

EL PAPEL DE LA DIDÁCTICA PARA UNA PRÁCTICA DE DISEÑO INCLUYENTE

Autor: Alfonso Díaz Villaseñor

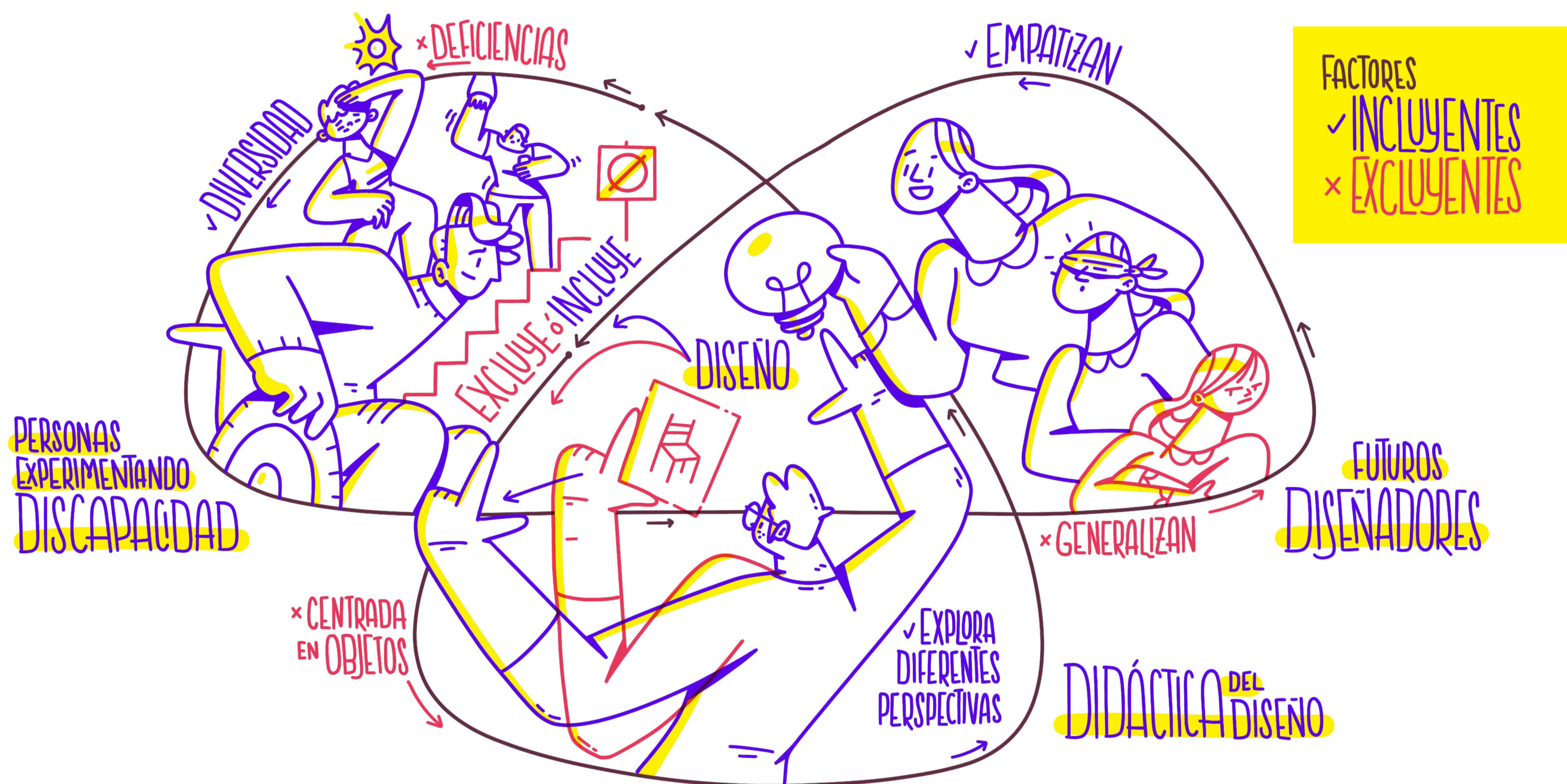


Fig. 1: Paradoja del diseño excluyente (elaboración propia).

INTRODUCCIÓN

La discapacidad es un fenómeno complejo cuyo marco de referencia cambió a principios del siglo XXI. Pasó de un modelo médico, que concibe deficiencias en el cuerpo humano, a un modelo social donde las personas tienen incompatibilidades con su entorno (Organización Mundial de la Salud, 2011). En otras palabras, la discapacidad resulta cuando los objetos, espacios y sociedades no están diseñados para la diversidad humana.

Bajo esta definición, cualquier persona puede experimentar discapacidad en situaciones provocadas por el entorno. Por ejemplo, no ver por quedar deslumbrado por el sol, no escuchar al estar en una multitud ruidosa, o tener sólo una mano al estar cargando a un bebé (Wobbrock, Gajos, Kane, & Vanderheiden, 2018).

La disciplina del diseño juega un papel determinante en que las personas experimenten discapacidad. Sin embargo, la didáctica actual del diseño ignora esta diversidad y se enfoca en la proyección de objetos específicos, como sillas, edificios o carteles. Esto provoca que los futuros diseñadores generalicen a un "usuario promedio" y excluyan las necesidades de otras personas ó contextos, perpetuando que la diversidad humana siga siendo discapacitada por el entorno (Fig. 1).

Si en vez de centrarse en objetos, se enseña a los alumnos a ver los problemas por diferentes perspectivas (Dorst, 2015), por ejemplo, explorando situaciones y contextos discapacitantes, se fomenta el diseño de objetos más incluyentes.

Fig. 2: Ejemplo de ejercicio: Necesidad (algo que te ayude a comer) + Exploración de situaciones discapacitantes = Diseño Incluyente (elaboración propia, basado en bocetos de alumnos).



Mediante ejercicios como el anterior (Fig. 2), los futuros diseñadores pueden realizar actividades de empatía para experimentar físicamente las situaciones discapacitantes. Estas exploraciones les ayudarán a detonar su creatividad y forjar una visión más amplia e incluyente para la disciplina.

OBJETIVO

Desarrollar estrategias didácticas para fomentar una práctica de diseño incluyente.

METODOLOGÍA

Esta investigación es de corte cualitativa, siguiendo los métodos de investigación documental e investigación-acción donde los hallazgos se prueban continuamente en clases de la Facultad de Diseño.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Hoy en día, los estudiantes tienen mayor apertura hacia la diversidad e inclusión. Al enseñarles a explorar diferentes perspectivas, se logrará que los diseñadores del futuro "no atiendan los síntomas, sino las causas de raíz" (Dorst, 2015) que discapacitan a las personas. Estas competencias, a futuro, fomentarán la participación de personas con discapacidad en procesos de co-diseño para lograr un mundo más incluyente.

Bibliografía

- Dorst, K. (2015). *Frame Innovation*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Organización Mundial de la Salud. (2011). *World report on disability*. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: <https://www.who.int/publications/i/item/9789241564182>
- Wobbrock, J., Gajos, K., Kane, S., & Vanderheiden, G. (2018). Ability-based design. *Commun. ACM*, 61(6), 62-71.