

movimiento estudiantil por todo el país. Con la teoría crítica, de estado y acción comunicativa, sus representantes: Castells (1997, 2001, 2002, 2012, 2015), Dávila (2008, 2009), Rheingold (2004), Bourdieu (1994, 1996, 1998) y finalmente Reguillo (2000, 2003, 2012). Ya teniendo esto planteado el capítulo III: Revolución y los medios, se abordará principalmente el título del capítulo, en él se tomarán en cuenta factores que inciden en la relación existente entre los medios tradicionales y el desarrollo de la Revolución Pingüina, partiendo desde el análisis de ciertos símbolos semióticos, para abordar posteriormente con mayor claridad el encuadre que los medios tanto televisivos como digitales les dieron a la exposición del tema, entrando de lleno así a la criminalización de la movilización por parte de los medios tradicionales o gubernamentales. La teoría de acción comunicativa y poder, sumada la teoría crítica, desde una visión semiótica. Sus exponentes son: Peirce (1987), Barthes (1985, 1989, 2002), Eco (1987, 1999), Jakobson (1975), Arfuch (1997), entre otros. Con respecto al capítulo IV: Desarrollo metodológico, se plantean los resultados de las herramientas metodológicas y recolección de datos. Para finalmente terminar con las conclusiones del trabajo de campo investigativo desarrollado.

La Pregunta de Investigación que rige la presente tesis se cuestiona ¿Cómo incidió el uso de la tecnología en el cambio social, en la movilización estudiantil denominada “Revolución Pingüina” ocurrida en Chile entre los años 2006 y 2011 en relación a la edad de sus integrantes?

Como Objetivo general se propone Analizar el uso de la tecnología como herramienta de comunicación en la “Revolución Pingüina”, entre los años 2006 y 2011. Y, sus Objetivos específicos son: Explicar cuáles fueron las redes sociales (Fotolog, Facebook, Messenger, blogs) más vinculadas al grupo etario del movimiento y cuál fue la función que ellas tenían para su organización y participación. Identificar si existe relación entre la activación del movimiento estudiantil y el hecho de haber nacido en democracia; Investigar la relación etaria entre los iniciadores del movimiento y el uso masivo de las tecnologías; y Analizar si la Revolución Pingüina fue un motor en la reactivación de otros movimientos sociales en Chile a través de la tecnología. La tesis se enmarca en Línea Temática Nuevas tecnologías, de la Facultad.

Como Hipótesis se plantea que La masificación e incremento del uso de las nuevas tecnologías e Internet agilizó y potenció la masividad del movimiento estudiantil, llamado “Revolución Pingüina”.

## **157. Vásconez Duchicela, Paola**

(Licenciada en Diseño Gráfico e Industrial / Universidad de las Américas / Ecuador)

### **Diseño de objetos lúdico-didácticos para la enseñanza del lenguaje oral a niños hipocúsicos de 3 a 5 años.** Tesis de Maestría en Gestión del Diseño (2017)

#### **Introducción**

La función del diseño dentro de la creación de materiales lúdico-didácticos es ampliamente visible e identificable; está presente en cada una de las etapas de producción, desde los

primeros prototipos, hasta el momento de su uso mismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje. El diseñador que crea objetos con fines educativos para niños con deficiencia auditiva se vale de teorías de distintos campos del saber, tales como la psicología evolutiva, la pedagogía, la fonoaudiología, la sociología, la lúdica y la didáctica, entre otros, y las combina con los lineamientos y las estrategias propias del campo del diseño para producir medios con fines instructivos que reflejen los objetivos de los procesos de enseñanza. El presente trabajo busca realizar un análisis de la situación actual entorno al uso de objetos lúdico-didácticos diseñados para aplicarse en la enseñanza del lenguaje, en relación con la interacción y la dinámica de uso que se establece entre estos objetos y los niños hipoacúsicos, sus profesores y sus padres. Para este objetivo, se analizarán las particularidades de la deficiencia auditiva como discapacidad y las necesidades educativas que presentan los individuos hipoacúsicos, para relacionarlas posteriormente con las características de diseño que presentan los objetos lúdico-didácticos que se analizarán dentro del caso de estudio. La deficiencia auditiva o hipoacusia es una discapacidad sensorial que incide de manera directa en el desarrollo evolutivo y cognitivo de la persona que posee esta condición. Dependiendo del grado de pérdida auditiva, el individuo presenta limitaciones en sus procesos de aprendizaje y en su desenvolvimiento social y académico. Esto tiene origen en la dificultad que presenta la persona con hipoacusia al momento de desarrollar un sistema de lenguaje (Silvestre, 1998) . Actualmente existen varios métodos para tratar la deficiencia auditiva clínica y educativamente, los cuales buscan principalmente derribar las barreras de comunicación existentes entre personas con deficiencia auditiva y normooyentes. Lamentablemente en los países latinoamericanos, incluyendo Argentina –el cual es un país pionero en la educación oral de niños hipoacúsicos–, la variedad de objetos de índole didáctica con los que cuentan los profesores, los terapeutas y los padres de familia para poner en práctica los métodos de enseñanza existentes es limitada. Respecto a esto, Segovia (1999, p. 2) afirma que:

Existe un desconocimiento del tema entre la generalidad de la sociedad (incluidos dirigentes, educadores, etc.), así como una palpable falta de fluidez entre la realidad y necesidades de la “muy diversa” comunidad sorda y la “normooyente”. Ello hace que la integración que se vive día a día sea, salvo en muy interesantes y honrosas excepciones, muy cosmética, puntual y con palpables rasgos más que significativos de que se están desarrollando procesos de aculturación, asimilación, separación y marginalidad de la minoría discapacitada entre la mayoría ajena a estas circunstancias.

El niño con deficiencia auditiva tiene intactas sus capacidades intelectual y de aprendizaje pero, en el caso de no contar con una educación especializada, empezará a presentar dificultades y limitaciones en su desarrollo académico. Los especialistas en educación especial, los terapeutas de lenguaje, los docentes y los padres de familia poseen información y experiencia sobre cómo trabajar con niños con deficiencia auditiva y sobre lo que estos requieren para poder hacerlo. Sin embargo, esta información no es siempre socializada, por lo tanto, no se encuentra al alcance de quien la necesite para, a partir de ella, crear objetos lúdico-didácticos especializados. En la ciudad de Buenos Aires se encuentra el

primer centro educativo especializado en la enseñanza del lenguaje oral para niños con deficiencia auditiva de Latinoamérica. El Instituto Oral Modelo (IOM) constituye un referente a nivel internacional en la educación de niños hipoacúsicos y ha sido seleccionada como caso de estudio de este trabajo debido a que cuenta con un variado equipo profesional, cuyos conocimientos y cuya experiencia pueden enriquecer esta investigación y brindar las herramientas necesarias para alcanzar los objetivos propuestos (ver Anexo 1). Además, en esta institución se ha identificado un proceso de innovación educativa constante en relación con los objetos lúdico-didácticos que usan en sus procesos de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, se ha considerado que el IOM es el lugar idóneo para la obtención de información y la aplicación de las técnicas de investigación que se han construido a partir de la hipótesis que se presentará más adelante. El método oralista que se analiza y describe en esta investigación se denomina Auditivo-oral y se enfoca en desarrollar y potenciar los remanentes auditivos del niño, haciendo foco sustancialmente en el sentido visual de los alumnos como canal de aprendizaje; es decir, se apoya en el uso de imágenes visuales y soportes gráficos como vía principal para transmitir información al niño. Al ser el sentido visual el soporte principal para la recepción de información en el proceso de aprendizaje del niño hipoacúsico, existe la necesidad de contar con soportes visuales con fines educativos que formen parte del proceso de enseñanza y de comunicación, y que lo complementen. Estos soportes son seleccionados tomando en cuenta tanto las características y estrategias del diseño de medios instructivos como las características cognoscitivas, sociales y culturales de los niños con deficiencia auditiva y sus entornos. Ahora bien, uno de los principales problemas dentro de las instituciones educativas que trabajan con niños hipoacúsicos es la escasa variedad de opciones existentes en el mercado al momento de elegir objetos lúdico-didácticos que se apliquen a esta metodología de enseñanza. Por lo tanto, varios de los objetos que se usan actualmente son adaptados o realizados por las propias profesoras (M. Razquín, comunicación personal, 14 de junio de 2016). Además de la escasez de objetos lúdico-didácticos, se evidencia otro problema que surge a partir del desconocimiento existente sobre el alcance que puede llegar a tener en el proceso enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral un objeto lúdico-didáctico que se acople a las necesidades educativas del niño, y sobre las funciones y el nivel de relevancia que los educadores, es decir, los profesores, los terapeutas y los padres de familia, otorgan a dichos objetos. Como se menciona, al ser insuficiente la variedad de objetos didácticos de este tipo, los educadores optan en varias ocasiones por fabricar sus propios recursos educativos para, así, hacer prevalecer en su creación el contenido y la información a transmitir. A su vez, se descuidan las características formales que como objetos de diseño estos debieran tener. Asimismo, el diseñador posee conocimientos y capacidades para crear objetos lúdico-didácticos que complementen el aprendizaje de niños hipoacúsicos, pero no siempre cuenta con la información adecuada sobre los lineamientos a tomarse en cuenta con respecto a las necesidades educativas de los niños y de los educadores (Moreno, 2007). La reducida cantidad de investigaciones académicas realizadas sobre este campo dificulta, tanto al diseñador como a los educadores, obtener una guía acertada sobre la creación, la selección y el uso de objetos lúdico-didácticos especializados para niños con deficiencia auditiva. Por lo dicho anteriormente, esta investigación se perfila con la finalidad de responder el siguiente interrogante: ¿cuál es la función de los objetos lúdico-didácticos en el proceso de enseñanza-

aprendizaje del lenguaje oral en niños con deficiencia auditiva, y de qué manera de qué manera la aplicación de estrategias y lineamientos de Diseño influyen en sus resultados? Para dar respuesta a esta pregunta, se establece como hipótesis que las características de diseño implementadas en los objetos lúdico-didácticos contribuyen al desarrollo de facultades lingüísticas en niños con deficiencia auditiva de tres a cinco años, y que facilitan el proceso de aprendizaje, así como el proceso de enseñanza por parte de los profesores y los padres de familia. Como objetivo general se plantea analizar cuál es la función que poseen los objetos lúdico-didácticos, cuáles son sus características de diseño y cuál es su dinámica de uso por parte de padres y profesores en el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral en niños con deficiencia auditiva. Consecutivamente, se establecen cinco objetivos específicos que incluyen: conocer cuáles son las características de diseño que se toman en cuenta para seleccionar los objetos lúdico-didácticos que se utilizan en la enseñanza-aprendizaje de los niños con deficiencia auditiva; analizar cómo es la interacción de los niños de 3 a 5 años con deficiencia auditiva con los objetos lúdico-didácticos durante el proceso de aprendizaje del lenguaje oral; conocer cuál es la dinámica de uso que los profesores de niños con deficiencia auditiva le otorgan a los objetos lúdico-didácticos, así como sus beneficios y limitaciones frente a las necesidades educativas del niño; conocer cuál es la importancia que los padres de familia de niños con deficiencia auditiva le otorgan a los objetos lúdico-didácticos en el aprendizaje de sus hijos y, finalmente, analizar desde el punto de vista del diseño y desde la perspectiva de los profesores y padres los aspectos positivos y negativos que presentan estos objetos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral. En el contexto de esta investigación, el diseño se convierte en un proceso interdisciplinario en el que intervienen distintos campos del saber. Al producir objetos de diseño dirigidos para niños, el diseñador se apoya en otras disciplinas que aportan datos importantes en torno a las necesidades educativas del niño. Por lo tanto, el diseño, en este caso, se convierte en la disciplina en que convergen otras, como la psicología, la pedagogía, la salud pública, la lúdica, la didáctica y la sociología, entre otras (Castillo, 2009). Siguiendo esta línea, la presente tesis está configurada bajo cuatro capítulos que incorporan diferentes ejes temáticos, que son estudiados por autores de varios campos profesionales y ramas de investigación. El primero de dichos capítulos hace referencia a las características psicopedagógicas y a las necesidades educativas que presentan los niños hipoacúsicos entre las edades de 3 a 5 años. En este punto se presentan y analizan las nociones establecidas por Silvestre (1998), Infante (2005) y Montiel (2008), quienes se han constituido como pioneros y referentes en este campo. Estos planteamientos han sido posteriormente retomados por autores como Schiefelbusch (2004), Castejón & Navas (2013) y Brody (2000), quienes profundizan, mediante estudios analíticos y de campo, la situación de los procesos de aprendizaje del niño con deficiencia auditiva. Dentro de esta misma línea temática se toman en consideración los escritos de Heward (1998) sobre educación especial e inclusiva, la cual tiene como objetivo final la integración del alumno con discapacidad a la educación regular. Para puntualizar acerca de nociones sobre el desarrollo psicopedagógico del niño se abordan teorías sobre psicología cognitiva, psicología evolutiva y limitaciones en la adaptación social y emocional del niño con deficiencia auditiva. Para hablar sobre psicología infantil se toma como base las teorías pertenecientes a la corriente constructivista de la pedagogía propuestas por Piaget (1919-1980), en torno al

desarrollo del pensamiento, del conocimiento, y al crecimiento cognitivo; es decir, el desarrollo de las conductas y los comportamientos desde el inicio de la vida del infante. Las teorías de este autor son relevantes para esta tesis pues sostienen que el niño desarrolla su capacidad cognoscitiva y de lenguaje según la cantidad y la calidad de estímulos que recibe del exterior en sus primeros años de vida, pensamiento que respalda el uso de estímulos sensoriales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Adicionalmente, se pone énfasis en las teorías de educación inclusiva y de integración escolar, y en su aplicación a los modelos educativos de los niños con deficiencia auditiva, y se analiza cuál es la función que cumplen los objetos lúdico-didácticos en los modelos de educación inclusiva. El segundo capítulo corresponde al campo del diseño inclusivo o universal considerado, en el contexto de este trabajo, como una rama emergente de la disciplina del diseño que se caracteriza por tener directa relación con los entornos y los objetos que usan las personas que poseen discapacidades y, por extensión, con su educación. A partir de esto se realiza una descripción de las conexiones entre diseño inclusivo y educación inclusiva, y posteriormente se efectúa un análisis acerca de los contextos y las situaciones en las que ambas ramas convergen para la creación de espacios y elementos con fines educativos, los mismos que son comúnmente estudiados como medios instructivos. Este capítulo se apoya en las nociones sugeridas por el Centro Nacional de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), organización de origen norteamericano que ha enfocado su investigación en este tema en específico y ha dictado pautas para que los educadores, valiéndose del diseño, creen modelos y ambientes educativos inclusivos. Asimismo, con el fin de estudiar el eje lúdico-didáctico –el cual se refiere a la confluencia de las disciplinas lúdicas y didáctica–, se exponen las teorías de Calderón (2002) y Jiménez (2005). Estos autores retoman temáticas como el aprendizaje basado en la experiencia, el contacto del ser humano con el ambiente externo y la necesidad del reconocimiento de las inteligencias múltiples en el salón de clases. En la misma línea, autores como Picado (2006) y Gervilla (2006) dilucidan las nociones académicas existentes alrededor del valor simbólico del juego y de los espacios lúdicos, y sitúan al educador como sujeto estructurador dentro de una educación lúdica. Dentro del campo educativo, Gervilla (2006) sostiene que se evidencia un conjunto infinito de actividades lúdico-didácticas mediante las cuales obtener la atención del niño en mayor proporción. Cuando el educador presenta en forma lúdica la información que desea que sus estudiantes dominen, el aprendizaje inmediatamente pasa a ser significativo para el niño. La autora explica que la actividad lúdica facilita la atención activa y mejora la capacidad de concentración del niño y su memorización. En este sentido se entiende el contexto en el que las actividades lúdicas desarrollan habilidades esenciales que propician un buen aprendizaje escolar. Es, pues, bajo esta perspectiva que se desarrolla el presente trabajo. El tercer capítulo de esta investigación comprende nociones correspondientes a los objetos lúdico-didácticos cuyo fin es la instrucción de niños con deficiencia auditiva. En primer lugar se realiza un breve análisis sobre diversas teorías acerca de los objetos diseñados con fines educativos. Así, autores como Monteagudo (2004), Mora (2014), Juárez & Mazariegos (2003) y Rodríguez (2009) plantean metodologías para la selección, la elaboración y la evaluación de material educativo didáctico ya existente y de material nuevo. En segundo lugar, se realiza una categorización de los objetos lúdico-didácticos que responde a la descripción de sus características en base a sus objetivos. Para esta finalidad se agrupa a estos

objetos dentro de siete categorías, las cuales son descritas y ejemplificadas. En esta instancia el presente trabajo busca realizar una descripción general y establecer características en común que se presenten en los objetos estudiados, y no pretende abarcar toda la gama de objetos lúdico-didácticos aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje en cuestión debido a que la variedad es muy amplia y heterogénea; además, esta acción se desviaría de los objetivos planteados en la tesis. El cuarto capítulo corresponde al desarrollo de la metodología planteada para esta investigación e inicia por la descripción y la justificación de las técnicas metodológicas utilizadas: entrevistas en profundidad a educadores, observación no estructurada a niños hipoacúsicos y análisis de contenido de los objetos lúdico-didácticos. Posteriormente se presenta el análisis de los resultados de las tres herramientas, y se responde gradualmente a las variables y a los indicadores que se indagaron. Estos resultados se entrelazan entre sí y se analizan para dar respuesta al objetivo general y a los objetivos específicos de esta tesis. Para concluir, es relevante reafirmar que el resultado de esta investigación busca en primer lugar conocer la forma en que los niños con deficiencia auditiva aprenden y definir cuáles son sus necesidades y preferencias educativas en torno a las aplicaciones de la lúdica y la didáctica y, en segundo lugar, conocer cómo es la interacción que se presenta durante el uso de objetos lúdico-didácticos que se aplican en los procesos educativos, desde la perspectiva de los niños, de los docentes y de los padres, para así, finalmente, determinar la función real que posee el diseño en este tipo de enseñanza.

## **158. Estrella Eldredge, Karla Elizabeth**

(Licenciada en Diseño / Universidad de Palermo / Argentina)

**La reapropiación del espacio público en la comunicación política de Rafael Correa. La Plaza de la Independencia y el Palacio de Carondelet (2007-2016).** Tesis de Maestría en Gestión del Diseño (2017)

### **Introducción**

La presente tesis se inscribe en la categoría de investigación, en línea temática de medios y estrategias de comunicación, ya que pretende dilucidar el impacto en los espacios públicos de la ciudad de Quito en la comunicación política del gobierno de Rafael Correa. La reapropiación del espacio público en la comunicación política de Rafael Correa conllevó implicancias simbólicas y estratégicas del cierre de la plaza de la Independencia y la apertura del Palacio de Carondelet. El interés por estudiar dichos espacios públicos nació a partir del deseo de indagar acerca de los lugares patrimoniales en Quito. Desde los inicios en la carrera de diseño de interiores ha existido un interés en la restauración de los espacios patrimoniales, especialmente en lo que respecta a la ciudad de Quito, que ha tenido muchas influencias durante su historia, desde los quitus, pueblo étnico quechua, que fueron los primeros moradores, hasta la llegada de los españoles. El centro histórico de Quito es el espacio de mayor importancia simbólica de la nación ecuatoriana, y fue declarado Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO en 1978 debido a su preservación, que “resalta la bien conservada riqueza arquitectónica y artística de una ciudad que se niega