

## ENTRETENIMIENTO CREADO POR DOS EXESTUDIANTES DE LA ESPOL

# Glou, juego para niños autistas



Andrea Constante (i) y Paola Suárez, exestudiantes de la Espol, que ganaron concurso internacional con Glou, un juego para niños con autismo.

Proyecto didáctico resultó ganador en competencia educativa en Perú.

**PAOLA SUÁREZ Y ANDREA CONSTANTE** crearon Glou, un juego diseñado para ayudar en el desarrollo cognitivo y motriz de niños con autismo en un entorno escolar, y que acaba de obtener el primer lugar en la categoría Responsabilidad Social en los Latin American Design Awards para estudiantes 2017, en Perú.

Se trata de un concurso a nivel de Latinoamérica en el que los ganadores reciben el reconocimiento

internacional por el proyecto presentado. “Nosotros participamos en la categoría estudiante, quedamos finalistas con una chica de El Salvador”, dice Andrea.

Ella y su compañera diseñaron el juego el año pasado como un proyecto académico de la materia Integradora, para culminar sus estudios de grado de la Licenciatura en Diseño Gráfico, y no sabían que la universidad lo había inscrito en el concurso, hasta que les comuni-

caron que habían ganado.

El juego consiste en una caja de madera con un tablero que se enciende, tiene dados, cartillas y un instructivo dirigido al maestro para que guíe al alumno en la actividad por realizar.

Es el viaje de un niño de la tierra a la luna. Para empezar a jugar el niño tiene que lanzar el dado y según los números que le marque tiene que ver en la cartilla la actividad que le toca efectuar.

Las exestudiantes de la Espol dicen que para crear el juego visitaron el centro psicoeducativo Isacc y notaron que les hacía falta un

“Tiene una temática de espacio, es de un viaje de un niño de la tierra a la luna. Tiene algunos obstáculos, están configurados con unos dados, un tablero y cartillas. El que avanza gana”.

PAOLA SUÁREZ, GRADUADA DE LA ESPOL.

entretenimiento con el que trabajen de forma independiente, pero que a la vez interactúen con los otros chicos.

Dicen que hay una persona interesada en fabricar el juego y ponerlo a la venta, pero que hay que hacerle algunos ajustes, entre ellos hacer más ligera la caja y mejorar la instalación eléctrica. (F)



Glou y las piezas que lo componen, entre ellas los dados que se lanzan para seleccionar la tarea por realizar.