

La inclusión social en la metodología de diseño de objetos. Responsabilidad social universitaria y cultura de paz

Ana Georgina Navarro Sarmiento ⁽¹⁾
Guadalupe del Rocío Valadez Hernández ⁽²⁾

Resumen: Hoy en día, la orientación de las universidades está estrechamente relacionada con el concepto de responsabilidad social universitaria (RSU). La RSU se enfoca, entre otras cuestiones, en establecer prácticas que favorezcan el logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible adoptados por las Naciones Unidas en 2015.

Los programas académicos son un vínculo de comunicación entre profesores y estudiantes, incluyendo temas y actividades que contribuyen al perfil de egreso del estudiante de diseño. Por lo tanto, es importante que la teoría se complementa con la práctica real por parte de los estudiantes en el aula.

Es fundamental considerar la práctica real en el desarrollo de temas de inclusión social, buscando que los estudiantes tengan experiencias en espacios de la vida cotidiana y en el contexto de los usuarios. Aunque el acceso a estos escenarios no siempre será fácil, el aula puede funcionar como un segundo escenario o plan B.

El uso de actividades lúdicas para estudiantes de diseño en temas de discapacidad visual nos ofrece, como académicos, la oportunidad de proporcionar a los alumnos un aprendizaje significativo. Estas actividades les permiten sensibilizar de manera personal y desarrollar empatía y conciencia social. Además, estas actividades pueden servir como motivación para que su servicio a la comunidad se realice a través de sus conocimientos sociales aplicados en sus propuestas de diseño.

En esta actividad lúdica desarrollada en el aula, en la clase de Metodología del Diseño, con el tema de adaptación de juegos didácticos para personas con discapacidad de la vista, los alumnos juegan con los ojos vendados con sus compañeros para poder elaborar el planteamiento del problema.

Palabras clave: Responsabilidad social - ODS - Inclusión social - Metodología para el proyecto de diseño - Actividad lúdica

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 261-162]

(1) **Ana Georgina Navarro Sarmiento**. Dra. En ciencias de la educación, Universidad Santander. Licenciada en diseño de artesanías, Centro Universitario de Tonalá. Universidad de Guadalajara. México.

(2) **Guadalupe del Rocío Valadez Hernández**. Docente de tiempo completo, Universidad de Guadalajara.

¿Qué es la responsabilidad social universitaria?

En esta sección se presenta brevemente el concepto de *Responsabilidad Social*, con el fin de contextualizar y emplearlo como guía en nuestro análisis. Examinaremos cómo las actividades escolares contribuyen al cumplimiento de objetivos de desarrollo sostenible relacionados con la promoción de una responsabilidad social eficaz, empezando por los docentes y extendiéndose a los estudiantes, para finalmente aplicar en la sociedad.

Comenzamos con el aporte de Andia Valencia, W., Yampufe Cornetero, M., & Antezana Alzamora, S. (2021). Donde señalan que la RUS es un enfoque estratégico de gestión institucional que conecta sinérgicamente las funciones básicas de la universidad para mejorar su desempeño interno, crear mejores ciudadanos y fortalecer la relación con sus grupos de interés desde una perspectiva holística y sostenible. La responsabilidad universitaria sostenible se fundamenta en los siguientes puntos:

- Es un enfoque holístico al tener una visión global de la universidad en relación a sus grupos de interés.
- Es sistémico al interrelacionar internamente las distintas facultades y dependencias de la universidad.
- Es transversal a las funciones básicas de la universidad y a todas sus áreas, ya que en todas ellas se aplican sus principios y directrices.
- Es interdisciplinario e interinstitucional porque incluye la complejidad en la manera de entender y relacionarse con su entorno.

De acuerdo con lo anterior, podemos observar cómo la Responsabilidad Universitaria Social (RUS) se posiciona estratégicamente como una perspectiva integral de gestión institucional, facilitando una mayor interrelación con los grupos de interés tanto internos como externos. Esto no solo permite la incorporación transversal de sus directrices en todas las funciones de la universidad, sino que también promueve una participación interdisciplinaria e interinstitucional activa de docentes y estudiantes, impulsando así una universidad más comprometida y socialmente responsable.

¿Qué son los objetivos de desarrollo sostenible?

La responsabilidad social universitaria contribuye al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), que según la ONU (Organización de las Naciones Unidas) son el plan maestro para lograr un futuro sostenible para todos. Se interrelacionan entre sí e incluyen los desafíos globales que enfrentamos día a día, como la pobreza, la desigualdad, el clima, la degradación ambiental, la prosperidad, la paz y la justicia.



Imagen 1. Objetivos de desarrollo sostenible (2025) ONU

¿Cuáles son los objetivos de desarrollo sostenible?

En esta sección, enumeramos cada uno de los objetivos como parte de la difusión en el ámbito académico. Después, ofreceremos una breve justificación para cada uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, resaltando su aplicación en el proceso metodológico del juego didáctico para personas ciegas, conforme al objetivo general del diseño propuesto por el estudiante.

1. Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo: Erradicar la pobreza extrema a nivel global es un objetivo esencial de la Agenda 2030 para el desarrollo sostenible.
2. Crear un mundo libre de hambre para 2030: El problema global del hambre y la inseguridad alimentaria ha mostrado un aumento alarmante desde 2015, una tendencia exacerbada por la pandemia, conflictos, el cambio climático y el aumento de las desigualdades.
3. Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.
4. Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

5. Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.
6. Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos.
7. Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna.
8. Promover el crecimiento económico inclusivo y sostenible, el empleo y el trabajo decente para todos.
9. Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización sostenible y fomentar la innovación.
10. Reducir la desigualdad en y entre los países.
11. Lograr que las ciudades sean más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles.
12. Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.
13. Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.
14. Conservar y utilizar sosteniblemente los océanos, los mares y los recursos marinos.
15. Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras, detener la pérdida de biodiversidad.
16. Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas.
17. Revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible. ONU: Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible.

¿Los objetivos de desarrollo sostenible y la metodología del diseño?

En esta sección, exploraremos cómo los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) se relacionan con la responsabilidad social universitaria en el campo del diseño. A través de prácticas y proyectos promovidos por los docentes, se fomenta una mayor conciencia sobre la importancia de integrar los ODS en el contexto académico y profesional del diseño, promoviendo así un enfoque holístico y sostenible en la formación integral de los futuros diseñadores.

1. **Fin de la Pobreza:** El diseño de juegos didácticos inclusivos permite a todos los niños y niñas, independientemente de sus discapacidades, adquirir habilidades educativas y cognitivas, rompiendo el ciclo de la pobreza y fomentando la autosuficiencia en el futuro.
2. **Hambre Cero:** La propuesta de juegos didácticos para niños ciegos puede incluir lecciones sobre alimentación y nutrición, ayudando a los niños a comprender la importancia de una dieta balanceada, esencial para su desarrollo y bienestar.
3. **Salud y Bienestar:** La interacción con juegos didácticos diseñados para niños ciegos promueve su bienestar emocional y mental, así como su desarrollo físico y cognitivo, contribuyendo a una vida saludable.
4. **Educación de Calidad:** El diseño de juegos didácticos accesibles garantiza que los niños ciegos tengan las mismas oportunidades educativas que sus compañeros videntes, promoviendo un aprendizaje significativo, inclusivo y equitativo.

5. **Igualdad de Género:** Incluir la perspectiva de género en el diseño de juegos didácticos asegura que tanto niños como niñas ciegas tengan acceso igualitario a herramientas educativas que combatan estereotipos de género.
6. **Agua Limpia y Saneamiento:** Diseñar juegos didácticos que eduquen sobre la importancia del agua limpia y el saneamiento puede enseñar a los niños ciegos sobre estos temas cruciales desde una edad temprana, creando conciencia y promoviendo prácticas saludables.
7. **Energía Asequible y No Contaminante:** Juegos educativos que aborden temas sobre energías renovables y uso eficiente de energía pueden ayudar a los niños ciegos a entender de manera lúdica la importancia de la sostenibilidad energética.
8. **Trabajo Decente y Crecimiento Económico:** Al proporcionar habilidades y herramientas desde una edad temprana, los juegos didácticos preparan a los niños ciegos para una vida laboral productiva y digna, apoyando el crecimiento económico inclusivo.
9. **Industria, Innovación e Infraestructura:** El desarrollo y uso de tecnologías adaptadas para la educación de niños ciegos fomenta la innovación y mejora la infraestructura educativa accesible.
10. **Reducción de las Desigualdades:** El diseño de juegos didácticos contribuye a nivelar el campo educativo, reduciendo las desigualdades y garantizando que los niños ciegos tengan las mismas oportunidades de aprendizaje.
11. **Ciudades y Comunidades Sostenibles:** Promover una educación inclusiva a través de juegos didácticos diseñados para niños ciegos ayuda a construir ciudades y comunidades más inclusivas y sostenibles.
12. **Producción y Consumo Responsables:** Juegos didácticos que enseñen sobre consumo responsable y sostenibilidad pueden ayudar a los niños ciegos a entender la importancia del uso consciente de los recursos.
13. **Acción por el Clima:** Juegos didácticos que traten temas sobre el cambio climático pueden sensibilizar a los niños ciegos sobre la crisis climática y alentar prácticas sostenibles desde temprana edad.
14. **Vida Submarina:** El diseño de juegos educativos sobre la conservación marina puede enseñar a los niños la importancia de proteger los océanos y la vida marina.
15. **Vida de Ecosistemas Terrestres:** A través del diseño de juegos didácticos, niños y niñas con ceguera, pueden aprender sobre la biodiversidad y la conservación de los ecosistemas terrestres, contribuyendo a una comprensión más holística del medio ambiente.
16. **Paz, Justicia e Instituciones Sólidas:** Diseñar juegos didácticos que promuevan valores de paz, justicia y respeto puede ayudar a los niños ciegos a desarrollar una comprensión y aprecio por estos principios, fomentando una sociedad más justa e inclusiva.
17. **Alianzas para Lograr los Objetivos:** La creación de juegos didácticos inclusivos requiere colaboración entre diferentes sectores y organizaciones, formando alianzas que potencien los impactos positivos en la educación de niños y niñas con ceguera.

Como se puede apreciar, cada uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) puede integrarse en la metodología del diseño de juegos didácticos inclusivos. Esta estrategia no solo promueve la consecución multifacética de los ODS, sino que también permite que los niños ciegos desarrollen habilidades educativas, cognitivas y emocionales para mejorar su

desarrollo integral. Esto contribuye a romper el ciclo de la pobreza y fomenta la autosuficiencia futura. Además, abordan temas cruciales como la alimentación, sostenibilidad energética, justicia y conservación ambiental. La inclusión de una perspectiva de género y la colaboración intersectorial en el diseño de estos juegos refuerzan su impacto positivo al promover una educación equitativa, saludable y sostenible, contribuyendo así a la construcción de sociedades más justas e inclusivas.

Inclusión social en el diseño de objetos. Transformando la educación para todos

La inclusión social en la metodología del diseño de objetos implica crear paradigmas en los procesos de enseñanza-aprendizaje que integren a todas las personas, especialmente a aquellas que han sido históricamente excluidas. Esta tarea debe ser abordada por todos los sectores de la sociedad, adquiriendo una relevancia especial en los espacios académicos, donde se promueve la formación y la construcción del pensamiento. En resumen, nuestras universidades deben adoptar este enfoque de inclusión social debido a su papel fundamental en la proyección del quehacer específico.

La inclusión social es el proceso de garantizar que todas las personas, sin importar su origen, sexo, identidad de género, orientación sexual, etnia, religión o discapacidad, puedan acceder a los recursos, servicios y oportunidades necesarios para participar plenamente en la sociedad. En otras palabras, la inclusión social busca asegurar que todas las personas tengan las mismas oportunidades para vivir una vida digna y satisfactoria.

La inclusión social es fundamental para construir una sociedad más justa y equitativa. Garantiza que todas las personas tengan acceso a los mismos recursos y oportunidades que les permitan contribuir plenamente a la comunidad y vivir una vida plena. Este es un derecho humano universal que se debe asegurar para todos.

Además, la inclusión social aporta múltiples beneficios tanto a nivel individual como colectivo. A nivel personal, mejora la calidad de vida, el bienestar emocional, proporciona una mayor sensación de seguridad y fomenta el crecimiento de la autoestima. Por el lado del ámbito colectivo, contribuye al desarrollo sostenible y fortalece el capital humano y social.

Para Clemente, C. P. G., Fajardo, Z. I. E., Navarro, C. E. V., & Moreno, W. J. M. (2022), la educación es un derecho fundamental en el cual todos los seres humanos pueden participar sin distinción de ningún tipo. Precisamente, los grandes espacios del saber lo constituyen las universidades del mundo, donde se preparan los futuros profesionales; por ello enfrentan grandes desafíos en los cuales se llama a la participación, cooperación e integración de todos sus actores: profesores, estudiantes, cuerpo rector y sociedad. Promoviendo comunidades inclusivas desde la praxis transformadora. Los cambios y evoluciones sociales demandan que se implementan y promueven la equidad con hechos de inclusión entre los alumnos y profesores, crear espacios más asequibles y promocionar la existencia de una corresponsabilidad individual y grupal para avalar el aprendizaje desde la integridad de los programas académicos que se desarrollan en las diferentes áreas curriculares.

Se requiere continuar con los esfuerzos necesarios para la inclusión en la educación universitaria desde la praxis educativa transformadora.

Los juegos didácticos son una herramienta eficaz para fortalecer el aprendizaje a través de actividades lúdicas. Además de proporcionar un espacio de esparcimiento y convivencia, muchos de nosotros recordamos cómo, gracias a los juegos didácticos, aprendimos más fácilmente los temas escolares que nos resultaban difíciles

Actividades lúdicas en la metodología del diseño: etapa de planteamiento del problema

Esta propuesta innovadora implica realizar una actividad lúdica en el aula con estudiantes de la materia de Metodología del Diseño, pertenecientes a la Licenciatura en Diseño de Artesanías de la Universidad de Guadalajara, quienes están cursando el tercer semestre. Es esencial conceptualizar y contextualizar las razones para implementar esta estrategia de aprendizaje. La idea surgió de las expresiones “ponte en sus zapatos” o “ponte en los zapatos del cliente”, lo que nos llevó a proponer que los estudiantes participen en clase con un juego didáctico y un pañuelo para taparse los ojos. Ahora, veamos lo que algunos investigadores mencionan sobre las actividades lúdicas y sus beneficios en el ámbito académico. La actividad se lleva a cabo para que cada uno de los estudiantes redacte el informe sobre el planteamiento del problema, una de las etapas iniciales de la metodología del diseño. En este informe, se presenta una definición clara y precisa del problema que se desea abordar, se explica el contexto en el que surge y se detallan las razones por las cuales es importante encontrar una solución a través del diseño. Además, se analizan los impactos y problemas que pueden continuar generando si no se resuelve el problema.

Actividad lúdica. Algunos conceptos

Para Calderón, G. E. C. (2021), de La Comunidad de Docentes Innovadores, el aprendizaje debe ser una experiencia significativa para los estudiantes. Por ello, los docentes, a través de diversas estrategias, generan experiencias variadas para conseguirlo. Las estrategias más efectivas están asociadas al uso creativo de recursos o materiales educativos, adaptados al contexto de la práctica pedagógica y nutridos por las costumbres y problemas ambientales, entre otros. Además, existen muchos docentes que utilizan los juegos como estrategias para lograr un aprendizaje significativo.

Por su parte, Candela Borja, Y. M., y Benavides Bailón, J. (2020) conciben la actividad lúdica como la forma natural de integrar a los estudiantes en su entorno, permitiéndoles aprender, relacionarse con los demás, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la que pertenecen. De igual modo, la lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y debe basarse en los principios educativos de integralidad, participación,

responsabilidad y solidaridad, enfocados al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio-afectiva, corporal, estética, ética y espiritual.

Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Castro Bungacho, S., y Tello Cóndor, G. (2021) comentan que las actividades lúdicas deben diseñarse de acuerdo con su finalidad prevista y adecuarse a las metas que se persiguen en el aula. Estas actividades deben ser atractivas y motivadoras para captar la atención de los estudiantes, vinculando la lectura, escritura y contenidos. Las reglas del juego deben ser especificadas por el instructor y la interacción entre participantes, según su participación. Adaptarse a la edad o personalidad de los participantes es importante para resolver el problema. Además de promover el aprendizaje, las actividades lúdicas deben brindar entretenimiento, emociones, motivación para participar en el juego, autoestima, reflexión sobre el problema, creatividad e interacción social. Desde esta perspectiva, y de acuerdo con los investigadores, el diseño y la aplicación de actividades lúdicas como estrategia para reforzar el aprendizaje deben resultar en una experiencia significativa y agradable para los estudiantes, así como en un aprendizaje efectivo. Es fundamental tener en cuenta el contexto en el que se realizará la actividad y las características de los estudiantes, buscando desarrollar dimensiones como la cognitiva, comunicativa, socio-afectiva, corporal, estética, ética y espiritual.

Las actividades lúdicas aplicadas en el aula para alumnos de nivel superior deben diseñarse de acuerdo con los objetivos de aprendizaje establecidos en los programas educativos. Estas actividades representan una opción innovadora para este nivel y son una estrategia que los estudiantes pueden aplicar en su futura vida profesional y laboral para detectar problemas y obtener datos para soluciones de diseño.

Metodología del diseño

La metodología del diseño incluye un amplio conjunto de disciplinas donde lo esencial es la creación, mejora y presentación de proyectos para desarrollar herramientas necesarias para los objetivos planteados. Por lo tanto, la metodología del diseño proporciona una serie de seguimientos e indicaciones para resolver problemas relacionados con el diseño, definiendo la secuencia más adecuada para llevar a cabo actividades y métodos específicos. La planificación es especialmente útil en el ámbito del diseño para evitar actividades incoherentes y procesos intuitivos debido a la gran cantidad de posibilidades presentes en cada proyecto.

Según Del Carmen Vilchis, L. (2000), varios teóricos coinciden en identificar cuatro constantes metodológicas en el diseño:

1. Información e investigación
2. Análisis
3. Síntesis
4. Evaluación

Formulación del problema en la metodología del diseño

Para Del Carmen Vilchis, L. (2000), todo problema de diseño se inicia “con un esfuerzo por lograr un ajuste entre la forma en cuestión y su contexto. La cantidad de conocimiento a disposición del diseñador para plantear problemas determina la variedad de soluciones, de modo que su aumento disminuye la posibilidad de formas nuevas e inesperadas y solo cuando el diseñador enfrenta situaciones excepcionales emplea métodos básicos nuevos”. Los problemas de diseño se presentan cuando los objetos del entorno no ayudan al hombre y su desarrollo social, ya sea cuando la cultura cambia y modifica el modo de hacer las cosas o cuando se genera una nueva actividad. Debe quedar claro que la solución de problemas de diseño requiere de estudio e investigación; de la capacidad para saber plantear los problemas de manera que queden individualizados y sin confusión y así definir los medios necesarios. Un problema cuyo planteamiento no va unido al estudio específico de sus posibilidades de solución es, en realidad, un pseudo problema (pág. 48).

De acuerdo con lo anterior, consideramos que el diseño siempre debe adaptarse a su entorno para ser útil. Es importante tener en cuenta que el estudiante de diseño con más conocimiento tiene menos probabilidades de crear cosas nuevas, a menos que enfrente situaciones únicas. Los problemas de diseño surgen cuando los objetos no ayudan a las personas o cuando la cultura cambia. Además, no debemos olvidar que para resolver problemas de diseño se necesita investigación y un planteamiento claro.

La inclusión social en el diseño de objetos es un tema de creciente relevancia, pero a menudo se pasa por alto en la práctica docente. Los estudiantes de diseño suelen centrarse en la funcionalidad y la estética, descuidando cómo sus objetos pueden impactar a diferentes grupos sociales, especialmente aquellos con necesidades específicas. Abordar este problema es fundamental para garantizar que los productos diseñados sean accesibles y útiles para todos, independientemente de sus capacidades, edades, géneros o contextos sociales. La falta de inclusión social en el diseño puede perpetuar la exclusión social y limitar las oportunidades de ciertos grupos, afectando negativamente su calidad de vida y participación en la sociedad.

El planteamiento del problema es una de las etapas más importantes en el desarrollo de la metodología del diseño. Después de sensibilizarnos sobre la problemática en el diseño, es crucial comunicar y sensibilizar a los demás sobre el problema.

El primer paso es la identificación de la problemática en relación con el área de diseño. Se trata de detectar el problema de manera directa y, en relación con eso, definir claramente qué es lo que se quiere solucionar. En este caso, se trata de que los juegos didácticos no están específicamente diseñados para personas con discapacidades visuales.

El siguiente paso es la contextualización del problema, donde se analiza el contexto, es decir; dónde y con quiénes se presenta el problema. Es importante tomar en cuenta aspectos sociales, económicos y culturales.

Cuando se tiene clara la problemática del diseño, es más fácil iniciar el proyecto de adaptación de un juego didáctico para personas ciegas, ya que de alguna manera tenemos una guía que nos permite iniciar el proceso de investigación.

Desde esta perspectiva, Chomsky (2011) plantea que los retos que enfrenta el diseño, su aprendizaje y enseñanza metodológica son la perpetuidad del cambio y la transformación como valor conceptual. El entendimiento transformado en proyección para las sociedades permitirá que el diseño pueda y deba aportar respuestas y soluciones creativas para acompañar a las poblaciones ante estos nuevos retos y escenarios que replantean el futuro y concienciar a la sociedad. Cuestionarse y reflexionar sobre las serias problemáticas que se enfrentan y deben tener vías de solución, tanto económicas como tecnológicas, con soluciones creativas que generen sinergia entre el diseño, la economía, la educación, la innovación y la cultura, teniendo como eje de experimentación y acción los lugares que habitamos y sus entornos.

La academia y la organización de los contenidos de aprendizaje para los alumnos y docentes deben incubar proyectos para moldear y generar prosperidad y calidad de vida sostenible, en el ideal de un avance como sociedad participativa, colaborando en procesos creativos que conectan redes de conocimiento e intercambio de proyectos, con verdadera transferencia de investigación y desarrollo en beneficio participativo, dejando la exclusión en cualquiera de sus formas e integrando equitativamente a todos.

Si lo anterior no se aplica y se transfiere por medio de las metodologías de diseño –cualquiera que ésta sea– o bien no se entiende, no se promueve o no se germina, las instituciones de enseñanza del diseño reproducirá sin cuestionamientos el adoctrinamiento en que los alumnos, docentes y comunidad académica son integrados a una base estructural en la que acatarán preceptos, donde el sistema educativo será cada vez más controlado, más especializado y vocacional, y con mayores costos de educación, creando a los jóvenes una deuda que los encierra a integrarse lo antes posible a la conformidad de la producción y la ganancia netamente económica para preservar un sistema en alerta de colapso (citado en Damian Ortega, N., & Escobar, F. (2024))

Metodología aplicada al proyecto

La metodología empleada en este proyecto es una combinación de enfoques cualitativos y cuantitativos, también conocida como metodología mixta.

- Metodología Cualitativa: A los estudiantes se les solicita que asistan a clase con el juego didáctico de su elección, un pañuelo o tela para tapar sus ojos, un cuaderno de notas y una cámara o dispositivo para la toma de fotos y videos. Esta actividad lúdica tiene como objetivo observar y analizar sus comportamientos y reacciones de manera directa. Además, se les pide que respondan un formulario relacionado con el desarrollo de la actividad, para obtener sus apreciaciones cualitativas sobre su formación como diseñadores de artesanías.
- Metodología Cuantitativa: Finalmente, se les envía un segundo formulario virtual para evaluar su conocimiento sobre responsabilidad social, los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) e inclusión social a lo largo de su trayecto académico. Este formulario contiene preguntas cerradas y escalas de valoración, permitiendo recopilar datos cuantitativos que serán analizados estadísticamente.

La combinación de estas metodologías permite obtener una visión más completa y profunda del impacto de las actividades lúdicas en la formación de los estudiantes, evaluando tanto sus experiencias cualitativas como sus conocimientos cuantitativos. Esto asegura que las soluciones propuestas sean relevantes y eficaces, contribuyendo así a una formación integral de los estudiantes.

Descripción de la implementación de actividades lúdicas en la etapa del planteamiento del problema

Dentro del programa de la unidad de aprendizaje de metodología del diseño, los estudiantes utilizan el método lúdico para adaptar un juego didáctico. El objetivo principal es que los alumnos aprendan de manera amena y divertida, involucrándose activamente en el proceso. No se trata de reemplazar el proceso educativo por el ocio, sino de crear dinámicas lúdicas que fomenten y refuercen el aprendizaje relacionado con el tema.

La actividad lúdica les parece atractiva a los estudiantes, ya que estimula su concentración, les plantea retos divertidos por enfrentar y los hace socialmente interactivos, fomentando el diálogo entre pares, rompiendo el rol pasivo del estudiante en la educación tradicional. Para el desarrollo de cada juego se necesita un espacio amplio, el del aula es suficiente. Se les explica a los estudiantes que tendrán que cubrir los ojos con un pañuelo durante el desarrollo del juego didáctico y el tiempo con el que cuentan para finalizar la actividad para luego intercambiar el juego con los otros compañeros., los roles se van cambiando para que todos puedan experimentar todos los juegos y puedan diferenciar las necesidades de cada juego didáctico. Algunos de los juegos didácticos que se les solicita pueden ser: dominó, rompecabezas, jenga o tangram, es importante el uso de diferentes materiales en los mismos, pueden ser de madera, plástico, cartón o marfil. La idea es que los alumnos toquen con sus manos los diferentes materiales y texturas e identifiquen las necesidades que necesita un juego didáctico para personas ciegas. El profesor les hace el cuestionamiento sobre: ¿si el tamaño de las piezas es adecuado?, ¿las perforaciones en el caso del dominó se perciben de manera clara?, ¿son muy pequeñas, muy grandes?, el material es el adecuado? ¿Podría jugarlo una persona con discapacidad visual? ¿Puedes realizar una nueva propuesta sobre ese mismo juego didáctico? El profesor realiza la metodología por observación para monitorear cómo cada equipo usa sus recursos para resolver o jugar con el juego didáctico.

Al término de la práctica, en el que los alumnos ya experimentaron la actividad lúdica, el profesor les hace saber sobre la importancia de la comunicación entre los integrantes o de quién acompaña a una persona con discapacidad para el desarrollo o disfrute de una actividad para una persona ciega. El profesor instruye al alumnado que realicen la misma práctica con sus familiares, amigos o conocidos, pero ahora como observadores. Después de llevar a cabo este procedimiento, los alumnos son más sensibles a desarrollar el problema de su proyecto de investigación y dar solución al mismo.

Desarrollo gráfico de la actividad



2



3



4

Imagen 2. “jugando con los ojos tapados” Cutonalá - **Imagen 3.** Jugando “con los ojos tapados” actividad lúdica en el aula. Cutonalá - **Imagen 4.** Alumnos en el aula, jugando “Con los ojos tapados”. Enero 2025 Navarro Sarmiento AG & Valadez Hernández GR

En la imagen 2 se puede observar a los alumnos iniciando el juego con los ojos vendados. Desde este momento, comienzan a detectar los posibles problemas que podrían surgir en esta etapa.

En la imagen 3, se observa a una estudiante desempeñando el rol de anotadora de las expresiones de los participantes. Además, se muestra el uso de medios electrónicos para registrar los datos.

En la imagen 4 se aprecia la libertad con la que los alumnos realizan la actividad lúdica en el aula. Que finalmente es uno de los principales propósitos de este tipo de actividades. En las imágenes 5 y 6, se observa a una estudiante desempeñando el rol de usuario como persona ciega (con los ojos vendados). Esta actividad les permite detectar de manera directa los posibles problemas para desarrollar el juego.



5



6



7

Imagen 5. Jugando con los ojos tapados, registro de la actividad. Cutonalá.

Imagen 6. “Alumna experimentando el juego con los ojos tapados”. Cutonalá.

Imagen 7. Alumna jugando con los ojos tapados. Actividad lúdica. Cutonalá
Enero 2025 Navarro Sarmiento AG & Valadez Hernández GR

Resultados de los formularios. Actividad lúdica

Veinticuatro estudiantes respondieron libremente al formulario virtual.

¿cuantos años tienes?

24 respuestas

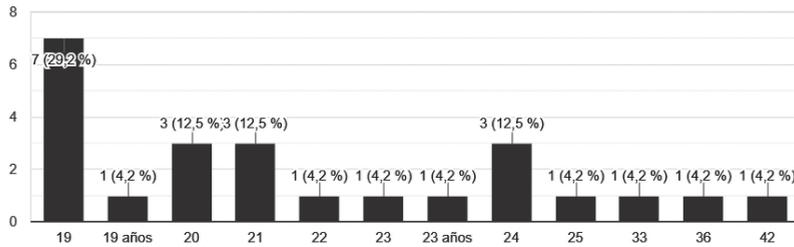


Imagen 8. Pregunta 1 cuántos años tienes (creación propia)

señala que es para ti una actividad lúdica

24 respuestas

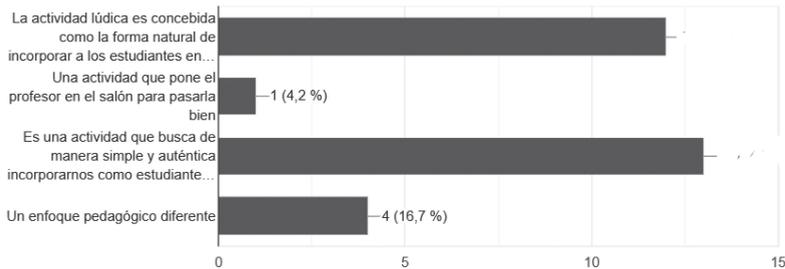


Imagen 9. Pregunta: ¿Qué es para ti una actividad lúdica? (creación propia)

Para las y los estudiantes universitarios, una actividad lúdica es concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen, también la consideran como una actividad que busca de manera simple y auténtica incorporarlos como estudiantes de nivel superior de manera real con el contexto, que los ayude a relacionarse con los demás, entender cómo es que funciona la sociedad a la que en algún momento les podremos resolver un problema por medio del diseño; aunque es importante mencionar que lo ven como un enfoque pedagógico diferente y como una actividad que pone el profesor en el salón para pasarla bien.

En la pregunta ¿Qué aprendiste?

Los estudiantes contestaron lo siguiente:

- Que estamos demasiado acostumbrados a percibir todo con la vista y es algo que damos por sentado, y poco pensamos en las personas que no tienen visión
- Aprendí que el diseño tiene muchísimos más campos y oportunidades, no solo lo que nos expone el sistema.
- Que los diseños comunes suelen ser cerrados y solo para un tipo de personas, dejando de lado todo un mar de mercado
- Pensar más en la inclusión a la hora de diseñar
- Que la base de cualquier diseño o un buen diseño es una buena metodología
- A relacionarme más con el problema
- Aprendí a pensar más
- A qué debemos pensar muy bien en nuestro usuario y investigar muy bien antes de hacer un diseño
- En qué es un mundo muy diferente
- Aprendí abrir mi entendimiento y lógica de cómo funcionan ciertas maneras y formas de vivir y desarrollar
- Aprendí este nuevo método y cómo se sienten los niños ciegos, como la frustración que se enfrentan día a día por la falta de empatía de los diseñadores en los productos o juguetes
- Que las cosas que a mí me parecen tan normales y muy fáciles de hacer o comprender, llegan a ser muy difíciles para las personas ciegas.
- Aprendí a ponerme en el lugar de mi usuario y me di cuenta de cómo el diseño puede impactar directamente en las experiencias de las personas
- Que la mayoría de juegos didácticos y/o de mesa no están diseñados con una inclusión completa en mente. Y que para poder diseñar algo que realmente sea funcional y resuelva un problema es necesario involucrarse por completo y entender todas las perspectivas que te sean posibles.
- A analizar más en profundidad las cosas
- La falta de inclusión en algo tan común como los juegos de mesa
- General preguntas y cuestionar el juego sin depender de la vista
- Que ningún juego de mesa o incluso “el mundo” está totalmente adaptado para todos y que no solo debemos de pensar en el diseño bonito, sino que debemos de pensar en la total funcionalidad del producto y la adaptabilidad de este.
- Se adquiere más sensibilidad para este tipo de problemas en la sociedad
- A cómo adaptar el juego para las personas
- Aprendí a analizar desde otro punto de vista los problemas, buscar e identificar las dificultades que puedan surgir, y sobre todo, entender el contexto de la situación.
- a descubrir nuevos obstáculos a partir de una carencia
- A profundizar más en la recopilación de información. Vivir la experiencia del usuario te permite diseñar mejor.
- Que no porque yo vea superficialmente un problema, tenga la posibilidad de solucionarlo. Hacer esto lleva un proceso por detrás y eso no lo había considerado.

Los alumnos opinan que estamos demasiado acostumbrados a percibir todo con la vista y que poco pensamos en las personas que no tienen visión. Han aprendido que el diseño tiene muchos más campos y oportunidades de lo que inicialmente pensaban, y que los diseños comunes suelen ser cerrados y solo para un tipo de personas. Destacan la importancia de pensar en la inclusión a la hora de diseñar y reconocen que la base de cualquier buen diseño es una buena metodología. Valoran la necesidad de relacionarse más con el problema, pensar críticamente y profundizar en la recopilación de información. También aprecian vivir la experiencia del usuario para entender mejor sus necesidades y diseñar productos más inclusivos y adaptables. Reconocen que el diseño puede impactar directamente en las experiencias de las personas y que es esencial considerar todas las perspectivas posibles. Finalmente, resaltan la falta de inclusión en los juegos de mesa y subrayan la importancia de crear diseños que sean funcionales y accesibles para todos. Es grato observar como docentes como estas actividades lúdicas en el aula son del agrado de la mayoría de los estudiantes universitarios.

¿Te gustó la actividad lúdica de jugar con los ojos tapados?

24 respuestas

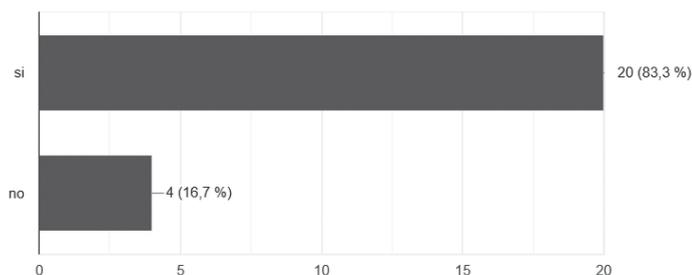


Imagen 10. Pregunta: ¿Te gustó la actividad lúdica? (creación propia)

¿Consideras la inclusión social un tema de cultura de paz?

24 respuestas

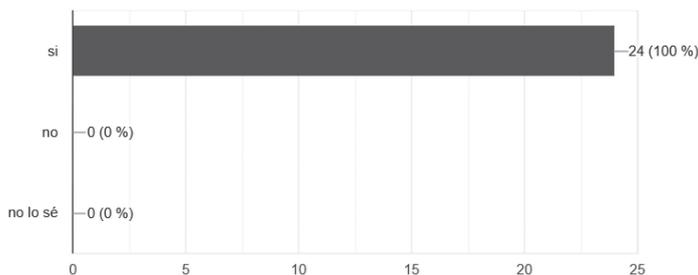


Imagen 11. Pregunta ¿Consideras la inclusión social un tema de cultura de paz? (creación propia)

Los estudiantes de la licenciatura en Diseño de Artesanías consideran, de manera general, que la inclusión social es un tema clave dentro de la cultura de paz

En la pregunta ¿Describe cómo aplicarías la cultura de la paz en tus proyectos de diseño?

Los estudiantes contestaron lo siguiente:

- Pues buscar que las cosas sean funcionales para todos, incluir elementos que se adapten a necesidades de personas con discapacidad
- Para aplicar la cultura de la paz en mis proyectos de diseño, me centraría en crear diseños accesibles para todos, con mensajes que promuevan el respeto y la cooperación. Usaría materiales sostenibles y trabajaría de manera colaborativa, buscando siempre fomentar la armonía y el entendimiento
- Promoviendo por medio de mis futuros diseños distintos tipos de valores.
- Teniendo en consideración e inclusión a la hora de diseñar
- Empatizando con mi usuario
- Poniéndome a reflexionar si mi producto realmente está siendo inclusivo y si no tiene ningún tipo de discriminación
- Pensé que mis proyectos irán para todo tiempo de persona, no solo las sanas o deportistas.
- Cómo adaptar los diseños para personas con discapacidades
- En qué sea variado y que sea para todos
- Lo haría mediante diferentes formas de utilizar un objeto más allá de la vista, como el tacto, oído, y gusto
- Al hacer inclusivo mis proyectos, pensando en cómo hacer más fácil el uso o la interacción con mis productos para todos estos sectores que no se contemplan hoy en día. Me doy cuenta de que hay muchas alternativas que explorar y emplear
- Tratando de ser lo más incluyente posible, tratar de buscar que cosas nos parecen tan normales, pero que para otras personas llegan a ser grandes retos, ya sea porque tienen algún problema o alguna condición
- Desarrollando propuestas en las que se promuevan valores como la empatía, la inclusión o la sostenibilidad
- Haciendo diseños que sean inclusivos y sostenibles. Minimizar el daño al medio ambiente lo más posible
- Crearía diseños más incluyentes, para cualquier tipo de diversidad funcional
- Rediseñando objetos cotidianos, en objetos inclusivos. Para facilitar la vida.
- Ser respetuoso con las ideas, ya que cada comentario o sugerencia es acertada.
- Fomentando la inclusión social a través de diseños que sean accesibles para todas las personas, independientemente de sus capacidades, género, cultura o condición socioeconómica. Esto incluye la creación de productos o servicios que respeten y promuevan la diversidad y promoviendo la equidad
- En desarrollar diseños más empáticos y que ayuden a las personas a darse cuenta de otros tipos de problemas en nuestra sociedad
- Tratar de que todos convivan a pesar de que tengan diferencias que se pueden solucionar
- Entender que la inclusión social no solo es cuestión de género, sino, también para personas con discapacidad. La cultura de paz nos muestra que, como sociedad tenemos el

deber de ser equitativos, como diseñadora en formación tengo como objetivo mejorar la calidad de espacios o productos que favorezcan la calidad de vida

- Buscando hacer diseño más inclusivo, que facilite la vida del usuario y enriquezca la experiencia en relación con el objetivo de diseño
- Al investigar sobre los problemas socioculturales y tratar de involucrarme en estos, realizar diseños inclusivos y sostenibles

Como conclusión de la pregunta en la que se les pide que describan con sus palabras cómo aplicarían la cultura de la paz en sus proyectos de diseño, los alumnos opinan que es primordial diseñar productos funcionales e inclusivos, adaptados a las necesidades de personas con discapacidades. Buscan aplicar la cultura de la paz en sus proyectos mediante la creación de diseños accesibles, promoviendo el respeto y la cooperación. Resaltan la importancia de incluir distintos valores en sus futuros diseños y empatizar con los usuarios, asegurándose de que sus productos no sean discriminatorios. Además, enfatizan la necesidad de pensar en todo tipo de personas, no solo en las sanas o deportistas, y de adaptar los diseños para personas con discapacidades.

Proponen utilizar diferentes sentidos como el tacto, el oído y el gusto para hacer los objetos más accesibles y se comprometen a vivir la experiencia del usuario para entender mejor sus necesidades. Reconocen la importancia de diseñar productos inclusivos y adaptables que faciliten la vida de todos los usuarios, abarcando diversas perspectivas y enfoques. Se esfuerzan por ser inclusivos y abordar retos que para otros pueden parecer normales, promoviendo valores como la empatía, la inclusión y el respeto a la diversidad. También buscan desarrollar diseños que respeten y promuevan la equidad y la accesibilidad.

Finalmente, los alumnos destacan que es esencial que todos convivan a pesar de sus diferencias y entienden que la inclusión social también abarca a personas con discapacidad. La cultura de paz les muestra el deber de ser equitativos y mejorar la calidad de vida mediante sus productos, investigando problemas socioculturales y realizando diseños inclusivos y sostenibles.

En el formulario de la *Agenda 2030 y los ODS*, 6 estudiantes contestaron de manera libre. Los y las estudiantes oscilan entre 19 y 42 años de edad.

Los estudiantes cursan el tercer semestre, solo una persona cursa el cuarto semestre.

SEXO

0 de 6 respuestas correctas

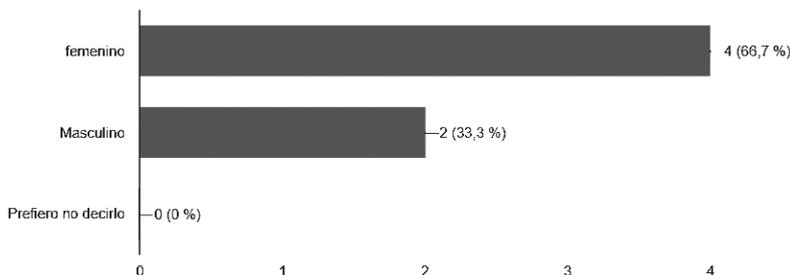


Imagen 12. Porcentaje de sexo de los alumnos (creación propia)

¿ Qué semestre cursas?

0 de 6 respuestas correctas

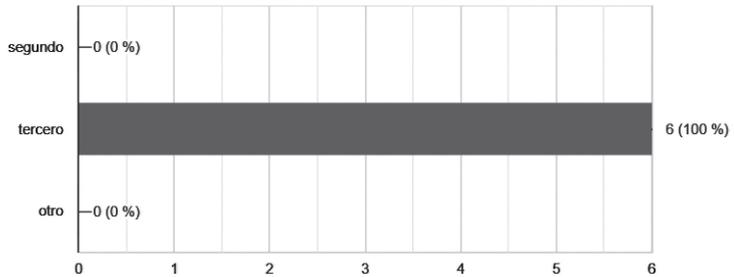


Imagen 13. Semestre que cursan los estudiantes de diseño de artesanía (creación propia)

¿Has escuchado hablar sobre la Agenda 2030 y los ODS?

0 de 6 respuestas correctas

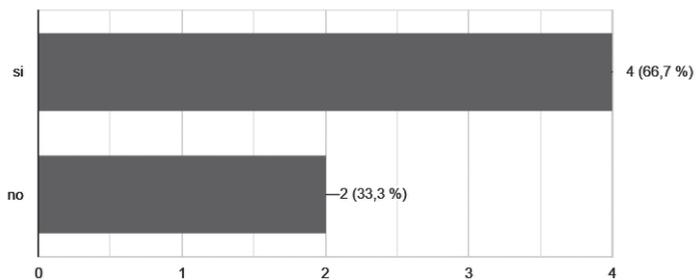


Imagen 14. Pregunta: ¿Has escuchado hablar sobre la Agenda 2030 y los ODS? (creación propia)

Solo el 66.7% de los estudiantes han escuchado sobre la Agenda 2030 y los ODS.

En la pregunta de si puedes describir con tus palabras qué es la responsabilidad social universitaria, escribieron lo siguiente:

- El compromiso de la institución con el desarrollo sostenible y el bienestar de la sociedad
- Acciones de la comunidad universitaria para la sociedad
- Un conjunto de misiones universitarias que tiene como objetivo desarrollar soluciones a problemas ambientales, sociales y económicos
- El cuidado del alumnado y docentes e instalaciones
- el desarrollo personal de un universitario con la sociedad
- Lo que puede aportar un universitario para mejorar como sociedad

Es esta respuesta, opinan que su universidad está comprometida con el desarrollo sostenible y el bienestar social, involucrando a la comunidad en acciones para abordar problemas ambientales, sociales y económicos. Valoran que se promueva el bienestar de estudiantes y docentes en un entorno inclusivo, y que se fomentan habilidades y valores para contribuir a la sociedad mediante proyectos comunitarios.

Se puede apreciar de manera grata que los estudiantes conocen los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). En esta investigación no se les pide que describan los propósitos de cada uno, para el propósito de esta etapa se maneja como pregunta general.

¿Sabes que es la RSU responsabilidad social universitaria?

0 de 6 respuestas correctas

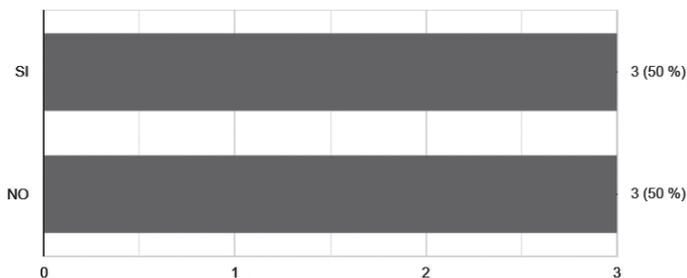


Imagen 15. Pregunta: ¿Sabes que es la RSU responsabilidad social universitaria? (creación propia)

¿Conoces que son los ODS?

0 de 6 respuestas correctas

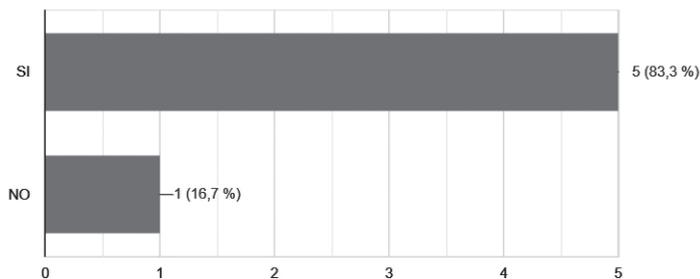


Imagen 16. Pregunta: ¿Conoces los ODS? (creación propia)

Señala cuál o cuáles de estos ODS conoces

0 de 6 respuestas correctas

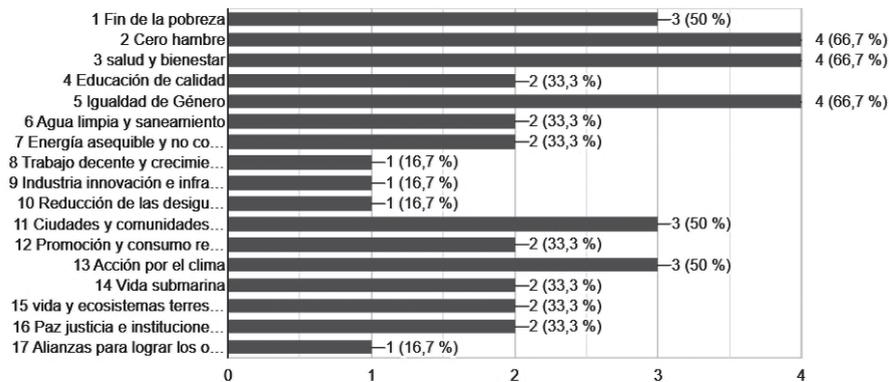


Imagen 17. Señala cuál o cuáles ODS conoces (creación propia)

Conclusiones

Los retos que afronta actualmente el diseño, su aprendizaje y enseñanza metodológica son la perpetuidad del cambio y la transformación como valor conceptual. El entendimiento devenido en proyección para las sociedades hará que el diseño pueda y deba aportar respuestas y soluciones creativas para acompañar a las poblaciones ante estos nuevos retos y escenarios que plantean el futuro para hacer conciencia en la sociedad.

Cuestionarse y reflexionar acerca de las serias problemáticas que se enfrentan y que deben de tener vías de solución, vías económicas y tecnológicas con soluciones creativas las cuales generen sinergia entre el diseño, la economía, la educación, la innovación y la cultura, teniendo como eje de experimentación y acción los lugares que habitamos y sus entornos. La academia y la organización de los contenidos de aprendizaje para los alumnos y docentes debe incubar proyectos para moldear y generar prosperidad y calidad de vida sostenible, en el ideal de un avance como sociedad participativa colaborando en procesos creativos que conectan redes de conocimiento e intercambio de proyectos, con verdadera transferencia de investigación y desarrollo en beneficio participativo, dejando la exclusión en cualquiera de sus formas e integrando equitativamente a todos, la investigación no es un esfuerzo individual, sino colectivo. Si lo anterior no se aplica y se transfiere por medio de las metodologías de diseño –cualquiera que esta sea– o bien no se entiende, no se propicia o no se germina, las instituciones de enseñanza del diseño reproducirá sin cuestionamientos el adoctrinamiento en que los alumnos, docentes y comunidad académica son

integrados a una base estructural en la que acatarán preceptos, donde el sistema educativo será cada vez con mayor control, mayor formación especializada y vocacional, y mayores costos de educación creándose a los jóvenes una deuda que los encierra a integrarse lo antes posible a la conformidad de la producción y la ganancia netamente económica para preservar un sistema en alerta de colapso (Chomsky, 2011, citado en Damian Ortega, N., & Escobar, F. 2024).

Como docentes en el área de Diseño, estamos convencidas de que las actividades lúdicas no deben limitarse a los niveles educativos básicos, sino que también son valiosas en el nivel superior. Los jóvenes universitarios encuentran estas actividades atractivas y diferentes. Además, gracias a su madurez, reconocen que detrás de ellas hay objetivos de aprendizaje significativo. Nuestro objetivo principal es que los alumnos aprendan de manera amena y divertida, involucrándose activamente en el proceso educativo. No se trata de reemplazar el proceso educativo por el ocio, sino de crear dinámicas lúdicas que fomenten y refuercen el aprendizaje relacionado con el tema

Lo más importante de haber llevado a cabo la actividad lúdica en el aula, 'Jugando un juego didáctico con los ojos tapados', es que los universitarios han aprendido que el diseño debe ser inclusivo y adaptado a las necesidades de personas con discapacidades. Ahora valoran la importancia de pensar en la inclusión desde el inicio, utilizando una metodología de diseño aplicada. Además, destacan la necesidad de vivir la experiencia del usuario para crear productos funcionales y accesibles. Finalmente, resaltan la falta de inclusión en los juegos de mesa y subrayan la importancia de considerar todas las perspectivas posibles para mejorar el diseño.

En el ámbito de la Responsabilidad Social Universitaria (RSU), los estudiantes de Diseño de Artesanías reconocen el compromiso de su universidad con el desarrollo sostenible y el bienestar social. La institución involucra a la comunidad en acciones para enfrentar problemas ambientales, sociales y económicos. Los estudiantes valoran que se promueva el bienestar de toda la comunidad universitaria en un entorno inclusivo y que se fomente el desarrollo de habilidades y valores para contribuir a la sociedad mediante proyectos comunitarios

Bibliografía

- Andia Valencia, W., Yampufe Cornetero, M., & Antezana Alzamora, S. (2021). Responsabilidad social universitaria: del enfoque social al enfoque sostenible. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(3). Recuperado de [Responsabilidad social universitaria: del enfoque social al enfoque sostenible](#)
- Clemente, C. P. G., Fajardo, Z. I. E., Navarro, C. E. V., & Moreno, W. J. M. (2022). Desafíos de la inclusión en la educación universitaria desde la praxis educativa transformadora. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(1), 171-183. G. E. recuperado de [Desafíos de la inclusión en la educación universitaria desde la praxis educativa transformadora - Dialnet](#)

- Calderón, C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878. Recuperado de [Las actividades lúdicas para el aprendizaje - Dialnet](#)
- Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. Recuperado de [Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior](#)
- Ortega, N., & Escobar, F. (2024). MTDI. Metodología de Diseño Industrial. Aplicación+ Transferencia 2021. *Actas de Diseño*, 19(46). Recuperado de [MTDI. Metodología de Diseño Industrial. Aplicación Transferencia 2021. | EBSCOhost](#)
- del Carmen Vilchis, L. (2000). *Metodología Del Diseño: Fundamentos Teóricos*. UNAM. Recuperado de [Metodología Del Diseño : Fundamentos Teóricos - Luz del Carmen Vilchis - Google Libros](#)
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Castro Bungacho, S., & Tello Córdor, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. Recuperado de [Artículo No 12 Horizontes N18V5.pdf](#)
-

Abstract: Abstract: Today, the orientation of universities is closely related to the concept of university social responsibility (USR). USR focuses, among other things, on establishing practices that promote the achievement of the Sustainable Development Goals adopted by the United Nations in 2015. Academic programs are a communication link between professors and students, including topics and activities that contribute to the design student's graduate profile. Therefore, it is important that theory is complemented by actual classroom practice by students. It is essential to consider actual practice when developing social inclusion topics, seeking to provide students with experiences in everyday spaces and in the context of users. Although access to these settings may not always be easy, the classroom can function as a backup setting or Plan B.

The use of recreational activities for design students on issues related to visual impairments offers us, as academics, the opportunity to provide students with meaningful learning. These activities allow them to raise personal awareness and develop empathy and social awareness. Furthermore, these activities can serve as motivation for their community service through their social knowledge applied to their design proposals.

In this recreational activity developed in the classroom, in the Design Methodology class, with the topic of adapting educational games for people with visual impairments, students play blindfolded with their classmates to develop a problem statement.

Keywords: Social responsibility - SDGs - Social inclusion - Methodology for the design project - Recreational activity

Resumo: Hoje, a orientação das universidades está intimamente relacionada ao conceito de responsabilidade social universitária (RSU). A RSU concentra-se, entre outras coisas,

em estabelecer práticas que promovam o alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável adotados pelas Nações Unidas em 2015. Os programas acadêmicos são um elo de comunicação entre professores e alunos, incluindo tópicos e atividades que contribuem para o perfil de pós-graduação do aluno de design. Portanto, é importante que a teoria seja complementada pela prática real em sala de aula pelos alunos. É essencial considerar a prática real ao desenvolver tópicos de inclusão social, buscando proporcionar aos alunos experiências em espaços cotidianos e no contexto dos usuários. Embora o acesso a esses ambientes nem sempre seja fácil, a sala de aula pode funcionar como um ambiente de apoio ou Plano B.

O uso de atividades lúdicas para estudantes de design em questões relacionadas à deficiência visual nos oferece, como acadêmicos, a oportunidade de proporcionar aos alunos uma aprendizagem significativa. Essas atividades permitem que eles aumentem a consciência pessoal e desenvolvam empatia e consciência social. Além disso, essas atividades podem servir de motivação para o serviço comunitário por meio do conhecimento social aplicado às suas propostas de design.

Nesta atividade lúdica desenvolvida em sala de aula, na disciplina de Metodologia de Design, com o tema adaptação de jogos educativos para pessoas com deficiência visual, os alunos brincam com os olhos vendados com seus colegas para desenvolver uma declaração de problema.

Palavras-chave: Responsabilidade social - ODS - Inclusão social - Metodologia para o projeto de design - Atividade lúdica

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
