

RESUMEN

Hoy en día las instituciones educativas afrontan la necesidad de dar respuesta a la diversidad, pero requieren de herramientas y métodos que les permitan mejorar las prácticas inclusivas. En este trabajo se describe el proceso de desarrollo de tres herramientas lúdicas educativas para niños con discapacidad visual, las cuales tienen como objetivo solventar las necesidades puntuales de esta población con miras a una mejor inclusión educativa. Las necesidades fueron identificadas mediante una exploración cualitativa de los procesos de inclusión en cuatro instituciones educativas de la ciudad y priorizadas a través de un trabajo participativo con la comunidad, que incluyó niños, jóvenes y adultos con discapacidad visual, padres de familia y docentes.

Para el proceso de desarrollo se estructuró una estrategia metodológica con enfoque participativo, lo cual implicó que tanto la comunidad como expertos de diferentes áreas se involucraran activamente en las diferentes etapas de la investigación y tuvieran poder de decisión sobre la misma. Lo anterior fue planteado con el fin de lograr una adecuada apropiación social de los productos y buscando el enfoque de derechos en la participación de las personas con discapacidad como sujetos de investigación.

En el proceso de diseño participó un equipo de estudiantes de diseño industrial y una docente de la Universidad de San Buenaventura. Los productos resultantes respondieron a las necesidades de enseñanza del código braille, enseñanza de las figuras geométricas básicas y las asociaciones lógicas entre ellas, y enseñanza de la relación de un objeto en tres dimensiones con su equivalente en dos dimensiones. Al finalizar el proceso los participantes de la comunidad tuvieron la oportunidad de evaluar tanto los diseños como el proceso de desarrollo, encontrándose que ambos fueron adecuados y pertinentes según los objetivos planteados.

De modo complementario, se promovió la transformación del imaginario colectivo de la discapacidad hacia una concepción más positiva.

PALABRAS CLAVE: Apropiación Social, Discapacidad Visual, Diseño Participativo, Herramientas Lúdicas, Inclusión Educativa, Investigación Participativa, Persona con Discapacidad.