El dinosaurio Lauro

Un juego sensorial para niños con sordoceguera

Los niños con sordoceguera enfrentan barreras significativas en su desarrollo cognitivo, emocional y social debido a la combinación de discapacidad visual y auditiva. Aunque existen algunos avances tecnológicos, los recursos educativos siguen siendo limitados y no integran de manera simultanea el juego y la narrativa, dificultando el acceso a un aprendizaje completo. En este contexto surge El dinosaurio Lauro, un juego sensorial para niños con sordoceguera que combina la narrativa de lectura en braille con la interacción táctil.

Objetivo

El objetivo de este proyecto es **diseñar una herramienta educativa inclusiva para niños con sordoceguera, que combine estímulos táctiles y narrativos para promover su desarrollo cognitivo, emocional y sensorial.** A través de un juego adaptado que utiliza el braille y texturas, se busca ofrecer una experiencia de aprendizaje interactiva que permita a los niños acceder a la información de manera autónoma, mejorando su capacidad de discriminación táctil, su comprensión del entorno y su conexión emocional con el contenido.

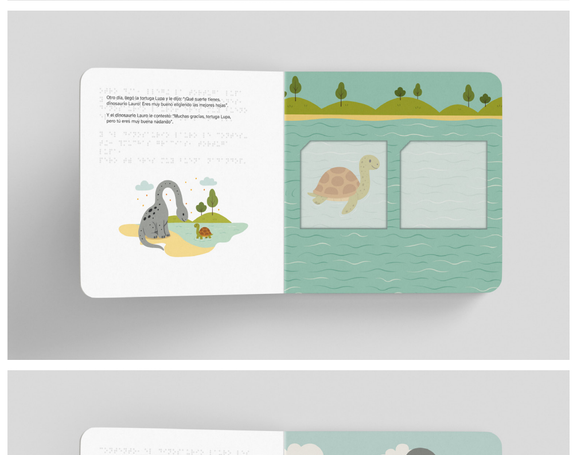
El juego

El juego propuesto se presenta como una maqueta de libro interactivo, en el que cada página contiene una narrativa en braille. El niño leerá una frase del cuento en braille y, a continuación, deberá asociarla con un conjunto de tarjetas de texturas. Estas tarjetas representan diferentes elementos de la historia, que este debe ordenar cronológicamente según lo leído, creando así la secuencia correcta de los eventos. Cada página del libro está diseñada con huecos específicos para insertar las tarjetas, lo que facilita su colocación mediante un sistema de encaje adaptado al soporte. Este enfoque fomenta la **interacción táctil y cognitiva**, permitiendo que el niño se conecte emocionalmente con la historia mientras desarrolla habilidades de **discriminación táctil y organización secuencial**, promoviendo el **pensamiento lógico** y el aprendizaje interactivo de una forma divertida y educativa.

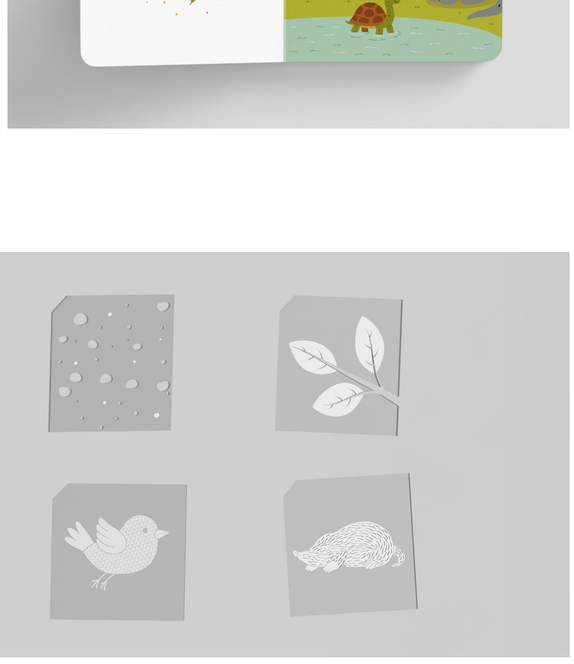
Packaging

Cubierta

Contracubierta



Páginas



Tarjetas táctiles y sensoriales

La marca

La marca *"Huellas Mentales"* se crea con el objetivo de **ofrecer una plataforma a futuros desarrollos, promoviendo juegos y recursos educativos diseñados específicamente para niños con sordoceguera.** Su propósito es visibilizar la importancia de una educación inclusiva y accesible, estableciendo un **referente dentro del diseño educativo adaptado** y abriendo la puerta a nuevas iniciativas que favorezcan el aprendizaje autónomo de este colectivo.

Su símbolo, basado en una celda braille, utiliza seis puntos, de los cuales los dos últimos se transforman en ojos, simbolizando que "el braille son los ojos de los que no pueden ver". El nombre de la marca representa las huellas sensoriales y cognitivas que quedan en la memoria a través de experiencias significativas. La paleta cromática, que incluye azul, naranja y gris oscuro, se seleccionó por su alto contraste visual, facilitando la percepción para personas con baja visión y compatibilidad con daltonismo, y cada color transmite valores clave como confianza, creatividad y positividad.

Huellas Mentales

PANTONE 164 C
RGB 253 127 66
HEX/HTML FD7F42
CMYK 0 61 74 0

PANTONE 534 C
RGB 24 54 93
HEX/HTML 18365D
CMYK 100 80 36 29

PANTONE 447 C
RGB 54 58 55
HEX/HTML 363A37
CMYK 69 56 57 62