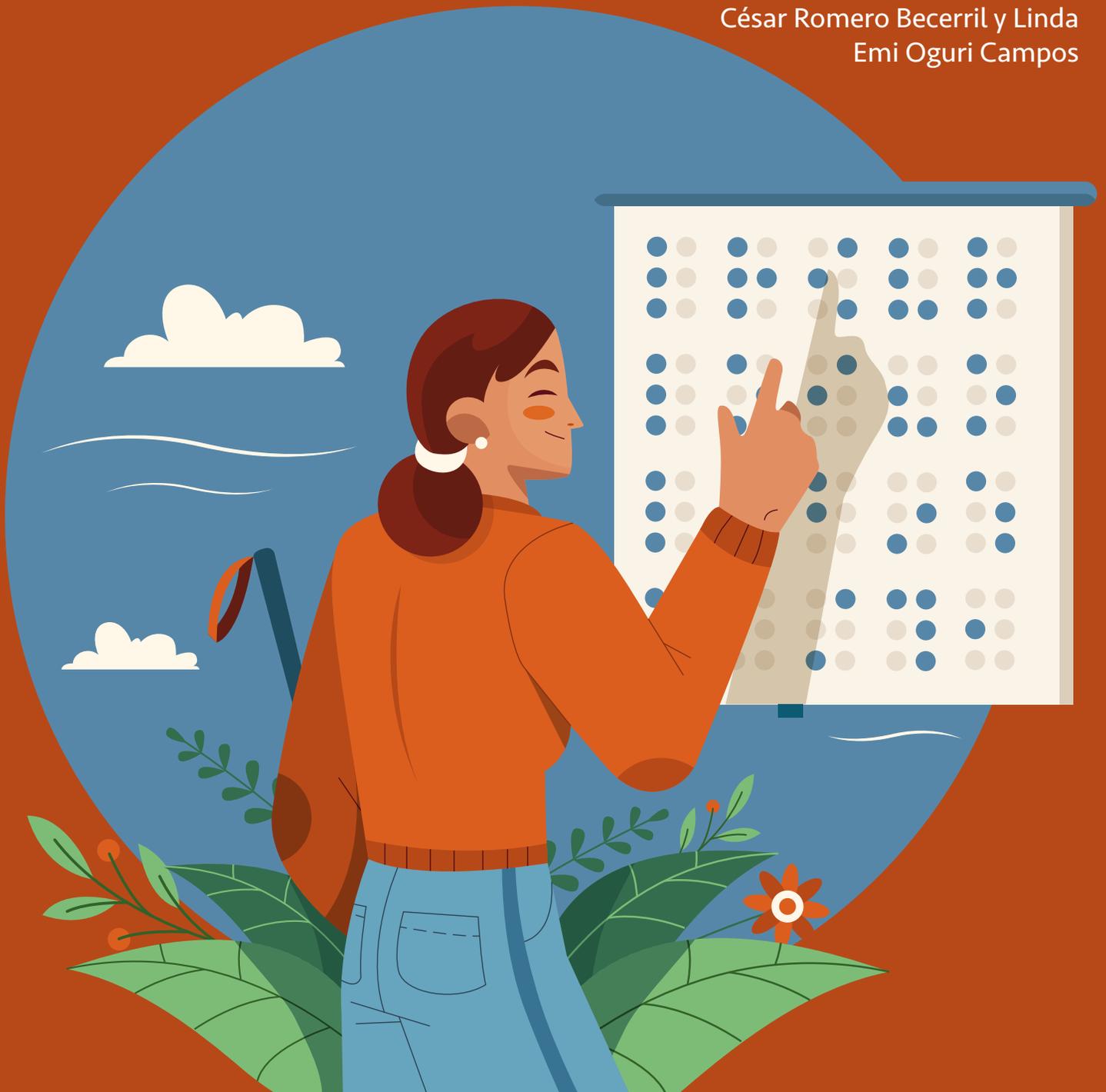


Sin cegar el juego, propuesta del Diseño

Daniela Velázquez Ruiz, Julio
César Romero Becerril y Linda
Emi Oguri Campos



La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), ha señalado que las niñas y niños aprenden de valores culturales desde la socialización, en este sentido, el juego y actividades lúdicas para las infancias comprende el diseño de juguetes, programas virtuales y dinámicas interactivas que parten de estrategias cercanas para su comprensión y participación en el mundo, en ese sentido, se rescata la valiosa oportunidad de representar en dichos instrumentos los valores simbólicos de su entorno cultural mediante colores, formas, signos, instrucciones y decoraciones así como usos y costumbres para el afianzamiento de un sentido de pertenencia.

La convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas define en su artículo 31 el derecho del niño y la niña al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes, los estados, por tanto, tienen responsabilidad de respetar y promover el derecho del niño y la niña a participar plenamente en condiciones de igualdad en su recreación y esparcimiento.

Bajo dicho propósito, las instituciones, el gobierno, las familias y todas las autoridades sociales, tienen la tarea de garantizar condiciones necesarias para que las niñas y niños puedan jugar, perspectiva que contempla los espacios, entornos accesibles, las zonas verdes, seguras y de acceso gratuito, así como el mobiliario y accesorios que le inte-

gran, todo ello que debiese estar diseñado para un goce pleno por parte de las infancias.

Ahora bien, ¿qué sucede si partimos de la reflexión del desarrollo integral de la comunidad de niñas y niños ciegos?, es notable que se evidencia la existencia de una limitada oferta de recursos para satisfacer el derecho al entretenimiento, lo cual de manera inherente representa formas de exclusión y segregación social, obstaculizando oportunidades de interacción social, aprendizaje, fortalecimiento de habilidades esenciales para la vida diaria y su desarrollo.

El ejercicio profesional del Diseño Gráfico, Industrial y Arquitectónico, compromete por tanto una actuación empática y sensible con el entorno, dispuesto a construir nuevas realidades y relaciones sanas de convivencia, los juegos de mesa para personas ciegas específicamente en el campo de la recreación accesible, detona retos a lo largo del proceso de diseño, desde su conceptualización, materialización y puesta en marcha, sin embargo, un conocimiento profundo de su función como estímulo de un pensamiento estratégico para niñas y niños, pone a prueba la creatividad e innovación a través de diversos planteamientos, uso de materiales, entre otros, todos ellos, para abordar algunas situaciones a continuación mencionadas:

- Despertar la motivación y el interés
- Propiciar la permanencia en el juego a través de la concentración que conduce a acciones conscientes

- Fortalecer el trabajo en equipo y la comunicación efectiva,
- Construir relaciones positivas, respetuosas y colaborativas
- Contribuir a la autoconfianza, autoestima y autonomía de las infancias con ceguera.
- Despertar la observación e imaginación
- Brindar espacio de convivencia y diversión
- Potenciar destrezas táctiles o correspondientes a otros sentidos para conocer el mundo
- Beneficiar el bienestar físico, cognitivo, mental y emocional

Lo anterior tiene oportunidad gracias al abordaje multidisciplinario que implican por se las disciplinas diseñísticas, desde elementos anatómicos y ergonómicos, de percepción sensorial, usabilidad, dinámicas didácticas y de convivencia social hasta cuestiones productivas y de gestión entre muchas otras.

Es de esta manera que el abordaje integral acarrea consigo la aplicación de una gama importante de beneficios donde destaca el desarrollo en múltiples aspectos de las niñas y los niños favorecido por la promoción de las relaciones sociales a partir de la inclusión que propicia la actividad del juego.

Lecturas recomendadas sobre el tema:

- Adkins, A. y Sewell, D. y Cleveland, J. (2016). El desarrollo de destrezas táctiles. Texas School for the Blind and Visually Impaired. Disponible en: <https://www.tsbvi.edu/tx-senseabilities/issues/spring-summer-2016/el-desarrollo-de-destrezas-tactiles>
- Martínez de la Peña, G. (2009). La percepción y su importancia en la generación de un diseño háptico para personas con discapacidad visual. México, D.F., México: Universidad Autónoma Metropolitana
- Fondo de las Naciones Unidas para la infancia. (2018). UNICEF Publicaciones. Recuperado el 3 de septiembre de 2023, de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Dra. Daniela Velázquez Ruiz. Investigadora SNII. Cuerpo Académico “Diseño y Desarrollo Social” de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMEX. Estudios en Derechos Humanos e Inclusión. Miembro de la Asociación Latinoamericana de Diseño (ALADI), de la Red Internacional de Inclusión Social desde los Diseños (UAEMEX), así como de la Cátedra UNESCO “Universidad e Integración Regional UNAM”.

Dr. Julio César Romero Becerril. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (México) Nivel 1. Colaborador del cuerpo académico de investigación “Diseño, Territorio e Inclusión” del Centro de Investigación de Arquitectura y Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México. Profesor de Asignatura en la Licenciatura en Diseño Industrial y Especialidad en Accesibilidad Universal para la Arquitectura y la Ciudad de la misma Universidad.

Dra. Linda Emi Oguri Campos. Investigadora SNII. Cuerpo Académico Diseño, Territorio e Inclusión de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMEX. Coordinadora General del Coloquio de Diseño FAD-UAEMEX desde el 2015, titular de un Modelo Industrial otorgado por el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.