

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Arte

Diseño de peluche inclusivo con discapacidad.

María Fernanda Zárate Jaramillo

Diseño Comunicacional

Trabajo de integración curricular presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciatura en Diseño Comunicacional

Quito, 13 de mayo de 2020

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Arte

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Diseño de peluche inclusivo con discapacidad

María Fernanda Zárate Jaramillo

Calificación: 19 / 20

Nombre del profesor, Título académico: Cristina Muñoz, MA Diseño Interactivo



Firma del profesor:

Quito, 13 de mayo de 2020

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: María Fernanda

Nombres y apellidos: María Fernanda Zárate Jaramillo

Código: 00139921

Cédula de identidad: 1103817340

Lugar y fecha: Quito, Mayo de 2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

”Aprendamos a jugar con ellos y a amarlos
como son, rompamos las barreras que
nos limitan a tener un corazón grande”

La discapacidad dentro de la sociedad es un tema comúnmente ignorado. Esto se debe a la falta de socialización y conocimiento sobre las discapacidades, pero también a la falta de espacios democráticos que normalicen estas diferencias. Para ello, se ha creado la marca Sucos, una línea de peluches que promueve la inclusión de las personas con discapacidad a través del juego. Sucos busca cambiar esta perspectiva a partir de los más pequeños, a través de la construcción de historias en torno a personajes con distintas discapacidades, que muestran a los niños otras maneras de percibir al mundo. En esta Exhibición se muestra uno de sus personajes: el zorro sordo.

Palabras clave: Discapacidad, auditiva, diseño inclusivo, peluche, packaging.

ABSTRACT

“Let's learn to play with them and love them
as they are, let's break the barriers that
limit us from having a big heart”

The disability in society is a ignored subject. This is due to the lack of socialization and knowledge about disabilities, but also to the lack of democratic spaces that normalize these differences. For this, the Sucos brand has been created, a line of stuffed animals that promotes the inclusion of people with disabilities through play. Sucos seeks to change this perspective from the youngest, through the construction of stories around characters with different disabilities, which defines children other ways of perceiving the world. In this Exhibition one of his characters is shown: the deaf fox.

Key words: Disability, hearing, inclusive design, stuffed animal, packaging.

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|---|----|
| 1. <i>Introducción</i> | 9 |
| 1.1 <i>Marco Teórico</i> | 10 |
| 2. <i>Investigación</i> | 11 |
| 2.1 <i>Benchmarking</i> | 11 |
| 2.2 <i>Observación no participativa</i> | 12 |
| 2.3 <i>Entrevistas</i> | 13 |
| 3 <i>Diseño</i> | 14 |
| 2.2 <i>Exhibición</i> | 19 |
| 3 <i>Conclusiones</i> | 19 |
| <i>Referencias Bibliográficas</i> | 21 |

TABLA DE ILUSTRACIONES

| | |
|--|----|
| Ilustración 1 Logotipo Sucos | 15 |
| Ilustración 2 Personaje El Zorro Sordo | 15 |
| Ilustración 3 Personaje La Liebre Amelia | 16 |
| Ilustración 4 Personaje El Gato Ciego | 16 |
| Ilustración 5 Peluche Zorro | 17 |
| Ilustración 6 Accesorios | 18 |
| Ilustración 7 Empaque | 18 |
| Ilustración 8 Libro | 19 |

1. Introducción

Los niños con discapacidad son personas con características diferentes, su inclusión en el sistema educativo es primordial a través de adaptaciones curriculares para solventar la exclusión y discriminación, además es importante la socialización con otros niños. A partir de esta problemática, surge también una oportunidad, la diversidad de niños que se encuentran en un espacio, la cual les permite desarrollarse y crecer con una mentalidad abierta. Otra oportunidad que se evidencia es el aprendizaje a través del juego, elemento idóneo para promover la inclusión y normalización de las personas con discapacidad. Los niños aprenden del ejemplo de los padres y de su entorno, por lo que es importante promover la inclusión y tener mayor diversidad en el entorno educativo. En el mercado local, existe una amplia gama de juguetes enfocados principalmente en diversificar los estereotipos de las culturas y rasgos étnicos, pero hace falta crear más oferta para familiarizar a los niños sobre las distintas capacidades existentes, a través de la creación de personajes que tengan características de las personas con discapacidad.

El objetivo del proyecto es promover la inclusión de todos los niños que se les denomina como diferentes. A través de peluches, se pretende enseñar a los niños las características y necesidades de niños con discapacidad, y de esta manera se normaliza la diversidad, aceptando y respetando las diferencias. Además con esto se busca reforzar la identidad por parte de los niños con discapacidad.

El proyecto propone el desarrollo personajes a través de historias que reflejan el mundo de personas con discapacidades, en este caso la característica distintiva desarrollada es la sordera; a través de la creación de marca, desarrollando piezas como empaque, peluche, libro.

1.1 Marco Teórico

Esta investigación gira en torno a estos cuatro conceptos: discapacidad, diversidad, inclusión y juego. La discapacidad es la condición de una persona que limita sus capacidades físicas, sensoriales, psicosociales o intelectuales. La diversidad desde el ámbito educativo es la aceptación de los colegios y universidades a los estudiantes con necesidades especiales, sin importar las diferencias. Para lograr la inclusión se debe adaptar el espacio a estas personas y capacitar a los docentes, administrativos y estudiantes. La inclusión se logra solamente venciendo a los estereotipos y paradigmas sociales. Por último, el juego es importante en este proyecto, pues es el medio más directo para transmitir el mensaje a los niños y promover la inclusión.

En la Universidad Goldsmiths en Londres, la Dra. Sian Jones realizó un experimento en el cual hicieron a los niños jugar con juguetes Playmobil que tenían otras características como con una silla de ruedas. “Parece funcionar muy bien en términos de hacer que piensen en involucrarse con niños discapacitados y superar cualquier prejuicio o problema percibido sobre jugar con ellos” (Cox, 2016). Desarrollaron el experimento con alrededor de 700 a 1000 niños de 5-11 años en el museo Science Museum en Londres. Los resultados sugieren que tuvo un alto impacto, ya que influenciaron en su actitud frente a personas con discapacidad, logrando así vencer algunos estereotipos, como que no se puede jugar deportes con niños en sillas de ruedas (Cox, 2016). Con esto se muestra que es posible condicionar a los niños a aceptar las diferencias de las personas, sin necesidad de recurrir al rechazo.

En el artículo de Karl Knights, publicado en la Revista The Guardian, plantea la importancia de la representación en elementos culturales, pues “la representación, ya sea a través de libros y películas o los muñecos Barbie, es inmensamente poderosa” (Knights, 2019). Es evidente que se ha promovido la diversidad en varios elementos

culturales como los emojis, los cuales ya han implementado personajes con discapacidad, por lo que se genera identidad y aceptación. Estos cambios inclusivos van de la mano con la sociedad, pues se ha vencido varios estereotipos, solo hace falta vencer a la ignorancia, causante del rechazo.

Por último, Claire Gillies (2018) plantea que “los niños más pequeños normalmente aceptan las diferencias de las personas, es más común que el rechazo, son simplemente curiosos”. Es claro que los niños pequeños aún no han sido influenciados por los estereotipos sociales y aceptan con naturalidad las diferencias, pues éstas no existen. Por lo que, es importante influir principalmente en los más pequeños para lograr realmente un cambio de paradigma en la sociedad. Por ello este proyecto va dirigido a los niños de 5 a 8 años, quienes están en la etapa de curiosidad y pueden interactuar con los peluches y descubrir sus características.

2. Investigación

Para esta investigación, se utilizó un benchmarking de otros peluches y juguetes inclusivos, así como la observación no participativa en un colegio de Quito, y entrevistas a especialistas en el área de las discapacidades.

2.1 Benchmarking

En el mercado existen iniciativas y productos que promueven la diversidad. La iniciativa más grande y conocida es #Toylikeme. Es una organización que busca ampliar la diversidad en el mercado de juguetes, ya que es importante que más niños puedan identificarse con estas representaciones. Gracias a #Toylikeme se ha logrado implementar personajes con discapacidad en empresas de juguetes grandes como Lego. “En enero de 2016, Lego presentó su primera minifigura con silla de ruedas en la Feria del Juguete de Nuremberg” (Atkinson, 2018). Gracias a la influencia de #Toylikeme muchas otras empresas han seguido su ejemplo. Sin embargo, en el mercado local no se

ha podido encontrar esta clase de iniciativas, ni siquiera esta figura de lego ha llegado a las jugueterías de nuestro país.

2.2 Observación no participativa

Se realizó una observación no participativa en el Colegio Ecuatoriano Español América Latina, un colegio inclusivo que ha sido acreditado por el CONADIS (Consejo Nacional de Igualdad de Discapacidades). La observación se realizó a niños de entre 10 y 12 años, edad en la que los niños hacen notorias las diferencias. Se observó a cuatro niños con discapacidad y su interacción con el resto de los niños. Esteban, un niño de 11 años con síndrome de Sotos se caracteriza por tener limitaciones en cuanto a la socialización, por lo que se pudo evidenciar que solamente hablaba con los adultos, ya que son ellos quien dirigen la conversación. Mientras que Esteban se mantenía distante al resto de compañeros, algunos lo buscaban e intentaban interactuar con él. Con ello, se evidencia que los compañeros entienden sus características.

Damaris, una niña sorda de 12 años, que usa implante coclear se sienta sola a comer y busca alejarse del resto de compañeros, se evidencia que prefiere buscar soledad a que compartir con el resto. Aunque en educación física, Damaris juega muy bien a Balonmano y los compañeros le dan ánimos y la incluyen en el juego. Es evidente que Damaris no busca socializar, a pesar de que sus compañeros están dispuestos a hacerlo. Por otro lado, Samuel y Emilio son dos niños de 10 años, el primero tiene una discapacidad física con limitación de movimiento en las piernas y se moviliza con el uso de una bicicleta; y el segundo, Emilio, nació sin parte de sus extremidades superiores. Mientras a Samuel lo incluyen y ha pertenecido al grupo desde pequeño, Emilio tiene algunas dificultades con sus compañeros, quienes de vez en cuando lo ignoran. En este último caso, se evidencia que la normalización es parte de la inclusión, pues con Samuel ésta se dio con naturalidad, mientras que Emilio entró

al colegio más grande y hubo necesidad de recibir apoyo y ayuda adicionales desde su entorno familiar para que pueda desenvolverse mejor en la escuela y sus compañeros lo acepten.

2.3 Entrevistas

En primer lugar, se entrevistó a la Coordinadora de Necesidades Educativas Especiales, Delia Jaramillo, quien tiene a su cargo los niños con dificultades del Colegio América Latina. Delia define a la discapacidad como una condición de una persona que se caracteriza por una limitación de sus capacidades físicas o mentales. Comenta que es importante la diversidad en la educación, acogiendo en la escuela regular a personas con distintas características y condiciones. Para ello se debe incluir niños con discapacidad, donde el colegio debe preparar al equipo docente, sus compañeros de clase así como contar con la infraestructura física que se adapte a sus necesidades. La interacción con los niños con discapacidad se da de manera natural cuando son pequeños, pues lo ven como un amigo más. Sin embargo, cuando son más grandes, notan las diferencias y les toma tiempo acostumbrarse. Esto se debe a que los adultos hacen notorias esas diferencias, por lo que es importante que también se trabaje la aceptación desde los hogares.

En segundo lugar, se ha entrevistado a la psicóloga Estefanía Sevilla, quien está a cargo de la coordinación de necesidades educativas en la USFQ. Estefanía explica que la condición de la persona con discapacidad limita y genera necesidades. Las personas con discapacidades están favorecidas por la Ley, gracias al carné del Ministerio de Salud. La ley plantea la diversidad en la educación, donde se debe permitir e incluir a todos sin importar sus características. Las discapacidades se clasifican en físicas, sensoriales, psicosociales e intelectuales. Estefanía cuenta que en la universidad se capacita a los docentes, estudiantes y personal de seguridad. Además,

confirma que han existido dificultades, rechazos y estereotipos que hay que vencer. Sin embargo, entre los más jóvenes se ha normalizado y cambiado de estereotipos y paradigmas sociales, gracias a la educación inclusiva que se ha ido implementando y afianzando en los últimos años.

3 Diseño

3.1 Descripción del proyecto

El proyecto consiste en el diseño de personajes con discapacidad que cuentan sus historias a través de peluches. Con ello se puede contribuir a entender de una mejor manera la problemática de la exclusión de niños con características diferentes, como un esfuerzo para su inclusión efectiva. Como se tiene señalado, al introducir y ampliar la diversidad de los peluches, se promueve la inclusión.

En cuanto a la identidad con estos peluches, se toma como referencia al apego emocional que tienen los niños a un juguete o peluche específico. En el momento de diseñar los distintos personajes, se incluye colores y elementos característicos de cada discapacidad, generando así una identidad con el peluche por parte de los niños con discapacidad. Los usuarios son los niños de entre 5 y 8 años, principalmente los niños que se encuentran en el entorno de los niños con discapacidad, de esta manera aprenden a aceptarlos y entenderlos.

Este proyecto se desarrolla bajo una marca infantil y amigable, que toma el nombre de SUCOS, que busca generar empatía con los padres y niños. SUCOS es una marca que contiene una línea de peluches con distintos personajes que representan a cada una de las discapacidades. El logotipo se construye con la finalidad de que sea adaptable a distintas variaciones.



Ilustración 1 Logotipo Sucos

Para el desarrollo del personaje que representa a la sordera se ha escogido al zorro, ya que este animal se caracteriza por su astucia e inteligencia. Los sordos son personas que están atentos a su alrededor, y se percatan de detalles mínimos. Además, su comunicación predomina en lo no verbal, elemento característico de los sordos. Los zorros no se comunican ladrando como lo hacen otros caninos, por el contrario, se basan principalmente en la comunicación no verbal. Esto incluye características singulares en la postura del cuerpo, el movimiento de sus colas, y sus expresiones faciales.

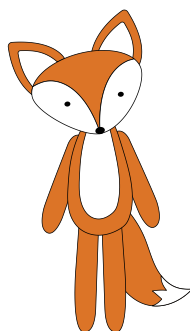


Ilustración 2 Personaje El Zorro Sordo

La liebre se relaciona con la persona con Amelia (falta de extremidades). Se ha tomado esta relación, ya que la liebre se caracteriza por su velocidad, principalmente por la fábula de la liebre y tortuga. La liebre es un animal que es saltarín y tiene energías, característica de las personas con discapacidad física. Actualmente se han popularizado los deportes paralímpicos, donde personas con discapacidad física han roto con las barreras y se han vuelto deportistas profesionales. Estas personas tienen

muchas energías, y aprovechan de ello para superarse y demostrar al mundo sus capacidades.

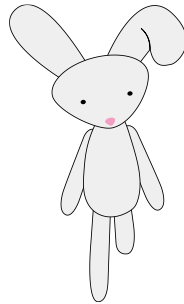


Ilustración 3 Personaje La Liebre Amelia

El ciego se representa con el gato, animal que puede ver en la oscuridad. Los ciegos se caracterizan por ser personas que ven de manera más profunda que los videntes. Además, en mi experiencia, las personas ciegas tienen una rutina, y parte de ella es arreglarse y suelen aparecer elegantes en el imaginario; colectivo se los relaciona con los gatos por su andar elegante y esbelto.

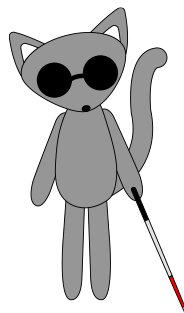


Ilustración 4 Personaje El Gato Ciego

Para la exhibición, se ha tomado como primer prototipo la discapacidad auditiva (el zorro). Para identificarlo se implementaron accesorios extras característicos de esta discapacidad: un implante coclear y audífonos.

Para la producción del Zorro Sordo, se utilizó tela polar de dos colores (naranja y blanco), botones y fieltro negro para ojos, nariz y orejas, y un imán para que el accesorio se pegue a la cabeza del peluche. Para la exhibición, se utilizaron como accesorios dispositivos reales (implante coclear y audífonos), debido a la falta de acceso a materiales y para la impresión en 3D, en razón de la restricción de movilización

originada por la pandemia del Covid 19. Además cuenta con un libro de cómics donde incluye las distintas maneras de comunicarse del zorro sordo y sus necesidades. Por último, en el empaque del juguete se cuenta la historia del Zorro Sordo para acercar a los niños a la realidad. Al ser el empaque una manera efectiva de comunicar sobre el producto, se incluye tanto la marca como su historia.

2.1 Visualización del producto

El peluche que realicé es el personaje del Zorro Sordo, el cual mide 40 cm de largo, el tamaño ideal para que sea fácil de llevar e interactuar con él.



Ilustración 5 Peluche Zorro

Los accesorios del peluche del zorro son el implante y el audífono. Éstos se adaptan a la forma de sus orejas, el implante se pega al imán interno que tiene en la parte trasera de la cabeza.



Ilustración 6 Accesorios

El empaque ya armado muestra el peluche desde el exterior, al igual que sus accesorios que definen su discapacidad. Se incluye en la parte frontal la discapacidad a la que representa el zorro y en las partes laterales y trasera se muestra el resto de personajes, la historia de Sucos y los accesorios que incluye.



Ilustración 7 Empaque

El libro de historias cuenta las distintas formas de comunicación del Zorro Sordo: El uso de audífonos, el uso de implante coclear y la lengua de señas. Finalmente incluye una secuencia de ilustraciones del zorro expresando la frase “te amo” a través de lengua de

señas, que funciona como flipbook.



Ilustración 8 Libro

2.2 Exhibición

Para la exhibición digital se optó por foto montajes del producto mezclado con animaciones sencillas. El objetivo de la exhibición es contar la historia del Zorro Sordo e invitar a los usuarios interactuar con los distintos elementos de manera visual e interactiva. Inicialmente se presenta al peluche del Zorro Sordo como un gif que va girando y mostrando sus accesorios. Tras ello se muestra en una galería de fotografías los distintos ángulos del packaging y un gif al final de cómo se extrae el peluche y sus accesorios del packaging. Por último, se mostrará el catálogo y su interior a modo de mockup, y un link que te direcciona a la revista digital para poder explorar su contenido.

3 Conclusiones

La inclusión de niños considerados diferentes es un tema importante de abarcar, pues es necesario combatir contra los estereotipos y romper barreras que construyen nuestra sociedad. El juego es la manera más eficiente y directa de lograrlo, y generar un vínculo afectivo. Al representar una discapacidad en un juguete, éste se vuelve una herramienta pedagógica para que los niños normalicen las diferencias que existen en

nuestro entorno. Sucos es una herramienta ideal para entender las necesidades y características de las personas con discapacidad.

Este proyecto tiene potencial para su desarrollo posterior, pues tiene una infinita posibilidad del desarrollo de más personajes. En nuestro entorno hay muchas discapacidades, por lo que hay la posibilidad de hacer una representación por cada una de ellas. Como recomendación, se debe contar con los padres para que ellos interactúen con sus niños a través del juego, el ejemplo es la mejor manera de que un niño desarrolle empatía hacia las personas con discapacidad.

Referencias Bibliográficas

- Atkinson, R. (2015). *Our story*. Recuperado de #ToyLikeMe: <http://www.toylikeme.org/about-us/our-story/>
- Campabadal, M. (2001). *El niño con discapacidad y su entorno*. EUNED: San José, Costa Rica.
- Cox, S. (21 de julio de 2016). *Hundreds of Science Museum visitors join Goldsmiths study into Playmobil, imagination and friendships*. Recuperado de Goldsmiths: <https://www.gold.ac.uk/news/playmobil-friendships-at-the-science-museum/>
- Gillies, C. (17 de septiembre de 2018). *No such thing as 'normal': How to encourage children to value diversity*. Recuperado de Fundamentally Children: <https://www.fundamentallychildren.com/2018/09/17/no-such-thing-as-normal-how-to-encourage-children-to-value-diversity/?fbclid=IwAR3K3Z7xpijR4TlKAtmzkWijFiGNIm717aZhxAyUXtxbp uJL0QVT00jGiM>
- Holler, A. & Gôtz, M. (2011). *¿Sin mi osito de peluche no!* Recuperado de: <http://www.br-online.de/jugend/izi/spanish/research/estudio-sin%20mi%20osito%20de%20peluche%20no.pdf>
- Knights, K. (25 de febrero de 2019). *Barbie dolls and emojis make disability part of the conversation*. Recuperado de The Guardian: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/feb/25/disability-barbie-dolls-emojis>

Unicef. (2013). *Niñas y niños con discapacidad*. Recuperado de:
[https://www.unicef.org/venezuela/spanish/EMI_2013._Ninos_con_discapacid
ad._Resumen.pdf](https://www.unicef.org/venezuela/spanish/EMI_2013._Ninos_con_discapacidad._Resumen.pdf)

Anexos

Gráfica Exhibición



PERVIVENCIA

PROMOCIÓN 2020

*Pervivencia: adaptable a circunstancias difíciles.
Duración o permanencia con vida de una cosa, a pesar del
paso del tiempo, los problemas o las dificultades.*

INAUGURACIÓN
MIÉRCOLES 13 DE MAYO / 17h00
www.exhibiciondediseno.net

Gráfica promocional con resumen del proyecto



**FERNANDA
ZARATE**
- SUCOS -

Sucos busca cambiar esta perspectiva a partir de los más pequeños, a través de la construcción de historias en torno a personajes con distintas discapacidades, que muestran a los niños otras maneras de percibir al mundo. En esta Exhibición se muestra uno de sus personajes: el Zorro Sordo.

**PER
VI
VEN
CIA**

**EXHIBICIÓN
DE DISEÑO**
COCOA - USFQ

INAUGURACIÓN
MIÉRCOLES 13 de mayo / 17hrs
exhibiciondedisenio.net

clg
Diseño
Gráfico

Exhibición de proyecto en web



La discapacidad dentro de la sociedad es un tema comúnmente ignorado. Esto se debe a la falta de socialización y conocimiento sobre el tema, pero también a la falta de espacios demostrativos que normalicen estas diferencias. Para ello, se ha creado la marca Sucos, una línea de peluches que promueve la inclusión de las personas con discapacidad. A través de la construcción de historias en torno a personajes que muestran a los niños otras maneras de percibir al mundo, Sucos busca cambiar esta perspectiva a partir de los más pequeños.

En esta exhibición se muestra uno de sus personajes, el Zorro Sordo.



SU MUNDO EN UN PACKAGING

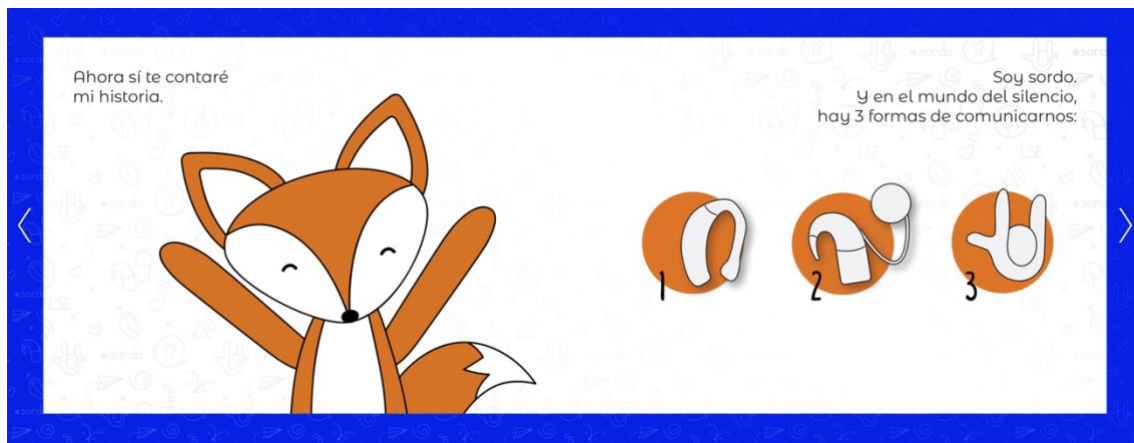


DESCUBRE SU HISTORIA COMPLETA
¡Haz click aquí!



<https://www.exhibiciondediseno.net/el-zorro-sordo-fer-zrate>

Libro digital



<https://www.flipsnack.com/fernandazj/el-zorro-sordo.html>