilios y acciones específicas. De esta manera, se fomenta una mayor participación e inclusión de los niños sordos en las actividades culinarias.

Yo, Mariana Valencia, expreso un profundo agradecimiento a mi asesora de proyecto de grado, Silvia Arango, por su invaluable apoyo y dedicación a lo largo de todo el proceso. Su guía experta y compromiso fueron fundamentales para el logro de esta importante meta académica.

Referencias

Amaya-Montoya, Luz-Yeisiri; Agudelo-Gutiérrez, Laura-Katerine; Suarez-Monsalve, Luisa-Fernanda. (2021). Prácticas de crianza en madres oyentes, con hijos Sordos usuarios de Lengua de Señas Colombiana.

Ánfora, 28(51), 69-92. <https://doi.org/10.30854/anf.-v28.n51.2021.770> Universidad Autónoma de Manizales. L-ISSN 0121-6538. E-ISSN 2248-6941. CC BY-NC-SA 4.0

Mary Flaherty (2015). What We Can Learn From Hearing Parents of Deaf Children. *Australasian Journal of Special Education*, 39, pp 67-84 doi:10.1017/j-se.2014.19

Marchark, M. (1993). *Desarrollo psicológico de los niños sordos*. Nueva York, NY: Oxford University Press.

Marchark, M. (1997). *Criar y educar a un niño sordo*. Nueva York, NY: Oxford University Press. Marschark

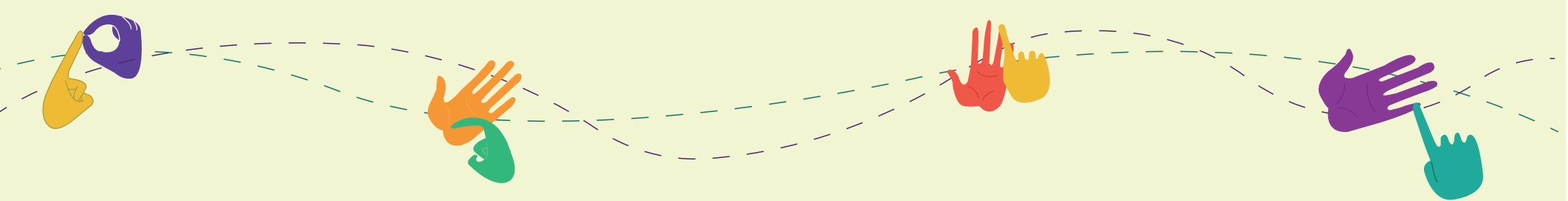
Díaz Rico, M., Mejía Zuluaga, C. & Pérez Arizabaleta, M. (2021). Recursos parentales en familias con hijos sordos. *El Ágora USB*, 21(1). 237-254. Doi: 10.21500/16578031.4546

(S/f-a). Frizzifrizzi.it. Recuperado el 18 de mayo de 2023, de <https://www.frizzifrizzi.it/2020/07/27/il-mio-gigi-da-una-tesi-di-laurea-un-gioco-interattivo-di-grammatica-inclusiva/>

(S/f-b). Frizzifrizzi.it. Recuperado el 18 de mayo de 2023, de <https://www.frizzifrizzi.it/2021/05/14/lillustratrice-torinese-chiara-morra-ha-lavorato-a-un-libro-commissionato-da-google-per-insegnare-ai-nativi-digitali-e-non-solo-luso-responsabile-della-rete/>

(S/f-c). Frizzifrizzi.it. Recuperado el 18 de mayo de 2023, de <https://www.frizzifrizzi.it/2022/07/19/aleana-percivalle-e-la-sua-tesi-sui-libri-in-simboli-per-un-design-inclusivo/>

(S/f-d). Frizzifrizzi.it. Recuperado el 18 de mayo de 2023, de <https://www.frizzifrizzi.it/2022/10/28/guida-pratica-alla-celiachia-la-tesi-di-laurea-della-giovane-designer-celiaca-federica-francia/>



MUCHAS
GRACIAS

