



Universidad Autónoma
del Estado de México

APROXIMACIONES DEL DISEÑO PARA LA **INCLUSIÓN SOCIAL**



Coordinadoras

María Gabriela Villar García
María del Pilar Alejandra Mora Cantellano
Ana Aurora Maldonado Reyes
María de las Mercedes Portilla Luja



Universidad Autónoma del Estado de México

Doctor en Ciencias e Ingeniería Ambientales

Carlos Eduardo Barrera Díaz

Rector

Doctor en Ciencias Computacionales

José Raymundo Marcial Romero

Secretario de Docencia

Doctora en Ciencias Sociales

Martha Patricia Zarza Delgado

Secretaria de Investigación y Estudios Avanzados

Doctor en Ciencias de la Educación

Marco Aurelio Cienfuegos Terrón

Secretario de Rectoría

Doctora en Humanidades

María de las Mercedes Portilla Lujá

Secretaria de Difusión Cultural

Doctor en Ciencias del Agua

Francisco Zepeda Mondragón

Secretario de Extensión y Vinculación

Doctor en Educación

Octavio Crisóforo Bernal Ramos

Secretario de Finanzas

Doctora en Ciencias Económico Administrativas

Eréndira Fierro Moreno

Secretaria de Administración

Doctora en Ciencias Administrativas

María Esther Aurora Contreras Lara Vega

Secretaria de Planeación y Desarrollo Institucional

Doctora en Derecho

Luz María Consuelo Jaimes Legorreta

Abogada General

Doctora en Ciencias de la Educación

Yolanda Eugenia Ballesteros Sentís

Secretaria Técnica de la Rectoría

Licenciada en Comunicación

Ginarely Valencia Alcántara

Directora General de Comunicación Universitaria

Doctor en Ciencias Sociales

Luis Raúl Ortiz Ramírez

Director de Centros Universitarios y
Unidades Académicas Profesionales Región A

Doctora en Ciencias de la Educación

Sandra Chávez Marín

Directora de Centros Universitarios y
Unidades Académicas Profesionales Región B

APROXIMACIONES DEL DISEÑO PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL

DIRECCIÓN DE PUBLICACIONES UNIVERSITARIAS
Editorial de la Universidad Autónoma del Estado de México

Doctor en Ciencias e Ingeniería Ambientales

Carlos Eduardo Barrera Díaz

Rector

Doctora en Humanidades

María de las Mercedes Portilla Lujá

Secretaria de Difusión Cultural

Doctor en Administración

Jorge Eduardo Robles Alvarez

Director de Publicaciones Universitarias

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

Maestro en Valuación

Xavier Gaytán Zepeda

Director

Maestra en Diseño y Producción de Contenidos Multimedia

Flor de María Gómez Ordóñez

Subdirectora Académica

Maestra en Calidad Educativa

Virginia Elisa Gasca Sandoval

Subdirectora Administrativa

APROXIMACIONES DEL DISEÑO PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL



Universidad Autónoma
del Estado de México



"2023, Conmemoración de los 195 Años de la Fundación del Instituto Literario del Estado de México"

Este libro fue positivamente dictaminado con el aval de dos revisores externos, conforme al Reglamento de la Función Editorial de la UAEMEX, y fue sometido a un proceso de identificación de duplicidad de la información mediante un *software* especializado.

Primera edición, noviembre 2023

Aproximaciones del diseño para la inclusión social

María Gabriela Villar García

María del Pilar Alejandra Mora Cantellano

Ana Aurora Maldonado Reyes

María de las Mercedes Portilla Lujá

Coordinadoras

Universidad Autónoma del Estado de México

Av. Instituto Literario 100 Ote., Col. Centro

Toluca, Estado de México

C.P. 50000

Tel: (52) 722 481 1800

<http://www.uaemex.mx>

Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas
(Reniecyt): 1800233



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons Atribución-No Comercial-Sin Derivadas 4.0 Internacional. Los usuarios pueden descargar esta publicación y compartirla con otros, pero no están autorizados a modificar su contenido de ninguna manera ni a utilizarlo para fines comerciales. Disponible para su descarga en acceso abierto en: <http://ri.uaemex.mx>

ISBN: 978-607-633-725-7

Hecho en México

El contenido de esta publicación es responsabilidad de las personas autoras.

Director del equipo editorial: Jorge Eduardo Robles Alvarez

Coordinación editorial: Ixchel Edith Díaz Porras

Diseño: Samuel Roberto Mote Hernández

Diseño de portada y formación: Adriana Rocío Sánchez Jaramillo





CONTENIDO

PRÓLOGO	2
1. EL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL COMO CONFORMADORA DE IDENTIDADES DE GÉNERO Vania Guadalupe Jaimes Salazar María Gabriela Villar García	4
2. EL ENFOQUE DEL ENDODISEÑO PARA EL DESARROLLO SOCIAL DESDE LAS PROPUESTAS PARA EL BUEN VIVIR Y LA COMUNALIDAD María del Pilar Alejandra Mora Cantellano	28
3. LA IMPORTANCIA DE LA SOSTENIBILIDAD CULTURAL EN EL DESARROLLO NEOARTESANAL César Gabriel Rosales Guadarrama Ana Aurora Maldonado Reyes	44
4. LA EXPERIENCIA INCLUSIVA DENTRO DE LA RECEPCIÓN EN LOS HOTELES A TRAVÉS DEL MOBILIARIO Sofía Alejandra Luna Rodríguez Jessica Montserrat Gómez Goñi	62
5. CONSUMO RESPONSABLE DE TIPO ÉTNICO: ELEMENTO INTERCULTURAL DEL DISEÑO PARA EL DESARROLLO DE PUEBLOS ORIGINARIOS Elizabeth Ramírez Pérez	78
6. APROXIMACIONES TEÓRICAS PARA EL DISEÑO CON PERSPECTIVA DE INCLUSIÓN PARA GRUPOS VULNERABLES Diana Elisa González Calderón	98

7. EL CONTEXTO DEL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL Y SU RESPONSABILIDAD SOCIAL Magnolia Sotelo Valenzuela María Gabriela Villar García	116
8. VALORACIÓN DEL DISEÑO DE LA EDUCACIÓN INCLUSIVA EN PRIMERA INFANCIA A PARTIR DE UN CASO DE ESTUDIO María Trinidad Contreras González	130
9. ACCESIBILIDAD Y DESARROLLO SOSTENIBLE EN LA INCLUSIÓN DIGITAL EN MÉXICO: UNA REVISIÓN CRÍTICA David Iván Vargas Rodríguez	146
10. SOCIEDADES INCLUSIVAS ¿CON DISEÑO? Patricia Vilchis Esquivel Verónica Vilchis Esquivel Gloria Ortega Santillán	166
11. LA ESTÉTICA COMO ENFOQUE DE ANÁLISIS DEL OBJETO DE DISEÑO PARA UN MUNDO SOSTENIBLE Julio César Arámbula Meneses Ana Aurora Maldonado Reyes	180
12. RAMPAS COMO ELEMENTO DE DISEÑO UNIVERSAL. UNA MIRADA REALMENTE INCLUYENTE Esteban de Jesús Jiménez García	200

**13. EL IMPACTO DE LOS PARADIGMAS
DE LA DISCAPACIDAD EN EL
DISEÑO DE PRÓTESIS Y ÓRTESIS**

José Guillermo Constantino Cruz
Norma Alejandra González Vega
José Luis González Cabrero

218

**14. MIRADA DESDE EL PÁRAMO. EL
DISEÑO COMO REDENTOR DEL
MUNDO: MURAL VALORES
MÚLTIPLES DEL CENTRO DE
ATENCIÓN MÚLTIPLE NÚM. 12**

Huberta Márquez Villeda

230

PRÓLOGO

La inclusión social es un proceso que invita y convoca al gremio del Diseño a generar una acción por medio de la cual sea posible atender y mejorar la dignidad de todas las personas, sobre todo de quienes por algún motivo han sido excluidas o se encuentran en desventaja y desigualdad de circunstancias por distintas condiciones, como la identidad, situación de calle y pobreza, discapacidad, migración, entre otras.

Diferentes formas de exclusión han sido una constante en la historia de la humanidad y es reciente el esfuerzo, desde varias aristas, que se realiza para prevenir esta condición y establecer mecanismos que coadyuven a mejorar la vida de estas personas.

El Diseño es una disciplina que tiene como fin último un impacto en la mejora de la calidad de vida de la gente y los grupos, por lo que las aportaciones que se presentan en este libro se muestran como una posibilidad de apertura de conciencia para considerar en el ejercicio práctico una visión más humana de la profesión. Se propone al Diseño como disciplina que logra afectar las actitudes y el comportamiento y, por tanto, se alude a la responsabilidad profesional, ética, social y cultural de la profesión.

En tiempos de crisis sociales y culturales, los textos que integran esta obra se enmarcan en un discurso que muestra al ejercicio del Diseño como partícipe de acciones humanas que pueden reducir o prevenir problemas sociales; así, unos capítulos realizan un diagnóstico de la situación y otros dan respuesta estratégica a problemáticas para generar inclusión, al mismo tiempo que se despliegan como una posibilidad para dar apertura de conciencia y generar un diálogo con el lector que permita reconocer una actuación de la disciplina capaz de enfrentar retos actuales desde una visión más humana, menos mercantil y a favor de grupos que históricamente han sido excluidos.

Este libro es el resultado del esfuerzo y voluntad de quienes participan en las autorías; los contenidos vertidos en cada capítulo, así como las opiniones son responsabilidad de cada autor. Sirva este medio para poner en contexto los esfuerzos de quienes, desde sus saberes, realizan una aportación al tema del Diseño para generar inclusión social.

María Gabriela Villar García

CAPÍTULO 1

**EL DISEÑO DE LA
COMUNICACIÓN VISUAL
COMO CONFORMADORA
DE IDENTIDADES DE GÉNERO**

Vania Guadalupe Jaimes Salazar
María Gabriela Villar García

El interés por analizar el discurso publicitario de la imagen de la revista *Vogue* México surgió por la necesidad de reconocer e identificar la importancia de la imagen en este tipo de prensa y lograr comprender cómo los diseñadores gráficos, a través de estrategias y elementos del diseño, consiguen la comunicación precisa para transmitir los mensajes deseados en temas tan relevantes como la diversidad, en este caso la de género, como grupo que ha sido vulnerado a partir de esta condición. Es importante reconocer que el objetivo del Diseño Gráfico a lo largo del tiempo ha ido evolucionando, ya que no solo crea mensajes y una comunicación asertiva y correcta, también transforma los ideales de la sociedad actual a partir de colocar en los medios aquellas imágenes que aluden a las formas de ser y actuar en sociedad. El reconocer el protagonismo del diseñador gráfico como creador de mensajes que pueden transformar los ideales y pensamientos de la sociedad actual a través de la imagen de un producto editorial, abre una ventana por la cual se hace evidente la responsabilidad del Diseño de la comunicación visual, entendiendo que esta disciplina está estrechamente conectada con otras para lograr el impacto necesario en los mensajes recibidos por la sociedad.

Con base en lo anterior, se analiza el discurso publicitario de la imagen en la portada y el artículo principal de la revista *Vogue* México, esto ayudará a comprender cómo se conforman las identidades de género en los medios masivos de comunicación a partir de los métodos planteados por el Diseño Gráfico. Este estudio está creado para poder comprender a la imagen como un tipo de discurso, siendo el recurso gráfico más utilizado, además de identificar las estrategias del diseño con las cuales se crea el mensaje deseado con base en el contexto social y cultural de quienes participan en el modelo de comunicación de este producto editorial. Los datos obtenidos permiten conocer el funcionamiento de la imagen como conformadora de identidades de género a través de uno de los medios de comunicación más usados.

A lo largo de este análisis se manifiesta que el diseñador gráfico tiene la posibilidad ética de transmitir mensajes por medio de la imagen; crear un impacto social a través de esta, tocando temas de relevancia como las identidades de género, así como de reconocer e identificar

la diversidad que existe en el contexto social mexicano. Así, el texto ofrece la posibilidad de identificar al discurso publicitario de la imagen de la revista *Vogue* como conformador de identidades de género en la contemporaneidad, pues es un producto editorial que promueve y representa nuevos ideales y pensamientos, así como las distintas identidades de género de sus consumidores y de la sociedad en general. Difunde, normaliza y prioriza los temas de actualidad e impacto social y cultural; promueve la tolerancia y el respeto hacia las personas que se identifican con un género que no es el dominante y construye nuevos valores sociales para convivir. Desde un punto de vista personal, el diseño contempla a la ética y a la responsabilidad social.

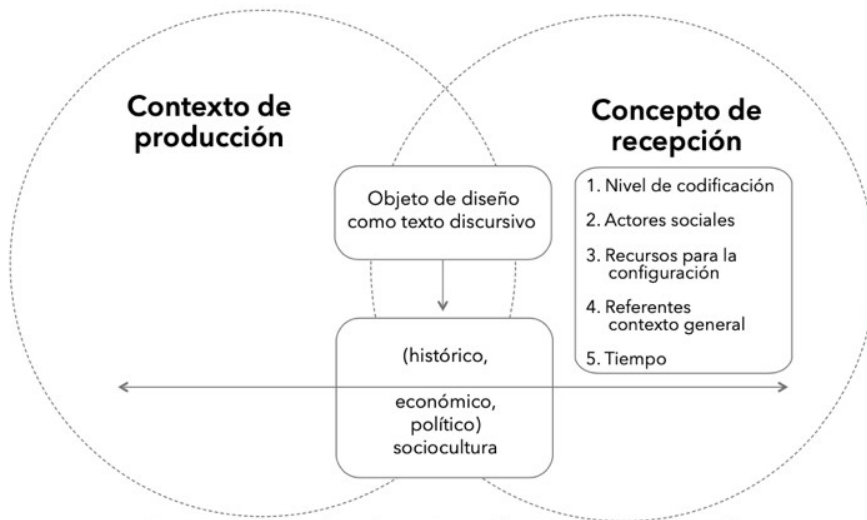
Las estrategias de comunicación gráfica son un elemento necesario para generar cambios dentro de la sociedad, las cuales tienen el propósito de contribuir para alcanzar los objetivos de cambios socioculturales, mostrando que el diseño forma parte importante de la vida cotidiana, ya que influye en el comportamiento, conocimientos y actitudes de la sociedad. El texto alude a la ética en la disciplina del diseño.

METODOLOGÍA

Para realizar el análisis del discurso publicitario de la imagen de la portada de la revista *Vogue* México, se retoma el modelo metodológico propuesto por Benavides (*Lenguaje publicitario*, 1997) y Nos Aldás (*Lenguaje publicitario y discursos solidarios: Eficacia publicitaria ¿Eficacia cultural?*, 2007), el cual fue intervenido por Gabriela Villar y Pilar Mora (*Diseño para el desarrollo social. Reflexiones y aportaciones metodológicas*, 2017), en donde se establece que el contexto de recepción está conformado por un estilo de vida, gustos, deseos, aspiraciones y valores que circunscriben en su cultura y que conforman su identidad. Este marco metodológico ayudará a determinar el análisis publicitario de la imagen en esta investigación. Por otra parte, la determinación de los factores contextuales permitirá vincular el proceso y modificación de los objetos de la cultura en una sociedad (Villar y Mora, 2017). Las representaciones gráficas que se crean dentro de un grupo social deben de intervenir en el desarrollo

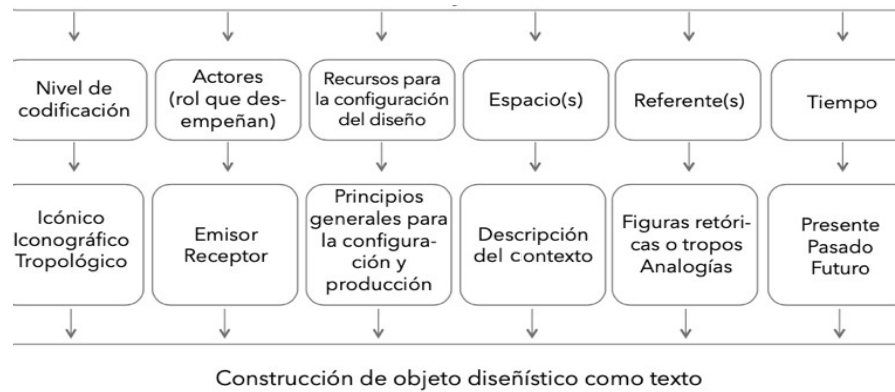
de este, por lo tanto Villar y Mora reconocen un proceso circular e interactivo que no existiría sin los actores, los contextos y las culturas en las que ocurre; asimismo, la eficacia simbólica del discurso se registra a partir del análisis discursivo.

Gráfico 1. Variables del contexto de recepción de los objetos de diseño como textos discursivo



Fuente: modelo esbozado por Benavides (1997), complementado por Nos Aldás (2007) e intervenido por Villar y Mora (2015).

Gráfico 2. Deconstrucción del texto, análisis del objeto diseñístico



Fuente: Villar (2006) basado en Eco (1978).

La metodología utilizada en esta investigación coadyuva a deconstruir el objeto diseñístico, es decir, la revista *Vogue*, así como a conocer e identificar a cada uno de los elementos referentes para realizar un análisis completo del discurso publicitario de la imagen del caso de estudio.

La deconstrucción del texto y de la imagen se realizaron a partir de los diferentes elementos que proponen Villar y Mora (2017), por medio de la observación y las herramientas que aporta el Diseño Gráfico; el primero es el nivel de decodificación en el cual se identificaron los elementos icónicos, iconográficos y tropológicos. Se distinguió a cada uno de los personajes de este producto editorial: el emisor (editorial: Condé Nast) y el receptor (lector: target de la revista). Los recursos estratégicos visuales a analizar fueron seleccionados a partir de los elementos e instrumentos visuales con los que el diseñador gráfico trabaja: color, tipografía, luz, disposición de elementos, vestuarios, composición editorial y los elementos técnicos del diseño editorial. También se analizaron dos espacios en los que la portada y la revista se desarrollan, dentro de un espacio de diseño, para determinar cómo el profesional del diseño maneja estos temas relevantes en la contemporaneidad y cómo ayuda a que el mensaje se transmita de manera correcta. El siguiente espacio es dentro de un contexto social donde se desarrolló la revista y saber cómo es que las personas aceptan o rechazan cierto tipo de diversidad.

El siguiente elemento analizado son los referentes: el personaje en portada y su identidad de género. El último instrumento analizado fue el tiempo, en donde se expone en tiempo presente, lo cual es un referente necesario para conocer cómo las personas actúan y perciben la diversidad de identidades de género.

Se eligieron cuatro portadas de distintas fechas de 2022, que muestran cuatro identidades de género: las personas cisgénero, no binario, transexuales y transgénero. En la selección de estas portadas, fue importante identificarlas, sobre todo las diferencias que contienen, y mostrar cómo se vulneran desde distintas circunstancias a diversos grupos. Fue necesario analizar cómo este tipo de prensa muestra a la diversidad manifestando una postura que alude a la normalización como un acto a priori, que tiene un impacto en el público meta el cual toma como referente al producto, logrando un sentido de inclusión y empatía.



Imagen 1. SEQ Imagen * ARABIC 2. Portada Vogue México. Persona cisgénero

Fuente: Vogue México, abril 2021.



Imagen 2. SEQ Imagen * ARABIC 2. Portada *Vogue* México. Persona cisgénero
Fuente: *Vogue* México, julio 2021.



Imagen 3. SEQ Imagen * ARABIC 2. Portada *Vogue* México. Persona cisgénero
Fuente: *Vogue* México, diciembre 2021.



Imagen 4. SEQ Imagen * ARABIC 2. Portada *Vogue* México. Persona cisgénero
Fuente: *Vogue* México, junio 2021.

DESARROLLO DEL TEMA

Los medios de comunicación, como las revistas de moda, no solo aportan información, sino que proporcionan una construcción selectiva del conocimiento de la sociedad, mediante esto demuestran señalando “lo que es importante”.

Los medios masivos de comunicación son actores activos en las transformaciones sociales, no solo construyen, seleccionan y jerarquizan la información partiendo de puntos de vista específicos, sino que son importantes constructores de la percepción y lectura crítica de la sociedad (Blázquez et al., 2008).

El Diseño Gráfico tiene la responsabilidad social de reconocer estrategias comunicativas y de mercadotecnia que permitan transmitir los mensajes deseados de manera adecuada, dependiendo el contexto y las necesidades sociales en las que se desarrolla la revista. En este caso, “*Vogue* funcionó, durante sus distintos periodos, como el lugar no solo de reflejo sino de construcción de modas femeninas y de distintos conceptos de belleza que, influidos por condiciones sociales y políticas, sufrieron cambios que resultaron en un concepto diferente de belleza” (Madero Castro, 2017). Las revistas no pueden quedarse ajenas a situaciones que se viven en la actualidad. En los dos últimos años, *Vogue México*, bajo la dirección editorial de Karla Martínez de Salas, ha dado unos pasos importantes hacia la visibilidad y promoción de la diversidad en la industria de la moda en México (García Barragnán López, 2020).

Es importante mencionar que *Vogue* comienza a realizar portadas con temas visibles, cuestionables y controversiales, como el hecho de presentar modelos de tez negra, hombres en falda e incluso la exposición de mujeres diversas en cultura, género e identidad sexual.

Ávila (2020), quien también es autora de diferentes artículos en esa revista, refiere que “la moda tiene un papel clave de liderazgo que debería direccionar siempre hacia los discursos de inclusión, versatilidad y apertura”. También indica que todos los que conforman la revista deben

[...] ser partícipes de cualquier situación —dentro y fuera del mundo de la moda —, transformar nuestros prejuicios, cuestionarlo todo, defender las voces más débiles, investigar a profundidad, diversificar nuestro panorama a través de personas, libros, películas, viajes y nunca conformarnos con nada. Quizás esto nos acerque cada vez más a una realidad en la que todos podamos convivir con más armonía (Ávila, 2020).

Por primera vez, en 2020, las ediciones de *Vogue* del mundo decidieron unirse para crear un mismo número que vio la luz en septiembre de ese año. Este acuerdo fue para celebrar todas aquellas voces de la esperanza y las múltiples interpretaciones que se han hecho de ella (Ruiz, 2018).

Los medios de comunicación masiva son factores primordiales en las transformaciones sociales. Es importante reconocer que no solamente construyen información, sino que son constructores de la percepción y manifestación personal de los ideales de una sociedad, en este caso del género.

ANÁLISIS DEL DISCURSO DESDE UNA PERSPECTIVA DEL DISEÑO



Imagen 5. SEQ Imagen * ARABIC 2. Portada *Vogue* México. Persona cisgénero

Fuente: *Vogue* México, diciembre 2021.

ACTO DE COMUNICACIÓN REGISTRO VERBAL / DECONSTRUCCIÓN DEL TEXTO PORTADA VOGUE MÉXICO, DICIEMBRE 2021-ENERO 2022 PORTADA: ARCA	
Acto Locutivo (Tipo de función)	<p>Referencial o cognoscitiva: el personaje es un referente de las mujeres transexuales.</p> <p>“ARCA, UNA DIVA EXPERIMENTAL”: describe y refiere lo que es Arca para la revista, una diva como las del Cine de Oro mexicano. Una mujer fuerte y enfocada en sus ideales, quien no necesita a un hombre para lograr lo que ella quiere.</p>
ACTO ILOCUTIVO (Núcleo semántico-intención)	<p>Acento: experimental (como una forma de expresar el fenómeno cambiante y la posibilidad de la toma de decisión sobre el quién se quiere ser). “UNA DIVA EXPERIMENTAL”, quien a pesar de ser “diva” está descubriendo y analizando lo que es ser una diva; sin embargo, está orgullosa y segura de lo que es.</p>
ACTO PERLOCUTIVO (Recurso estratégico)	<p>Refiere a la seguridad que tiene Arca por representar y ser una referencia de las mujeres transexuales, a quienes les proyecta esta fuerza por ser divas, sin importar lo que el contexto y las personas dentro de la sociedad digan.</p>

REPRESENTACIÓN REGISTRO VISUAL / DECONSTRUCCIÓN DEL TEXTO PORTADA VOGUE MÉXICO, DICIEMBRE 2021-ENERO 2022 ARTÍCULO PRINCIPAL: ARCA		
Nivel de codificación	Icónico	<p>Exhibe en la parte central a la actora (ARCA) en una fotografía con un plano americano. La pose de Arca define su personalidad y seguridad al momento de estar frente a una sociedad, ella no se siente reprimida, aunque son temas controversiales; ella prefiere ser libre y aceptarse a sí misma con todo lo que es. Viste colores muy vibrantes y fuertes (negro y rojo) para reflejar su valentía y fuerza.</p>

	Iconográfico	Arca, proyectada en una fotografía con un concepto muy característico de ella, hace demasiada importancia en la fotografía, e incluso en este número no utiliza tanta tipografía como en las portadas mencionadas, pero sí colores como el rojo y el negro, los cuales crean una combinación de fuerza y una interpretación de lo que es Arca, incitando al lector a ir directo al artículo principal de la revista.
	Tropológico	Metáfora de las personas identificadas como mujeres transexuales, a partir de la artista con una personalidad muy conceptual, desde la pose hasta los accesorios en todo su cuerpo, proyecta seguridad de sí misma. Sin embargo, metaforiza mujeres transexuales con sus mismas características físicas, las cuales son normalmente aceptadas por la sociedad.
Personaje(s) Rol /Configuración identitaria	Emisor	Revista <i>Vogue México</i> 2021 de Condé Nast
	Receptor	Lectores de revistas de moda en un rango de entre 25 a 35 años y de 35 a 50 años.
Recursos estratégicos visuales	<p>Color: azul y negro como contraste de cada uno de ellos, que sirven para neutralizar este tipo de temas; sin embargo, el concepto utilizado en la portada hace que refiera a todas las características de Arca como artista, además de usar el rojo como el punto visual más brillante de la portada, el cual crea el punto de interés hacia los lectores.</p> <p>Tipografía: la tipografía central se encuentra en altas (mayúsculas) con una tonalidad de rojo, que hace referencia al artículo principal, donde se habla del personaje en portada. La tipografía en altas, mayormente en el diseño editorial, denota que una persona está hablando con fuerza e incluso gritando.</p> <p>Luz: la luz es blanca y entra de la parte superior izquierda, poniendo énfasis en el rostro y cuerpo de Arca y creando sombras en la parte de la cintura y el antebrazo.</p> <p>Disposición de los elementos: utiliza como principal recurso visual la fotografía, en donde enfatiza solo una frase con tipografía en medio de la portada, la cual es impactante, esto ayuda a que las personas vayan directo al artículo principal de este mes.</p>	

	<p>Vestuario: es muy conceptual a partir de la personalidad de Arca, a lo largo de su vida artística es muy común observar este tipo de vestimenta; sin embargo, la revista quiso proyectar su personalidad y sus características físicas y naturales a partir de esto. Las cadenas rotas en su vestuario hacen referencia a este rompimiento de la opresión que ha tenido como mujer transgénero, quienes mayormente son atacadas y oprimidas por hombres. Arca utiliza ropa corta, con la que muestra la mayor parte de su piel refiriendo a esta libertad, comodidad y orgullo que siente por mostrar lo que es.</p> <p>Composición editorial: retícula de columnas y filas, las del lado izquierdo y derecho son libres, y la del medio es utilizada para la fotografía. Existen también tres filas, en la primera se observa el nombre de la revista (como en cada edición); en la segunda, el cuerpo de texto refiriendo al artículo principal, y en la tercera se incluye el código de barras, con mes y año de la edición.</p> <p>Elementos técnicos del diseño editorial: la tipografía en esta portada se caracteriza por estar en el centro de la mesa de trabajo, donde el punto focal se concentra en esta parte. “ARCA, UNA DIVA EXPERIMENTAL”, escrita en bold, con un color rojo connotando la fuerza con la que se habla de Arca en esta revista. Esta portada, comparada con las anteriores, contiene menos texto. Los elementos que la componen son los necesarios para expresar el propósito del mensaje aludiendo a que está en proceso la construcción de esta identidad.</p>
Espacio	<p>Diseño: dentro de un espacio editorial la portada refleja algunos conceptos que deben de comenzar a ser aceptados en la sociedad, como nuevas formas de pensar y de ver la vida. El discurso publicitario, en este caso plasmado en la revista, recoge toda una serie de datos que refleja “la aceptación y normalidad de la identidad de género con la que una persona se identifica”, las cuales deberían ser implementadas comúnmente.</p> <p>Contexto social: dentro de la sociedad es importante reconocer que este tipo de productos ya están siendo normalizados; sin embargo, las personas que aparecen en portadas deben tener ciertos rasgos físicos para que puedan ser aceptadas, por ejemplo, cierto tipo de cuerpo, “parecer totalmente mujer” para que los consumidores no las rechacen.</p>
Referente	ARCA: persona transexual. Identidad de género: mujer transexual.
Tiempo	Presente: en la actualidad, las personas transexuales, en este caso mujeres transexuales, aún tienen dificultad para ser aceptadas, lo cual genera problemas en su vida académica, familiar, social y laboral. Algunas veces, las personas transexuales llegan a experimentar actitudes sociales negativas y desaprobación si no se encuentran dentro de un paradigma social, como el físico.

Fuente: elaboración propia.



Imagen 6. Artículo principal Arca
Fuente: *Vogue* México, diciembre 2021, p. 102.



Imagen 7. Artículo principal Arca

Fuente: *Vogue México*, diciembre 2021, p. 103.

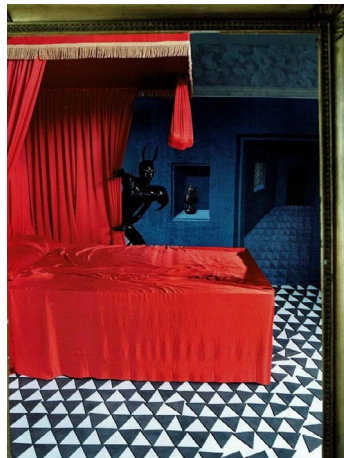


Imagen 8. Artículo principal Arca

Fuente: *Vogue México*, diciembre 2021, p. 104.



Imagen 9. Artículo principal Arca

Fuente: *Vogue México*, diciembre 2021, p. 105.



Imagen 10. Artículo principal Arca

Fuente: *Vogue México*, diciembre 2021, p. 106.



Imagen 11. Artículo principal Arca

Fuente: *Vogue México*, diciembre 2021, p. 107.



Imagen 12. Artículo principal Arca
Fuente: *Vogue México*, diciembre 2021, p. 108.



Imagen 13. SEQ Imagen * ARABIC 13.
Artículo principal Arca. *Vogue México*
Fuente: *Vogue México*, diciembre 2021, p. 109.



Imagen 14. SEQ Imagen * ARABIC 14.
Artículo principal Arca. *Vogue México*
Fuente: *Vogue México*, diciembre 2021, p. 110.



Imagen 15. SEQ Imagen * ARABIC 15.
Artículo principal Arca. *Vogue México*
Diciembre 2021, p. 111.
Fuente: *Vogue México*, diciembre 2021, p. 111.

REGISTRO VERBAL

“La artista describe a Kick como una historia autónoma de inteligencia artificial. Se trata de una mujer que se libera de un hombre tecnocrático: se trata de una mujer que podría ser trans, no binaria, queer, pero que emerge de una historia de opresión”.

ACTO DE COMUNICACIÓN REGISTRO VERBAL / DECONSTRUCCIÓN DEL TEXTO PORTADA VOGUE MÉXICO DICIEMBRE 2021-ENERO 2022 ARTÍCULO PRINCIPAL: ARCA	
ACTO LOCUTIVO (Tipo de función)	<p>Referencial o cognoscitiva: “[...] se trata de una mujer que podría ser trans, no binaria, queer, pero que emerge de una historia de opresión...”, describe la vida de Arca como referente de un sector de la población que se identifica con estos géneros y orientaciones sexuales. Desde la función referencial, Arca hace alusión a las mujeres transexuales que comienzan a ser aceptadas en la sociedad; sin embargo, a partir de su físico se puede mencionar que alude a un cierto tipo de mujeres transexuales (con su misma apariencia física), dejando fuera a mujeres transexuales con características físicas diferentes.</p>
ACTO ILOCUTIVO (Núcleo semántico-intención)	<p>Dualidades: hombre-mujer, opresión-liberación (se profundiza en la tabla de representación de la imagen en portada en la sección de recursos estratégicos visuales). Haciendo referencia a la opresión creada por el hombre hacia cualquier tipo de mujer, a partir de lo que describe su música ella crea una liberación del hombre para poder ser ella misma.</p> <p>Conceptos controversiales: identidades de género MENCIONADAS: podría ser trans, no binaria, queer.</p> <p>Arca menciona que con su música trata de liberar estos conceptos como parte de la vida diaria; así mismo, que siendo una mujer transexual vive atada a un hombre y que con la música proyecta esta liberación para ser una mujer dueña de sí misma.</p>

ACTO PERLOCUTIVO (Recurso estratégico)

Refiere a la empatía entre la artista y sus fans o seguidores, ya que quiere hacer la diferencia y lograr una libertad. Aceptación y mención de temas importantes y muy poco normalizados por la sociedad, como la opresión de la mujer hecha por el hombre e identidades de género no aceptadas.

Fuente: elaboración propia.

me gusta pensar que he cultivado un lenguaje de moda. Un lenguaje endurecido por la batalla, pero también listo para la batalla.

Me gusta pensar que he cultivado un lenguaje de moda. Un lenguaje endurecido por la batalla, pero también listo para la batalla.

Me gusta pensar que he cultivado un lenguaje de moda. Un lenguaje endurecido por la batalla, pero también listo para la batalla.

Me gusta pensar que he cultivado un lenguaje de moda. Un lenguaje endurecido por la batalla, pero también listo para la batalla.



Imagen 20. SEQ Imagen * ARABIC
20. Artículo principal Arca. Vogue México
 Fuente: *Vogue México*, diciembre 2021, p. 115.

Imagen 21. SEQ Imagen * ARABIC
21. Artículo principal Arca. Vogue México
 Fuente: *Vogue México*, diciembre 2021, p. 117.

CONCLUSIONES

Los diseñadores tienen el objetivo de transmitir mensajes con base en elementos gráficos; por ello, las estrategias que utilicen deben ser planeadas a partir de lo que se quiere comunicar. Es evidente que como proceso de comunicación la revista *Vogue*, caso de estudio de este capítulo, pone en común una serie de elementos estratégicos que permiten reconstruir las relaciones de convivencia entre las identidades de género.

Al hacer un análisis del discurso publicitario de la imagen de la revista, se advirtió que el diseñador gráfico se convierte en un comunicador social al momento de realizar la maquetación de cada una de las portadas; a partir del uso correcto de la imagen, ya sea fotografía, texto o incluso íconos, se plantea al Diseño como un agente de transformación social desde su posibilidad de representar a las distintas identidades de género.

Para llevar a cabo el análisis del discurso publicitario de la imagen en la revista *Vogue México*, se observaron características que los diseñadores gráficos planificaron para lograr el mensaje que se quiso transmitir y el propósito de la estrategia. Gracias a la identificación de los textos en la portada, es posible reconocer que *Vogue México* maneja de distinta forma la exposición de las diferentes identidades de género y lo hace de manera sutil para aquellas que son menos aceptadas en la sociedad, a partir de elementos gráficos como el texto y la fotografía, con el protagonismo preciso para que sus artistas en portada no sean atacadas, pero sí con la intención de que las personas como ellas/ellos/elles sean aceptadas y respetadas dentro del contexto social donde se desarrollan.

Arca en portada es un contraste de lo comúnmente visto; al realizar el análisis se observó que por ser una mujer transexual es un poco más libre, ya que no se encuentra mayor diferencia física entre ella y una mujer cisgénero. La imagen fue creada a partir de colores vibrantes y contrastantes para que ofrezca un gran concepto. Sin embargo, al ser una mujer transexual físicamente aceptada, sigue siendo para la sociedad una mujer creada por medio de hormonas; por ello, en los textos y en la fotografía en portada se puede observar la fuerza mental y física que Arca tiene para proyectar y sentirse orgullosa de lo que es.

Al hablar de la aceptación, respeto y tolerancia que fomenta y crea *Vogue México* con sus protagonistas, es importante reconocer que el impacto que tiene este tipo de portadas en la sociedad es mundial, ya que además de aportar tendencias de moda también ayudan a la difusión de temas actuales de interés para todos los consumidores, incluso asuntos delicados como la diversidad de identidades de género, que se pueden ver comúnmente en la protagonista de la portada

analizada. *Vogue México*, como producto editorial, es un referente de la moda y el estilo de vida de las personas que la consumen; por este motivo, lo que proyecta ya sea de manera visual o textual son discursos de impacto para sus lectores, inclusive para la sociedad en general.

El diseñador gráfico debe tener, entonces, una visión amplia de la realidad y el contexto en el que las personas se desarrollan, para así generar conceptos destinados a transmitir información de manera correcta. La disciplina del Diseño Gráfico comparte la responsabilidad en la construcción de mensajes que contribuyan positivamente en el receptor a partir de equipos multidisciplinarios. Con base en lo anterior, se puede identificar a la imagen como elemento esencial del desarrollo de mensajes que se transmiten a partir de productos del Diseño Gráfico, ya que la mayor parte del tiempo logran ser memorables para los usuarios porque consiguen crear una comunicación completa.

Para que el diseñador gráfico pueda emitir los mensajes de una forma precisa en temas tan relevantes y actuales como la diversidad de las identidades de género, es necesario que conozca y comprenda los conceptos clave que le ayudarán a que se comunique de manera eficaz, pues a partir de esto se caracterizará a las identidades de género como un constructo social. Es decir, por medio de la imagen, los diseñadores gráficos tienen la decisión y el poder de transmitir mensajes que originen una consciencia social, en este caso en la aceptación de la diversidad de identidades de género.

Los medios de comunicación masiva son factores primordiales en las transformaciones sociales. Es importante reconocer que no solamente construyen información, sino que son constructores de la percepción y manifestación personal de los ideales de una sociedad, en este caso del género. El diseñador gráfico, a partir de la comunicación visual, se convierte en creador de mensajes que generan una conexión con los usuarios de los objetos diseñados, por lo que debe saber actuar como intérprete, traductor y mensajero, ya que tiene que construir una representación visual a partir de estos.

La comunicación es un elemento necesario para generar cambios dentro de la sociedad, pero el diseñador gráfico no puede realizarlos por cuenta propia, por lo cual debe desarrollar estrategias de comunicación visual que contribuyan a las acciones para alcanzar los objetivos propuestos, a fin de llegar a la transmisión del mensaje deseado.

El diseño forma parte importante de la vida cotidiana, ya que influye en el comportamiento, conocimientos y actitudes de la sociedad; por lo tanto, debe manejarse con ética y responsabilidad. El diseñador, dentro de estos parámetros, puede proponer respuestas de comunicación para la solución de problemas sociales y también métodos que permitan alcanzarlos.

REFERENCIAS

- Ávila, I. (3 de junio de 2020). ¿Cómo contribuye la moda como un agente de cambio social? *Vogue*. <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/la-moda-como-agente-de-cambio-con-la-diversidad-y-la-inclusion>
- Blázquez, V., Ghea, M. E., & Vialé, P. (2008). El valor de las palabras. ¿A qué se refiere el concepto de construcción, selección y jerarquización de la información? Taller de Análisis de la Información, FPyCS.
- Benavides, J. (1997). *Lenguaje publicitario*. Síntesis.
- Eco, U. (1978). *La estructura ausente*. Lumen.
- García Barragnán López, M. (2020). *La diversidad en la industria de la moda en México*. Comité de Diversidad e Inclusión AMPPI.
- Guerrini, J. (2018). *Los cambios en los discursos sobre la belleza femenina entre 2006-2016: Los casos de las tapas de las revistas Vogue y Elle Latinoamérica*. Universidad Nacional de Rosario.
- Madero Castro, A. (2017). *Género, medios de comunicación y poder. Una mirada a las revistas de moda para mujeres: el caso de Vogue*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Nos Aldás, E. (2007). *Lenguaje publicitario y discursos solidarios: Eficacia publicitaria ¿Eficacia cultural?* Icaria.
- Ruiz, N. (2018). *Dsigno*. Recuperado el 16 de noviembre de 2021 de <https://www.dsigno.es/blog/disenio-de-moda/la-historia-de-una-revista-de-moda-vogue>
- Villar, G. (2006). *La metáfora como figura de significación de la comunicación visual y herramienta generadora de cultura de paz*. [Tesis de Maestría]. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Villar, G., y Mora, P. (2017). *Diseño para el desarrollo social. Reflexiones y aportaciones metodológicas*. Universidad Autónoma del Estado de México.

CAPÍTULO 2

**EL ENFOQUE DEL
ENDODISEÑO PARA
EL DESARROLLO SOCIAL
DESDE LAS PROPUESTAS
PARA EL BUEN VIVIR Y
LA COMUNALIDAD**

María del Pilar Alejandra Mora Cantellano

El territorio puede ser analizado como una dimensión fundamental para basar el desarrollo de proyectos de Diseño social, no solo porque permite un análisis profundo del espacio geográfico, sino porque es el ámbito donde sucede la vida social y cultural, las acciones políticas y económicas y desde luego la organización política; en este territorio se elabora el complejo tejido social que interactúa con la naturaleza y la cultura. Así, este espacio se modifica y se apropia socioculturalmente; es intervenido por las acciones del Estado, el mercado, las empresas e instituciones no gubernamentales y desde luego por la sociedad. Para el análisis y elaboración de estrategias que conlleven a su desarrollo, se han empleado diversos enfoques disciplinares, desde la geografía, la economía y el diseño, además de otras en el ámbito de la cultura. Algunas de las estrategias elaboradas por estas disciplinas plantean objetivos para promover cohesión económica, incremento de la competitividad, incorporación de las ciencias y la tecnología, además de respeto a la diversidad, la inclusión social y la mejora en la calidad de vida respetando las formas de vida locales desde enfoques sustentables.

El Diseño, como disciplina que elabora propuestas de cultura material para la satisfacción de necesidades sociales, abarca los procesos de configuración, producción y puesta en uso de los productos diseñados. Si bien, a lo largo de las diversas etapas que han conformado a la disciplina, los enfoques han derivado en propuestas para el uso, la significación y el consumo, actualmente el Diseño social promueve un desarrollo sostenible de las comunidades que emplean, producen y configuran dichos productos de cultura.

En este trabajo se describen enfoques para el desarrollo de comunidades vulnerables, como el que realizaron los pueblos andinos para el bienestar de sus comunidades, así como el que han señalado los pueblos originarios en México, desde los procesos de comunalidad para la consecución del bien comunitario. De esta manera, a través de estos enfoques para el desarrollo social, desde los factores endógenos de los grupos, se aborda la propuesta del endodiseño como una posición del Diseño social y se establecen algunas reflexiones y aportaciones metodológicas para el logro del bienestar

social a través de la interacción del diseño en comunidades vulnerables para el logro de un desarrollo territorial sostenible.

DESARROLLO TERRITORIAL

Tal como describe Sánchez Almanza (2013), los actuales planteamientos para el desarrollo territorial se derivan principalmente de cuatro enfoques teóricos para el progreso de las regiones:

1. Teorías de convergencia regional, que abordan al comercio interregional, la difusión de innovaciones, la neoclásica del desarrollo y el desarrollo por etapas.
2. Teorías de divergencia regional, que incluyen las de base exportadora, los polos de crecimiento y desarrollo, la centro periferia y la división espacial del trabajo.
3. Teorías del crecimiento endógeno, que comprenden las de desarrollo endógeno, el desarrollo local, los distritos industriales y tecnológicos y las de entorno innovador.
4. Nuevas propuestas en donde se ubican las nuevas perspectivas económicas con las tendencias sociales, promoción del capital social y cultural, las de descentralización y los enfoques sustentables.

De estos dos últimos enfoques se destacan los modelos endógenos como propuestas para el desarrollo regional y local, también descritas como “desde abajo o desde dentro”, ya que buscan potenciar las propias capacidades desde los factores económicos, sociales, culturales, tecnológicos y políticos de una región, propiciando su integración como un cuerpo sólido de costumbres y capacidades comunitarias para obtener un empoderamiento y así enfrentarse a las condiciones externas.

Desde las nuevas propuestas, se destacan conceptos que están ligados con la cultura, lengua, costumbres y cosmovisión de los pueblos, a partir de un paradigma que contribuya a la descolonización, a través

del diálogo con los conocimientos locales como alternativas al enfoque euroamericano, a las propuestas de la modernidad y a los planteamientos impuestos en América Latina.

De acuerdo con Gonzales (2014), los pequeños productores locales son aún la columna de la agricultura en Latinoamérica, y estos apenas hace tres generaciones pertenecían a comunidades indígenas; de esta idea surge la propuesta de reafirmar la cultura, “la re-indigenización, re-etnificación o volver a nuestras raíces” (Gonzales, 2014, p. 120). Lo anterior, como una importante estrategia del desarrollo sostenible para las sociedades pluriétnicas de esta región.

Cabe destacar que, a la fecha, la mayoría de los modelos para el desarrollo promovidos por las instituciones tanto gubernamentales como privadas han sido inspirados en paradigmas y enfoques no sostenibles y exógenos a la cultura local, que poco tienen que ver con los conocimientos y saberes de los pueblos. Esto se ha evidenciado en el escaso diálogo entre los sistemas de conocimiento científico y tradicional, condición que ha marginado las prácticas culturales y los sistemas comunitarios de producción y reproducción que contienen una tradición de conservación de la biodiversidad y del ecosistema.

Gonzales identifica que el término desarrollo para los pueblos andinos corresponde con esta idea, ya que le llaman “Kawsay (vida como un todo), Sumak Kawsay y Sumak Jakaña o Qamaña que significan buen vivir en quechu, quichua y aymara respectivamente” (2014, p. 121). Asimismo, afirma que la visión eurocéntrica separa a la naturaleza y a la cultura, a diferencia de los pueblos indígenas que, a pesar de la actual fragmentación y colonización durante siglos, aún conservan un diálogo entre la naturaleza y la cultura por medio de diversos ritos y prácticas cotidianas, que abarcan una práctica más allá de las zonas rurales.

En México se ha propuesto un eje interpretativo desde el concepto de comunalidad, que de acuerdo con Gasca (2014) se puede comprender como una praxis ancestral que se ha construido en los territorios indígenas y que se define por presentarse como un orden en la forma de la organización colectiva, que ha posibilitado construir espacios

alternativos a las formas de consumo y explotación laboral propias de la modernidad, encontrándose similitudes en el espíritu del desarrollo de la propuesta descrita anteriormente como del Buen Vivir para los pueblos con territorios y patrimonios comunitarios.

De acuerdo con Martínez Luna (citado por Ruiz, 2021), es relevante proponer nuevas formas de entender la realidad y retomar el pensamiento comunal que coexiste en los territorios mesoamericanos:

Ante la imposición de la democracia, la comunalidad responde con la comunalicracia. Es una palabra que no existe, pero tenemos que proponerla, porque del otro lado se nos dice ‘usos y costumbres’, cuando los usos y costumbres se dan en todos lados, pero de manera intimidatoria se nos llama como usos y costumbres, por lo tanto, nosotros le decimos comunalicracia, es decir, el poder comunal (Ruiz, 2021, p. 1).

La viabilidad de estas propuestas se basa en el uso de los bienes comunes, tal como este autor identifica en el trabajo de Ostrom (2011 citado en Gasca, 2014), que describe a las comunidades como:

[...] sujetos potencialmente capaces de llegar a consensos para construir acuerdos y definir reglas para el uso de recursos comunes y asumirlas con la intención de hacer viable el uso sostenido y la permanencia de recursos a largo plazo. Desde esta perspectiva se considera que la propiedad comunitaria diferencia de la propiedad privada o paraestatal, permite enfrentar de manera más adecuada los retos [...] ya que abre la posibilidad de incluir a los usuarios potenciales en la definición, observancia y monitoreo de las reglas de la apropiación y provisión orientadas hacia el uso sostenible de los recursos (Gasca Zamora, 2014, p. 144).

Así, la perspectiva de los grupos sociales con cultura, historicidad y territorios comunes genera la capacidad de producir sentidos, significados y funcionalidad de sistemas productivos y de interacción social que pueden ser abordados y explicados desde esta comunalidad.

Martínez (2014) expresa que el concepto de comunalidad se define por cuatro aspectos: el primero es el territorio que habita el grupo social;

el segundo se refiere a los habitantes de este espacio; el tercero, a las acciones realizadas por estos habitantes, y el cuarto, a los logros de estas acciones, además de las emociones generadas por estas. Por lo tanto, la comunalidad puede operar en cuatro esferas: la primera alude al territorio comunal que se identifica como el espacio colectivo que incorpora la cultura y valores tradicionales de origen indígena, que otorgan una alta valoración a los recursos naturales; la segunda se describe en la ayuda y apoyo interfamiliar y comunitario como el caso de las comunidades que practican el tequio como tradición de trabajo no pagado en beneficio del pueblo. Otra esfera es la participación en las decisiones, mediante asambleas y cargos públicos que permiten influir en las decisiones del pueblo, y por último, la que se ocupa del disfrute y la participación en las fiestas y tradiciones que incluyen el patrocinio de estas (Gasca, 2014).

Si bien estas se presentan como áreas importantes para el desarrollo comunal, se destaca el trabajo comunitario y el sistema de cargos que influyen directamente en los procesos de producción y reproducción cultural que, de acuerdo con este autor, se muestran en tres modalidades para la conformación de empresas productoras de bienes que son fuente de empleo y reparto de ingresos en la comunidad:

- Solidario, no asalariado bajo el sistema de cargos
- Parcialmente asalariado en puestos operativos
- Asalariado como trabajadores operativos

Así, el alcance de este enfoque de la comunalidad como propuesta epistemológica y además política organizativa presenta un choque frente a las visiones eurocentristas del desarrollo que imperan en el Estado mexicano.

El antropólogo Martínez (citado en Ruiz, 2021) expresa que este enfoque requiere una propuesta basada en las acciones que surgen de la comunidad que decide cómo realizar las cosas, más allá del discurso, ya que requiere la participación en el territorio

construyéndose en la acción participativa, cuya economía se plantea comunitaria, y que brota de las acciones comunales.

El trabajo se planea en las acciones de los habitantes del territorio, además de que el bienestar es recíproco y es desde abajo y hacia arriba, como realización mutua u horizontal (Martínez, 2014). Este planteamiento coincide con la propuesta definida como del desarrollo endógeno, que si bien considera este concepto del desarrollo desde la visión eurocentrista, puede empatar algunas propuestas desde las acciones de los habitantes del territorio.

Retomar las propuestas de este desarrollo endógeno y las nuevas tendencias para el bienestar social, que son el enfoque sustentable del Buen Vivir o el de la Comunalidad, permite destacar las acciones de los habitantes del territorio en todas las esferas de su actuar, desde las cosmovisiones, las costumbres y el trabajo participativo.

DISEÑO SOCIAL

El Diseño surge como una disciplina que se ocupa del desarrollo de bienes de cultura material, los cuales se configuran a partir de las necesidades de una sociedad moderna e industrial, ávida de propuestas innovadoras que, además de satisfacer de mejor manera los requerimientos sociales, pudiera promover los niveles de consumo; desde esta visión puede parecer difícil de empatar con estos enfoques para el bienestar social, pero a partir de propuestas sociales y sustentables, ya identificadas desde los años setenta como la elaborada por Papanek sobre la configuración consciente y coherente de los objetos “El contenido telésico de un diseño debe reflejar la época y las condiciones que le han dado lugar, y debe ajustarse al orden humano socioeconómico general en el cual va a actuar” (Papanek, 1984, p. 38). Si bien la definición del diseño ha cambiado a lo largo del tiempo, en relación con los procesos económicos y las tendencias para el desarrollo tal como destacó Dreyfuss, mantiene una constante de responsabilidad social:

[...] teniendo siempre presentes los problemas que puede tener la empresa en el mundo industrial o de los negocios. Se comprometerá hasta cierto punto, pero no dará su brazo a torcer en aquellos principios de diseño que él sabe acertados. De vez en cuando perderá un cliente, pero rara vez perderá el respeto de sus clientes (citado en Papanek, 1984, p. 47).

Así, el Diseño Industrial está relacionado con los procesos de manufactura de igual manera que con las necesidades de sus usuarios y el impacto que el producto tenga en la sociedad, la cultura y el medio ambiente; por lo anterior, es responsabilidad de un diseñador tomar en cuenta las repercusiones de su quehacer y, como este autor describe, en una experiencia laboral:

Su buen juicio social y moral tiene que entrar en juego mucho antes de que empiece a diseñar, porque tiene que juzgar, apriorísticamente, además, si los productos que se le pide que diseñe o rediseñe merecen su atención o no. En otras palabras, si su diseño estará a favor o en contra del bien social (Papanek, 1984, p. 68).

La incorporación del valor social del Diseño es una importante aportación de este autor, pues propone enfocarse en la elaboración de diseños que se adapten a las necesidades de la población local, comprometido con el legado cultural y el estilo de vida de los usuarios y productores, además de las repercusiones del proceso de producción, su deshecho y ciclo de obsolescencia. Este autor identifica este proceso como diseño integrado que sitúa al problema en un aspecto social y reconoce al grupo social y a sus capacidades, punto de vista que Rodríguez (2017) comparte y define desde el compromiso local que se adquiere generalmente empleando un codiseño, con una postura ética y solidaria que apoye una realidad en una compleja situación de desigualdad y vulnerabilidad.

El enfoque de innovación social en el diseño incorpora de forma relevante estos postulados. Esta perspectiva de la innovación es definida por la Comisión Económica para América Latina (CEPAL)

como nuevas formas de gestión, de administración, de ejecución, nuevos instrumentos o herramientas, nuevas combinaciones de factores orientados a mejorar las condiciones sociales y de vida en general de la población de una región [...] sin duda la activa participación de la comunidad desde la definición del problema que desean solucionar, la identificación de posibles alternativas de solución, la ejecución de las mismas así como su seguimiento (CEPAL, 2016).

En la misma dirección, Manzini (2015) describe la conformación de proyectos en escala local o regional, desde una condición que destaca el interés en territorializar la producción, en un proceso de coproducción de la cultura de los territorios, elaborando propuestas que posibilitan considerar el desarrollo de microempresas locales.

Este enfoque de la innovación social abordado en la disciplina del Diseño, si bien se dirige al logro del bienestar social a través del desarrollo de proyectos de cultura material como otros enfoques del Diseño social, va más allá de la generación de satisfactores a través de productos o servicios generados, ya que propicia la unión de los actores sociales: sociedad civil, instituciones, organizaciones y empresas para la consecución de un impacto favorable en la comunidad o región involucrada a través de la creación de valor social (Mora-Cantellano et al., 2018).

Este proceso de innovación permite al Diseño propiciar la generación de ideas dirigidas al logro de un beneficio social, como un proceso de construcción en los grupos, el cual es determinado por la cultura y tradiciones, así como cosmovisiones en una interacción de las acciones cotidianas, en modificaciones sistémicas y cooperación de las partes involucradas. El proceso de Diseño se desarrolló durante el siglo pasado, a partir de la interpretación del objeto como signo situado en un ámbito simbólico de valores, de uso y de cambio, donde el valor social se incorpora en virtud de los aspectos socioculturales de cada contexto. De acuerdo con Bürdek (1994), este proceso del Diseño conjuga las funciones estético-formales, las indicativas y las simbólicas en la configuración de los objetos cotidianos, por medio de una narrativa del lenguaje del diseño.

En el enfoque social, la configuración del objeto de Diseño se elabora a través de una interacción social y permite elaborar sus propuestas, de acuerdo con sus relaciones en el contexto en un proceso de construcción social desde el lenguaje del Diseño y de categorías y variables de valor en su conformación (Mora-Cantellano, 2022). Esta relación de valores en la disciplina del Diseño ha sido descrita por Llovet como estructuras asignadas dependiendo el contexto y el estadio histórico, este autor aborda al valor de uso como el primigenio, que en los objetos de cultura se ha empleado como respuesta a una necesidad de usabilidad en concordancia con el medio ambiente desde las necesidades básicas del ser humano, correspondiendo a lo que este autor denomina fase naturalista, donde el valor de los objetos se basa en su utilidad y su “valor de mediación, transformación y producción con la naturaleza” (Llovet, 1981, p. 54).

En la siguiente fase o estadio temporal, el autor identifica la fase inventiva en la que se incorpora el valor de uso, el connotador de estatus como un valor de signo, donde se agregan como un valor reflexivo que aporta recursos históricos planteando un proceso dinámico y diacrónico, sentando las bases para la posterior etapa del consumo que no es solo definida por el intercambio comercial, sino sustentada en los anteriores valores.

Si bien como se ha descrito, el valor social en el diseño es destacado por Papanek (1984), desde los años setenta del siglo pasado, al emplear este desde el enfoque de la innovación social con la visión del desarrollo endógeno, se plantea una vertiente para el desarrollo social, que lo relaciona con los valores de uso, signo y cambio que describe Llovet (1981).

DESARROLLO ENDÓGENO Y LA POSICIÓN DEL DISEÑO SOCIAL

El desarrollo endógeno considera al territorio como el entorno que da particularidad o localización a los actores sociales en un espacio

determinado. Es una categoría de análisis que induce relaciones, que de acuerdo con Santos (1996) posibilita comprender su funcionamiento con la mediación de sus “actores hegemónicos”, pero siempre en la totalidad del proceso socioeconómico y cultural, que debe tener presente las relaciones locales y globales. El diseño emplea como recurso importante para el análisis de la construcción social, la interpretación y apropiación de las identidades culturales para identificar las potencialidades creativas de las comunidades.

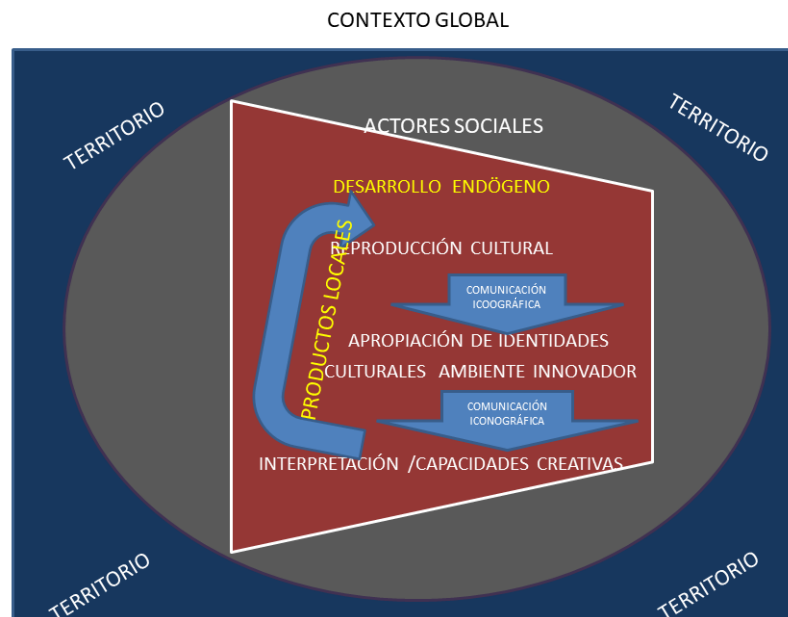


Imagen 1. Relación de las construcciones sociales para el desarrollo desde un enfoque endógeno

Fuente: Mora-Cantellano, 2013.

La propuesta del Endodiseño aborda el análisis desde cuatro aspectos: primero, la definición de las categorías y valores del territorio; segundo, la geografía crítica, mediante una redefinición del análisis geográfico hacia lo local; tercero, se refiere a las tendencias económicas, donde se identifica la corriente neoliberal y el agotamiento del Estado benefactor, aunadas al arribo de la globalización, las cuales han definido la intervención del territorio para así proponer el paso de una gestión

pública a una privada y local, donde los actores son responsables de su desarrollo. Por último, el cuarto aspecto de discusión incorpora las condiciones macroeconómicas y propone modificaciones en los sistemas de producción para volverlos más flexibles, lo cual posibilita el crecimiento endógeno (Mora-Cantellano, 2013).

El reconocimiento de lo local, bajo estos aspectos, implica tener en cuenta que el paso de lo global a lo local no es solo un cambio de escala, sino un cambio desde la epistemología, la política, la economía y la sociología. Presenta una redefinición de los actores sociales responsables del desarrollo, dando como resultado una visión de lo local, que posibilita una directa relación con los factores culturales que incluyen las cosmovisiones y tradiciones del territorio, además de los socio-económicos. Esta visión del desarrollo desde dentro se refuerza con el actual enfoque sustentable que permite dar una importancia estratégica a lo local y busca preservar factores para el equilibrio natural de los territorios, más que los factores macroeconómicos (Mora-Cantellano, 2013). Tal perspectiva plantea al Diseño un reto para coadyuvar al logro de un verdadero desarrollo como un proceso de cambio endógeno, que emplee una visión que, además de utilizar estimaciones cuantitativas, se fundamente en beneficios cualitativos y que exija transformaciones sobre el medio ambiente; asimismo, debe plantear nuevas formas de consumo y producción, las cuales deberán estar basadas en criterios de sostenibilidad, ya que, dadas las condiciones globales de los mercados, lo local ha dejado de ser una unidad cerrada, y los impactos se manifiestan en lo global (Novo, 2006).

Desde los factores internos, este enfoque del Diseño es conceptualizado con base en la satisfacción de las necesidades básicas y en los recursos inamovibles de la comunidad, como el patrimonio cultural, las tradiciones, la cultura y los saberes locales. Según Vázquez Barquero, “Cada territorio tiene un conjunto de recursos materiales y humanos institucionales y culturales que constituyen su potencial de desarrollo; y que se expresa a través de la estructura productiva [...] y su patrimonio histórico-cultural” (2005, p. 6).

La intervención del diseño en un entorno local debe considerar a la red de actores, tanto a individuos como a instituciones y empresas, así como a las relaciones que configuran su sistema productivo, y que posee modos específicos de organización y regulación; una cultura propia y un específico ambiente, propicio o no, para la innovación y la creatividad para el diseño de productos de cultura. Lo anterior se puede identificar mediante los siguientes rasgos:

- La territorialidad que, aunque no tiene fronteras precisas, es el contexto en el que los actores se organizan y producen bienes o servicios y ejercen la acción comunicativa de sus conocimientos.
- Las relaciones sociales, tecnológicas o comerciales que posibilitan a los actores establecer vínculos de cooperación o interdependencia.
- Los procesos de aprendizaje colectivos que les permite responder a los cambios, a través de la movilidad del trabajo en el entorno local.
- Los factores culturales, como los lenguajes, los códigos, los valores y las estrategias, incluyendo la creatividad de los actores individuales y de las empresas, condicionados por el entramado social y cultural del contexto. Son productos internos de la comunidad, que son asegurados por la tradición y el conocimiento local (Mora-Cantellano, 2013).

El Endodiseño propone la inclusión y rescate de los saberes, revalorando bienes que son estimados por su carácter sustentable, resultado de prácticas productivas arraigadas en la cultura local, posibilitando nichos de mercado respaldados por la cultura local (por ejemplo, la denominación de origen que detenta una unión entre producto y territorio), como la creación de una marca territorial o una estrategia de integración (Boisier, 2007). La producción local, ya sea artesanal, microindustrial o industrial, integra diversos factores que pueden conformar la competitividad, la identidad territorial y la recreación de una competitividad social, que pondera la modalidad endógena del proceso sustentado por factores locales, entre los que destacan la reproducción cultural, social y de creatividad, vinculándose con factores exógenos, como nuevas tecnologías y materias primas.

CONCLUSIONES

El Diseño configura realidades desde diversos enfoques, el Diseño social propone incorporar de manera definitoria el valor social, además del valor de uso, signo y cambio en los productos que desarrolla. Esta visión que, como se ha comentado, fue desarrollada en el siglo pasado, apenas ha permeado en la disciplina, aunque a partir de los últimos veinte años, la innovación social desarrollada en proyectos de investigación y profesionales ha posibilitado esta difusión desde el interactuar con las comunidades que usan, configuran y producen los bienes materiales para promover su bienestar social.

La diferencia que opera en la mente de los diseñadores está en que ofrecen propuestas para promover el bienestar, las cuales pueden ser fundamentadas en los enfoques para el Buen Vivir o de la Comunalidad, y estos presentan un fundamento cultural robusto en las comunidades rurales y urbanas de México, como el caso del tequio.

El Endodiseño posibilita adentrarse en estos procesos de pensamiento para que los diseñadores dirijan su atención hacia todos los procesos del Diseño para interactuar en la configuración, en la producción y en el uso de realizaciones proyectuales con los diversos grupos sociales; lo anterior adquiere importancia al considerar que la mayoría de la población mexicana tiene condiciones de alta vulnerabilidad, por lo que es importante participar en propuestas de Diseño social como la presentada en este trabajo y promover así un desarrollo más sustentable y equilibrado para las comunidades.

REFERENCIAS

- Boisier, S. (2007). *Imágenes en el espejo*. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Bürdek, B. (1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. G. Gilli.
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2016). *Acerca de innovación social*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe. <https://www.cepal.org/es/temas/innovacion-social/acerca-innovacion-social>
- Gasca Zamora, J. (2014). Comunalidad y gestión social de los recursos naturales. En Marañón Pimentel, B. *Buen Vivir y descolonialidad: crítica al desarrollo y la racionalidad instrumentales*. Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 139-159.
- Gonzales, T. (2014). Kawsay (Buen Vivir). En Marañón Pimentel, B. *Buen Vivir y descolonialidad: crítica al desarrollo y la racionalidad instrumentales*. Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 119-138.
- Llovet, J. (1981). *Ideología y metodología del diseño*. G. Gilli.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta Libros. Colección THEORIA.
- Martínez Luna, J. (2014). Conferencia sobre Comunalidad. Cuarta Jornada de Derecho Indígena. <https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&cid=CZJt06zb&id=57C4D2A31C772B2B808DEE1FE216AE37FDA8137F&thid=OIP.CZJt06zbsebyldphh5K5zAHaEK&mediaurl=https%3a%2f%2fi.ytimg.com%2fvi%2froNje7S2GgY%2fmaxresdefault.jpg&cdnurl=https%3a%2f%2fth.bing.com%2fth%>
- Mora-Cantellano, P. (2013). *La apropiación de identidad iconográfica prehispánica como un factor intangible para el desarrollo local en comunidades indígenas: Mundo de la vida de las artesanas de San Felipe*

- Santiago, Estado de México* [Tesis doctoral]. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Mora-Cantellano, P., Maldonado, A., y Villar, G. (2018). Innovación social como una política cultural del diseño para el desarrollo regional. En G. Hoyos, P. Mora-Cantellano, N. Baca, y E. Serrano. *Dinámicas urbanas y perspectivas regionales de los estudios culturales y de género*. Universidad Nacional Autónoma de México/Asociación Mexicana de Ciencias para el Desarrollo Regional, pp. 287-305.
- Novo, M. (2006). El desarrollo local en la sociedad global; hacia un modelo glocal sistémico y sostenible. En M. A. Murga (coord.). *Desarrollo local y Agenda 21. Una visión social y educativa*. Pearson Educación S. A., pp. 6-34.
- Papanek, V. (1984). *Diseñar para un Mundo Real*. Pollen Edicions El Tinter Monográfico.org.
- Ruiz, A. (23 de diciembre de 2021). El pensador Jaime Martínez Luna explica la importancia de la comunalidad. *Pie de Página*, 1. Recuperado el 10 de enero de 2023 de <https://piedepagina.mx/el-pensador-jaime-martinez-luna-explica-la-importancia-de-la-comunalidad/>
- Sánchez Almanza, A. (2013). Cambios económicos recientes en las regiones medias de México. En Bustamante, C. *Desarrollo regional en México. Hacia una agenda para su desarrollo económico y social con sustentabilidad*. Universidad Nacional Autónoma de México/Asociación Mexicana de Ciencias para el Desarrollo Regional, pp. 83-95.
- Santos, M. (1996). *Metamorfosis del espacio habitado*. Oikos.Tau.
- Vázquez Barquero, A. (2005). *Las nuevas fuerzas del desarrollo*. Universidad Autónoma de Madrid/Antonio Bosch editor.

CAPÍTULO 3

**LA IMPORTANCIA DE LA
SOSTENIBILIDAD CULTURAL
EN EL DESARROLLO
NEOARTESANAL**

César Gabriel Rosales Guadarrama

Ana Aurora Maldonado Reyes

LA INCIDENCIA DEL DISEÑO EN LA INNOVACIÓN ARTESANAL

Dentro de cualquier sociedad la producción objetual es necesaria para el desarrollo de todo tipo de actividades al interior de una comunidad. En el pasado la única forma de manufactura era artesanal, pero todo cambió cuando la especialización, la innovación y la producción en serie, junto con la profesionalización de los saberes de dicho trabajo, comenzaron a permear; mientras en las sociedades como la europea, donde empezaron a crear máquinas y herramientas para la transición del trabajo manual a la industrialización, esta se dio de una forma pausada y metódica, en países como México lejos de un desarrollo paulatino se habla de la imposición de un nuevo modelo productivo que no tuvo en cuenta los modos de producción locales y resultó en una invalidación sistemática hacia el artesanado y sus entornos, terminando por “desconectar” a los saberes artesanales (condenándolos a la subalternidad si se le ve desde la dominación capitalista) y a sus individuos del desarrollo industrial, el modelo capitalista y la seguridad ontológica que debería ser garantizada por la sociedad y sus componentes para todos.

Esto no deja de lado que, a fin de cuentas, quienes establecen los parámetros de la cultura material de las sociedades son mayoritariamente los creadores objetuales; es decir, quienes se dedican al oficio artesanal o a la disciplina del Diseño en distintos niveles. Los artesanos y los saberes tradicionales que poseen conectan al individuo con la cultura propia o ajena y las identidades de las culturas ancestrales, mientras que, por su parte, los diseñadores moldean la civilización actual mediante las interfaces que crean y coadyuvan al cumplimiento de distintas necesidades.

Ante esta similitud de actividades productivas, existen alianzas entre artesanos y diseñadores que en afán de generar innovación (tecnológica, de mercado o social) buscan nuevas formas de llevar a cabo su labor a través de colaboraciones, lo cual resulta en la creación de nuevos objetos artesanales o neoartesanías que poseen valores

agregados y que pueden beneficiar a ambas partes; como ejemplo, en México se puede hablar de distintas iniciativas públicas y privadas que sirven como plataformas para el reconocimiento de los resultados de dichas hibridaciones, como el Abierto Mexicano del Diseño, ORIGINAL México o la Design Week México, donde gracias a las distintas alianzas entre instituciones como el Museo Franz Mayer, el Complejo Cultural Los Pinos o universidades y empresas son expuestas, comercializadas y reconocidas, como el “Ensamble Artesano” (México Territorio Creativo, 2022), proyecto que surge gracias a la Design Week Mexico, donde se define como:

Una plataforma colaborativa conformada por organizaciones y proyectos que tienen como punto de encuentro el diseño y la producción creativa, local y responsable. Creemos que el diseño es un puente que puede fortalecer comunidades, encontrar soluciones y vincular innovación con empoderamiento social y económico (México Territorio Creativo, 2022).



Imagen 1. Fotografía de la exhibición “Ensamble artesano” dentro de la Design Week Mexico 2021

Fuente: <https://designweekmexico.com/programa-2021/expo-ensamble-artesano/>



Imagen 2. Plagio de indumentaria tradicional oaxaqueña por la diseñadora Isabel Marant

Fuente: Vieyra (2019)

Si bien estas iniciativas han resultado relativamente benéficas para el gremio artesanal, existen casos de abusos y reproducción de prácticas culturales de riesgo en la réplica o innovación en las artesanías tradicionales (como el de Isabel Marant con los indígenas oaxaqueños (Imagen 2), pues cuando estos proyectos no son llevados a cabo de manera integral, solamente se pone atención a los aspectos tecnológicos y monetarios dejando de lado la carga identitaria que poseen las artesanías y los distintos aspectos socioculturales que se deben respetar cuando se busca innovar desde el diseño.

Es importante tener presente que una colaboración neoartesanal debe conducir al impulso cultural y social, pues una artesanía tiene símbolos, enseña sobre las comunidades y está intrínsecamente ligada a la forma de vida de quienes la producen, por lo cual debe ser protegida contribuyendo a la dignificación de las labores, a la transmisión intergeneracional de saberes y a una mejor remuneración económica, ya que usualmente cuando se habla de neoartesanías se hace referencia a objetos intervenidos para responder a nuevos requerimientos (sean

artísticos, funcionales o de mercado), lo que en la práctica debería facilitar la comercialización justa para los artesanos.

Es muy importante mencionar esto porque Olga Correa (2010) sostiene que los artesanos experimentan dificultad para conservar elementos culturales ancestrales, mientras la exigencia del mercado exotiza sus culturas como *souvenirs*, donde la apropiación cultural, el extraccionismo cultural y neopiratería (por mencionar algunos problemas) están latentes. Tener una pauta para generar una innovación integral de las artesanías es una oportunidad tal como lo describe Jorge Gil, quien apela a que “Una posibilidad para los artesanos que pasan por momentos difíciles en México es colaborar con diseñadores y colaboraciones dosificadas en la industria. En la búsqueda de un medio que cuenta con autonomía y donde el diseño no está condicionado” (Gil et al., 2009, p. 219).

Entonces, ¿cómo abordar los proyectos de colaboración neoartesanal sin recaer en prácticas culturales de riesgo? Si bien es un fenómeno multifactorial, lo que le compete a la disciplina del Diseño es la innovación y para que esta sea adecuada, respetuosa e integral es necesario llevarla a cabo desde un enfoque de sostenibilidad cultural, aspecto en el que este trabajo de investigación vuelca sus esfuerzos.

Esta investigación metodológicamente se elaboró como teórica-documental, debido a que en dichos análisis a fondo sobre una actividad productiva que incluye tantos factores, es imposible tener una visión reduccionista en la que solamente se tomen en cuenta ciertos grupos o visiones, por lo que es considerablemente mejor el análisis y el procesamiento de información que aporta una sustentación suficiente al objeto de estudio, donde se describan las perspectivas necesarias que ofrezcan un acercamiento.

NEOARTESANÍA Y SOSTENIBILIDAD CULTURAL

Ahora se sabe que la creación/innovación en las artesanías tradicionales conduce a la neoartesanía y que esta puede llevar a mejores

resultados si se aborda también desde la sostenibilidad cultural, pues impulsa los proyectos colaborativos con artesanos mientras utiliza las tecnologías actuales, pero ¿qué significa esto o cómo se entiende y se aplica? Para resolver esta incógnita es necesario conocer su definición. Las neoartesanías no solamente son el resultado de una colaboración entre distintos oficios y disciplinas, sino que es la alianza que brinda una o varias alternativas de trabajo adecuadas para el artesanado en la sociedad actual, al mismo tiempo que satisface las necesidades mercadológicas, valorando al artesanado como patrimonio cultural, como una actividad tecno-económicamente productiva y de alto valor social.

Como lo menciona la revista *Cool Hunter*,

Actualmente las artesanías han protagonizado una evolución importante en los materiales, herramientas y procesos de trabajo utilizados, en las formas del producto y en el grado de personalización de las obras, insertándose, [...] en el mercado y en la economía industrial (coolhunter.mx, 2013).

Ahora que si se prefiere una visión académica, vale la pena citar a Jorge Gil Tejada:

La neoartesanía es una disciplina acreditada como la producción de objetos útiles y estéticos desde el marco de los oficios, en cuyos procesos se sincretizan elementos técnicos y formales de diseño, procedentes



Imagen 3. Amplificador de sonido (parlante) neoartesanal de la empresa Ecophonic

Fuente: <https://www.ecophonic.com/>

de otros contextos socioculturales y otros niveles tecno-económicos culturalmente, tiene una característica de transición hacia la tecnología moderna y/o la aplicación de principios estéticos de tendencia universal y/o académicos y tiende a destacar la creatividad individual expresada por la calidad y originalidad del estilo (Rosales, 2020, p. 10).

Ahora bien, definido el concepto de neoartesanía es bueno identificar la forma en la que se vincula con el desarrollo sostenible y la sostenibilidad cultural, términos que también es necesario revisar.

Para tener un mayor acercamiento a la sostenibilidad se debe mencionar a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 (ONU, 2015), encabezada por la Organización de las Naciones Unidas, iniciativa que adopta a escala global un plan de acción para luchar contra los desafíos internacionales, como las desigualdades, el cambio climático, la pobreza, el hambre, entre otros. Sin embargo, reconocer a la cultura como parte importante de la sostenibilidad es una oportunidad relevante dentro de la reconstrucción pospandémica de las comunidades, pues dentro de los ODS es justamente la cultura el agente regenerador que atiende a distintos objetivos, por ejemplo, la cohesión social, la resiliencia de las comunidades, la cooperación internacional o incluso la innovación.

Actualmente, distintas iniciativas y prácticas presentan un escenario más elaborado para proponer nuevas argumentaciones que incluyan las diferentes dimensiones culturales en las políticas de desarrollo sostenible. La cultura constituye un instrumento de cohesión social y ciudadana, [...] Otro aspecto importante del binomio cultura/desarrollo es la recuperación y revalorización de la gran producción conceptual –en clave de investigaciones, estudios y evaluaciones– que permita disponer de un estado de la cuestión aceptable (Red Española para el Desarrollo Sostenible, 2021).

Esto indica que en su formación, los profesionales del Diseño necesitan tener nociones de cómo responder a las necesidades actuales, al mismo tiempo que se convierten en agentes culturales que mejoran su entorno, disminuyen las injusticias y entrelazan las polaridades

entre la industrialización y las prácticas ancestrales de los pueblos. Un ejemplo de una alternativa es “México Creativo, desarrollo cultural sostenible” del gobierno mexicano, definido como “Una iniciativa que busca incentivar la economía cultural y creativa desde un ecosistema sociocultural, rico, diverso y sostenible” (Secretaría de Cultura, 2020), donde se reconoce al desarrollo sostenible culturalmente hablando como pilar de la economía:

En este modelo, se reconoce a la economía cultural y creativa, como el cimiento de una sociedad sana, debe estar centrada en las personas, el respeto a la naturaleza, a la diversidad de las manifestaciones locales y al cumplimiento de los derechos culturales. Así, la propuesta México Creativo implica asumir la práctica cultural y creativa a partir del desarrollo sostenible, equitativo e inclusivo (Secretaría de Cultura, 2020).

Es así como se puede englobar que la sostenibilidad cultural es un pilar en el desarrollo sostenible, pues es en esta dimensión donde se forman los usos y las prácticas y se da forma a los estilos de vida, ya que toma en cuenta todos los ámbitos de la actividad humana y las interrelaciones en la sociedad, por lo cual las intervenciones en los productos donde se plasman los saberes propios de una comunidad deben ser adecuadas y eficaces para erradicar la inequidad o las prácticas violentas culturalmente hablando.

Cuando se habla de sostenibilidad cultural, se hace alusión a la consciencia de que la cultura está inmersa en un entorno que comprende un medio ambiente donde interactúan distintos sistemas como la economía o la educación, por lo que los servicios, productos o programas culturales no solo deben ser cautelosos al momento de contribuir a la salvaguarda de la diversidad cultural y sus valores, sino también deben fomentar el cuidado del medio natural y los sistemas mencionados, involucrando a todos los grupos de interés y la correlación entre administración pública, la sociedad civil y el sector privado. Dicho de otra forma:

Dentro del proceso de sostenibilidad cultural son claves aspectos como la preservación del patrimonio y la diversidad cultural, el uso adecuado

de los recursos naturales, las formas tradicionales y ancestrales, el comercio justo, así la participación de la comunidad en la mano de obra y en la toma de decisiones. En la sostenibilidad cultural también es importante que el diseñador pueda entender claramente las diferentes formas de hipertextualidad e intertextualidad gráficas y visuales (lo original y la copia, lo propio y lo ajeno), y ambos relacionados con la tradición gráfica y con la producción de un método proyectual (Universidad de las Américas, 2020).

RECOMENDACIONES PARA EL TRABAJO COLABORATIVO ENTRE DISEÑO Y ARTESANÍA, SOSTENIBLE CULTURALMENTE PARA LA NEOARTESANÍA

Ahora que se conocen los conceptos necesarios, se puede comenzar a establecer parámetros que den una noción sobre cómo un modelo de innovación desde la sostenibilidad cultural en el diseño y la artesanía puede ser generado y aplicado.

Integrar el Diseño de forma adecuada en la producción neoartesanal supone dotar de un valor agregado a los productos del trabajo artesanal en el momento de su exposición y eventual comercialización; pero para que esto suceda el diseño puede hacer uso de las características intrínsecas de las artesanías para innovar con base en su potencial y no en su explotación. Algunas virtudes de estos objetos artesanales son:

- La sostenibilidad ambiental: se puede argumentar partiendo de que son producidos manualmente y con materiales endógenos de la región, usualmente naturales. Esto disminuye en gran parte la huella de carbono debido al ahorro en transportes, procesos e insumos industriales y el uso de energías naturales.
- El apoyo a la economía local: la economía creativa ha tomado una gran relevancia en el ámbito empresarial, lo que se ve reflejado en

iniciativas como “Consume local” o la economía naranja, pues brinda una solución alternativa a las formas de consumo habituales que acrecientan la desigualdad.

- La creación de empleos: al ser de manufactura endógena las neoartesanías proveen de trabajo a productores locales que trabajan en la extracción de materiales, en la transformación y la comercialización de los productos haciendo una cadena de empleabilidad más grande dentro de una comunidad pequeña.
- La exclusividad: lo hecho a mano siempre goza de un mayor estatus cuando se habla de productos únicos, personalizados o personalizables. Cada pieza lleva el estilo personal del productor artesano y una autenticidad incuestionable.
- Preservan la tradición artesanal: los productos artesanales se han convertido en objetos distintivos dentro de una sociedad industrializada (donde la producción en serie muchas veces conduce a la despersonalización y falta de identidad), lo que satisface necesidades de autorrealización y diferenciación.

Ahora bien, con el reconocimiento de algunas de las áreas de oportunidad de las artesanías es necesario revisar una postura crítica sobre la ética para aprovechar esas bondades en las colaboraciones de diseño y su relevancia en el desarrollo de proyectos que apuntan a contribuir a la sostenibilidad cultural; dentro del Diseño debe existir una focalización en el entorno social de las comunidades, algo descrito como priorizar los valores de las tradiciones, es decir, tomar en cuenta los saberes sensibles y afectivos de la comunidad cuando se ponen en marcha acciones para la innovación, pues todos los seres están inmersos primero en una comunidad y esta, a su vez, en un ecosistema (Maldonado, 2017).

Es así como Maldonado, con base en su análisis, da pauta para saber que desde el Diseño se puede poner en marcha una articulación neoartesanal más ética, retomando ciertas consideraciones que las etnias poseen, como valorar la manufactura endógena, diseñar con base

en la reciprocidad, promover relaciones solidarias entre productores y consumidores o impulsar la adecuada disposición final del objeto alentando al usuario a conservarlo o a transmitirlo de generación en generación, más específicamente como lo menciona en su tesis doctoral, hacer todo esto para

contribuir a la diversidad de procesos, materiales y formas de los productos y contribuir a la permanencia de técnicas y recursos naturales, no solo como patrimonio de una cultura, sino como medios, recursos y procesos vigentes, eficientes y válidos para la sustentabilidad de un pueblo y su cultura (Maldonado, 2016, p. 55).

Además, como lo establece Laura Cachú et al. (2017), para lograr que dichas relaciones entre diseñador profesional y artesano sean dinámicas y adecuadas, hay que establecer entre todos los colaboradores códigos de comunicación donde se especifique que hay una relación respetuosa cuando se habla y se escucha: trabajo, tiempo, la forma en la que se evalúan avances, objetivos y calendarización clara, y los alcances que se esperan con dichas colaboraciones, pues para los proyectos colaborativos es necesario reconocer las fortalezas de cada colaborador, así como su interdependencia y estimular el objetivo de innovación.

Más específicamente, dentro de los esfuerzos por salvaguardar la pluriculturalidad del país, el gobierno de México (Secretaría de Cultura, 2020), a través de su proyecto “Original” (Imagen 4), establece seis principios de colaboración ética:



Imagen 4. Fotografía de la pasarela dentro del encuentro textil “Original” México

- Trabajo directo con las y los artesanos: Trabajo directo sin intermediarios con las personas artesanas de la comunidad a la que pertenecen los diseños o iconografías, tramas, bordados o tejidos.
- Equidad en la colaboración productiva: La colaboración creativa se plantea y desarrolla en términos de igualdad. De esa manera, las definiciones y términos que se acuerden beneficiarán equitativamente a ambas partes.
- Respeto a la propiedad intelectual colectiva: Los diseños e iconografías tradicionales utilizados en las nuevas creaciones son y continuarán siendo propiedad intelectual de los pueblos y comunidades indígenas, afromexicanas y otras equiparables que los recrean. Las partes involucradas en la colaboración creativa son conscientes de que se trata de elementos del patrimonio cultural de los pueblos, es decir, manifestaciones de su identidad, protegidas legalmente en México por la Ley Federal de Protección del Patrimonio Cultural de los Pueblos y Comunidades Indígenas y afromexicanas, así como por la Ley Federal del Derecho de Autor. Por ello, no deben reproducirse, recrearse ni homenajearse sin su consentimiento.
- Reconocimiento a los creadores y a la cultura a la que pertenecen: Las piezas, obras o productos creados en colaboración, al ser mostrados en los puntos de venta, redes sociales y otros medios, deberán acompañarse del nombre de la o las personas artesanas que participaron en su creación, el pueblo o tradición cultural al que pertenecen los diseños e iconografías tradicionales y las técnicas utilizadas.
- Valoración del oficio artesanal y de la carga cultural de la iconografía, los símbolos o diseños tradicionales: Se reconoce y respeta el valor simbólico e identitario de la iconografía, los diseños y las técnicas artesanales utilizadas al no reproducir el producto resultante de la colaboración mediante sistemas de producción masiva, fabricando un alto volumen de productos idénticos, que los despoja de su valor cultural, y que vulnera los procesos creativos y sustentables de las comunidades.



Imagen 5. Ejemplo de un resultado neoartesanal adecuado; cerámica Santa Cruz del municipio de Colón y cerámica Servín del municipio de Ezequiel Montes diseñadas por el sector 11 de la colección de la marca Auténtica Artesanía de Querétaro

Fuente: <https://queretaro.quadratin.com.mx/artesantias-queretanas-son-integradas-a-catalogo-internacional/>

- Aprecio de lo que es único e irrepetible: se comprende que el valor agregado de los productos o piezas que resultan de la colaboración con creadores artesanales es su carácter único e irrepetible, con un significado a veces ancestral otorgado por la comunidad a la que pertenecen (Secretaría de Cultura, s.f.).

Con el reconocimiento del potencial que tiene la innovación con las pautas anteriormente expuestas, la integración del diseño puede ser mucho más enriquecedora, pues si se aborda adecuadamente dará como resultado una contribución al compromiso de distintos actores para coadyuvar a la sostenibilidad en distintos niveles y la adaptación de la tecnología democráticamente, y esto nos puede instruir sobre una nueva forma de concebir los objetos que usamos, detonando en un consumo que promueve un desarrollo justo y equitativo, además de la ejecución de oportunidades y privilegios dentro de nuestra sociedad actual y futura, pues el valor agregado que supone la innovación neoartesanal se debe a que incrementa su capacidad de comercialización con precios mejor establecidos y esto puede abrir las puertas a los artesanos a distintas oportunidades sociales y económicas (Imagen 5).

El valor agregado puede ser importante para el consumidor; sin embargo, el impacto inmediato beneficia al productor artesanal, es decir, si bien el consumidor tiene expectativas sobre el producto artesanal que compra, al verse rebasadas estas con propuestas interesantes y novedosas tendrá una mayor inclinación a adquirirlo, lo que impacta en el reconocimiento y bolsillo del artesano que presenta innovaciones en un mercado competitivo.

CONCLUSIONES

Es necesario establecer que, si bien las artesanías y el Diseño parten de un constructo social de creación de objetos y pueden estar vinculados, también existen límites que marcan la diferencia y al mismo tiempo permiten saber cómo entrelazarlos respetuosamente. Como se observa, una de las vertientes plausibles de la especialización de los profesionales del Diseño puede ser la creación neoartesanal, donde no solamente establecen un puente conector entre la cultura y la producción diseñística, sino que también se vuelve un protector del patrimonio al mismo tiempo que contribuye a mejorar la seguridad ontológica de una de las labores más antiguas al validarla en el contexto actual.

Por obvias razones, para los artesanos no resulta ajeno el proceso de globalización, pues a fin de cuentas están inmersos en él. Sin embargo, la lucha interna consiste en adaptarse sin comprometer la reproducción y permanencia de su identidad. Definir estos conceptos y cómo se entrelazan brinda un panorama más amplio sobre el rol y responsabilidad de los diseñadores, creadores objetuales de la actualidad, donde la producción de bienes puede estar asociada con el diseño para el desarrollo social y la sostenibilidad cultural.

La importancia de que estas iniciativas sean desarrolladas integralmente radica en que la innovación artesanal debe apuntar hacia la construcción de objetos que conservan su evolución histórica, ya que merecen protección sistemática en una realidad pospandémica y de crisis económica, donde cada vez es menos redituable generar ingresos ante las dinámicas y necesidades actuales de la sociedad. Es necesario buscar herramientas que permitan garantizar la vida y trabajo digno cuando se habla de artesanado, ya que se puede deducir que el sustento familiar depende de la labor artesanal.

REFERENCIAS

- Abierto Mexicano de Diseño. (2020). *Abierto Mexicano de Diseño. ¿Quiénes somos?* <https://abiertodediseno.mx/sobre-el-abierto-2020/>
- Cachú Pavón, L. P., Esteve González, A., y Girón Rivas, H. (2017). Experiencias de enseñanza-aprendizaje del diseño, como factor de desarrollo social. En Mora Cantellano, M. del P. y Villar García, M. G. *Diseño para el desarrollo social*. Universidad Autónoma del Estado de México, pp. 164-174.
- Cárcamo Sánchez, R. A. (2019). El patrimonio como mecanismo de seguridad ontológica. *Reflexiones para la conservación de la técnica artesanal de la elaboración de la filigrana desarrollada en el municipio de Mompox ante los cambios tecnológicos en la artesanía orfebre*. *Memorias: Revista digital de historia y arqueología desde el Caribe*, 72-97.
- Coll Morales, F. (18 de mayo de 2020). *Economipedia. Economía Naranja*. <https://economipedia.com/definiciones/economia-naranja.html>
- coolhunter.mx. (24 de septiembre de 2013). *Neoartesanía*. COOLHUNTERMEX <https://coolhuntermx.com/neocrxft-neoartesanía/>
- Correa Miranda, O. (2010). *Actividad artesanal*. Recuperado el 28 de diciembre de 2022 de www.igeograf.unam.mx/web/iggweb/seccionesinicio/atlas/atlas_web/pdefes/4_economía/Subtema_IX/E_IX.pdf.
- Fuentes, E. M. (2005). Exotismo en el arte. *Káñina*, Revista de artes y literatura, 29(1), 197-207.
- Gil Tejeda, J. (2002). *El nuevo diseño artesanal. Análisis y prospectiva en México*. [Tesis doctoral]. Universidad Politécnica de Cataluña.
- Gil Tejeda, J., Bedolla Pereda, D., y Ruiz León, A. A. (2009). Redes dinámicas neo-artesanales. *Aplicaciones de la teoría de redes sociales para el estudio del arte popular en México*. *REDES-Revista hispana para el análisis de redes sociales*, 17, 210-235.

- López, V. V. (9 de diciembre de 2020). *Hilando historias*. <https://www.hilandohistorias.mx/sustentabilidad-cultural/#:~:text=En%20rasgos%20generales%2C%20la%20sustentabilidad,la%20identidad%20de%20las%20comunidades>.
- Maldonado Reyes, A. A., Mora Cantellano, M. del P. y Villar García, M. G (2016) Sustentabilidad cultural. Contribuciones a la sustentabilidad del diseño. En Bedolla Pereda D., Caballero Quiroz A., Rodríguez Morales L., Morales Zaragoza N., *Las facetas de la evaluación en el diseño*. UAM Cuajimalpa México. pp. 49-56. <http://dccd.cua.uam.mx/libros/memorias/facetas.pdf>
- Maldonado Reyes, A. A. (2013). *Análisis de las dimensiones estéticas mazahuas y otomíes en la cultura material del artesanado y su aportación a la sustentabilidad del diseño*. Universidad Autónoma del Estado de México. <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/40380>
- Maldonado Reyes, A. A. (2017). Contribuciones desde la cosmovisión de los pueblos indígenas a la sustentabilidad cultural y al diseño. En Mora Cantellano, M. del P. y Villar García, M. G. *Diseño para el desarrollo social*. Universidad Autónoma Del Estado de México, pp. 111-124. <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/67889>
- México Territorio Creativo. (2022). Design Week Mexico. Nosotros. <https://designweekmexico.com/nosotros/>
- Millán, M. (24 de 02 de 2020). *El extractivismo cultural es la sustracción de un saber o arte ancestral para destruirlo*. Revista Resistencias. <https://revistaresistencias.wixsite.com/resistencias/post/el-extractivismo-cultural-es-la-sustracci%C3%B3n-de-un-saber-o-arte-ancestral-para-destruirlo>
- Modonesi, M. (21 de mayo de 2012). *Subalternidad. Conceptos y fenómenos fundamentales de nuestro tiempo*: http://conceptos sociales.unam.mx/conceptos_final/497trabajo.pdf
- Offlander. (17 de agosto de 2021). Offlander. *Movimiento consume local*. La importancia del consumo local a raíz de la pandemia: <https://offlander>.

- mx/tendencias/movimiento-consume-local/#:~:text=Iniciativa%20Consume%20Local&text=La%20iniciativa%20se%20recibi%C3%B3%20con,eliminando%20las%20tarifas%20de%20entrega.
- Organización de las Naciones Unidas. (25 de septiembre de 2015). Objetivos de Desarrollo Sostenible. La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>
- Pajín, L., García Haro, M. y Martinel, A. (11 de marzo de 2019). Cultura para el desarrollo sostenible. El País. https://elpais.com/elpais/2019/03/05/planeta_futuro/1551788115_156286.html
- Red Española para el Desarrollo Sostenible. (2021). *Hacia una cultura sostenible. Guía práctica para integrar la Agenda 2030 en el sector cultural*. Sustainable Development solutions network.
- Rosales Guadarrama C. G., (2020) *AXKAN: Innovación textil neoartesanal con base en técnicas mexiquenses y mayas* (Tesis) <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/109421>
- Secretaría de Cultura. (2020). Gobierno de México. <https://original.cultura.gob.mx/>
- Secretaría de Cultura. (23 de octubre de 2020). Gobierno de México. *México creativo, desarrollo Cultural Sostenible*: <https://mexicocreativo.cultura.gob.mx/>
- Senado de la República. (25 de abril de 2019). *Ley federal del derecho de autor*. <http://ordenjuridico.gob.mx>
- Seyfang, G., & Smith, A. (2007). Grassroots Innovations for Sustainable Development: Toward a New Research and Policy Agenda. *Environmental Politics*, 584-603.

Universidad de las Américas. (2020). *Chakana II Bienal Internacional de la Gráfica y la Comunicación Visual. La sostenibilidad cultural: una respuesta al reto de la sociedad de la información*. <https://www.udla.edu.ec/wp-content/uploads/2020/01/La-sostenibilidad-cultural-2.pdf>

CAPÍTULO 4

LA EXPERIENCIA INCLUSIVA DENTRO DE LA RECEPCIÓN EN LOS HOTELES A TRAVÉS DEL MOBILIARIO

Sofía Alejandra Luna Rodríguez
Jessica Montserrat Gómez Goñi

Debido a la gran demanda turística, los establecimientos hoteleros deben competir para obtener y aumentar el agrado de los huéspedes, entre ellos están las personas con discapacidad. Como estrategia de calidad en el servicio a los clientes, es importante que cuenten con los métodos, medios y formas para atender todo tipo de necesidades, expectativas y deseos. Sin embargo, actualmente estos establecimientos no están acondicionados para dar atención a usuarios como los discapacitados, especialmente en los mostradores de la recepción, pues se les excluye, segrega o discrimina al no ofrecerles fácil accesibilidad e imponer barreras u obstáculos en el mobiliario, esto les impide o limita sus capacidades; incluso no existe la posibilidad de adquirir un trabajo como recepcionista. Lo anterior, atenta contra el ejercicio de sus derechos en igualdad de oportunidades y dan pie a la discriminación o exclusión, impidiéndoles poder desenvolverse de forma autónoma e independiente.

El artículo 16 de la Ley general para la inclusión de las personas con discapacidad (Cámara de Diputados, 2011, p. 41) menciona:

Las personas con discapacidad tienen derecho a la accesibilidad universal y a la vivienda, por lo que se deberán emitir normas, lineamientos y reglamentos que garanticen la accesibilidad obligatoria en instalaciones públicas o privadas, que les permita el libre desplazamiento en condiciones dignas y seguras.

De acuerdo con la Encuesta Nacional sobre Discriminación del Instituto Nacional de Geografía y Estadística (INEGI, 2017), 25 de cada 100 personas con discapacidad en el país (mayores de 12 años) fueron víctimas de discriminación al menos una vez en el año, la prevalencia más alta de todos los grupos vulnerables.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2023), más de 1 000 millones de personas (16 %) en todo el mundo tienen alguna discapacidad. Y el número de personas con discapacidad va en aumento debido al envejecimiento de la población y al incremento de enfermedades crónicas.

Debido a esto, es esencial y obligatorio atender el punto de acceso dentro de un hotel para incluir a las personas con discapacidad; además, otros grupos se pueden ver beneficiados por la accesibilidad en el entorno físico, pues no está limitado inferir que el acceso es único y exclusivo para personas con discapacidad, por lo que se debe diseñar un mobiliario inclusivo para el área de recepción, que sea eficiente y utilizable para tantas personas como sea posible que se hospedan en los hoteles mexicanos, especialmente aquellas que cuentan con una limitación o discapacidad; con ello se busca reducir el nivel de habilidad requerido para usar el mobiliario y mejorar la experiencia del usuario para una amplia gama de clientes, en una variedad de situaciones.

METODOLOGÍA

Para llegar a la solución adecuada se tomó como referencia la metodología de diseño de experiencia, que permite conocer a detalle al huésped y al recepcionista en todos los aspectos antes de iniciar el proyecto. Primero se realizó una investigación extensa sobre el usuario y la problemática principal para posteriormente analizarla y definir los requerimientos con los que el mobiliario debe contar y, de esta forma, solucionar correctamente el problema y las necesidades que se tienen en el área del mostrador. Después se hizo una recopilación de datos con entrevistas y encuestas aplicadas a los usuarios para obtener información directa sobre su situación en la problemática. Posteriormente, se generó la propuesta conceptual del diseño tomando en cuenta los *insights* obtenidos de la investigación. Por último, se validó el diseño a través de la presentación de las propuestas a expertos.

ANTECEDENTES

En México, el turismo en el 2019 representó 8.7 % del Producto Interno Bruto (PIB) y genera un valor por encima del promedio de la economía, además de su contribución al empleo, al bienestar social y al desarrollo de las comunidades (INEGI, 2020). De acuerdo con la Organización Mundial de Turismo (OMT, 2020), México es el segundo

país más visitado en el mundo, con un total de 24.3 millones de turistas internacionales.

El turismo es un derecho humano que representa una alternativa para el disfrute y goce del tiempo libre y de ocio, por tal motivo no se debe ni puede excluir a ningún segmento poblacional de él. Sin embargo, hasta hace muy poco tiempo los individuos con algún tipo discapacidad, ya sea que tuviesen movilidad reducida, limitación en la audición, problemas para la comunicación o capacidad cognitiva, difícilmente podían ejercerlo (Martínez Cárdenas, 2018). La importancia del turismo accesible es también mencionada por la OMT:

La accesibilidad es un elemento crucial de toda política de turismo responsable y sostenible. Es una cuestión de derechos humanos y es también una extraordinaria oportunidad de negocio. Por encima de todo, debemos darnos cuenta de que el turismo accesible no solo es bueno para las personas con discapacidad o con necesidades especiales, es bueno para todos (OMT, 2014).

La adecuada gestión de la accesibilidad requiere ser trabajada por todos los elementos que integran la cadena turística. Para que un sitio sea accesible debe tener aspectos como información y publicidad asequible al turista, incluso antes de salir de su hogar; además, la correcta adecuación del entorno urbano y las necesidades arquitectónicas propias del lugar son otras características que contribuyen a facilitar el uso de estos entornos para las personas con discapacidad.

Para lograr la estandarización en los hoteles mexicanos, se necesitan normas que regulen el cumplimiento de los requerimientos esenciales de estos espacios. A continuación, se menciona el artículo 24 de la Ley de Fomento al Turismo del estado de Nuevo León (2022): “Artículo 24. En la prestación de servicios turísticos no habrá discriminación por motivos de raza, etnia, sexo, capacidades diferentes, credo político o religioso, nacionalidad, condición social, u otra circunstancia”.

Es importante recalcar lo que indica este artículo, puesto que en muchos lugares, a pesar de que el servicio es para todos, su entorno no está acondicionado a todo tipo de clientes, sobre todo a las personas con discapacidad. La diversidad de población no debe ser considerada un problema, sino una oportunidad para el enriquecimiento de la sociedad.

Uno de los puntos más importantes dentro de los establecimientos hoteleros es el Departamento de Recepción, ya que se puede catalogar como la tarjeta de presentación de los hoteles dedicados a brindar el servicio de hospedaje, pues es el primero con el que el cliente tiene comunicación, bien sea de una forma personal a su llegada o través de los diferentes medios tecnológicos (Ureña, 2008).

Báez (2005) muestra un diagrama para representar los aspectos más importantes en las competencias de un recepcionista de hotel para denotar la calidad en el servicio. Se mencionan aspectos conductuales como la presentación personal, la cortesía y las actitudes que son parte de la imagen del hotel y la impresión que el huésped recibe al arribar al lugar. Por otro lado, Gutiérrez menciona que “la calidad tiene que ver casi exclusivamente con las especificaciones, un servicio tiene calidad si cumple con las especificaciones establecidas, en la medida en que no las cumple, deja de tener calidad” (Gutiérrez, 1989, p. 87). Esto quiere decir que los espacios hoteleros necesitan estar centrados y pensar en un diseño para todos, el cual facilite y busque mejorar la experiencia de los huéspedes, no por el lujo o por la impresión estética, sino porque la calidad del servicio es precisamente la adecuación entre las necesidades del cliente y las prestaciones correspondientes que satisfacen esas necesidades; entre más adecuación más calidad, a menor adecuación menor calidad. Los mostradores juegan un papel crucial en la relación con la población y en la actualidad no se ajustan a las necesidades de las personas con discapacidad.

Actualmente, dentro de la industria hotelera se ha empezado a incluir la tecnología para la creación de experiencias dentro del área de recepción. Sin embargo, en cuanto al mostrador, si se compara uno de 2018 con uno de 1928, las diferencias no son muy notorias, pues únicamente ha cambiado la campanilla y se ha añadido un ordenador.

Muchos usuarios buscan interactuar con el hotel de manera flexible, pues según O'Neill (2022), “la industria turística también necesita replantearse su búsqueda de herramientas y servicios digitales como sustituto de la experiencia humana, y construir experiencias sociales reales como parte de los espacios sociales que incorpora”, por lo que se busca una balanza entre las experiencias tecnológicas y las sociales.

En el actual entorno tecnológico, el reto de los espacios públicos hoteleros es seguir impulsando los momentos sociales y colaborativos necesarios en un entorno lo más seguro posible. A partir de ahora se realizará un trabajo más orientado a las personas, por lo que se está investigando ideas concretas con soluciones sostenibles, eficientes y rentables, para acompañarlas en esta transformación, para hacer a los hoteles rentables, aportar experiencia y preservar el bienestar de los usuarios en estos entornos (Camacho, 2020, p. 4).

En cuanto al diseño accesible en el proceso de evolución del turismo, se observa la tendencia creciente hacia el diseño inclusivo en países latinoamericanos como México, Argentina, Chile, Colombia y Ecuador, los cuales han mostrado mayor interés en generar una oferta innovadora con respecto a las necesidades de turistas y visitantes de atención prioritaria. En América Latina, también es evidente el desarrollo de políticas públicas que establecen la accesibilidad universal, así como el derecho al deporte, al ocio, al turismo, a la salud, a la educación, etc. Lo anterior contribuye a asegurar la plena participación de este tipo de clientes y el goce de sus derechos, entre ellos el derecho al turismo en igualdad de condiciones (Tite et al., 2021).

Si bien se ha trabajado en la integración de las personas con discapacidad y el desarrollo de este tipo de turismo para favorecer su plena integración, es evidente que, aunque el turismo ha evolucionado, todavía existen deficiencias que se necesitan atender para lograr un pleno desarrollo de este gran grupo de personas. Esto con el fin de lograr que el producto, el servicio, la información y la comunicación en el turismo estén al alcance de la mayor diversidad de personas.

La Secretaría de Turismo (Sectur, 2013) diseñó la Política Nacional Turística donde se señala la obligación de crear programas para hacer accesible el turismo a todos los mexicanos. Para ello, el Programa Sectorial de Turismo (2013-2018) en su estrategia 5.5 establece como una acción: “Promover la implementación de iniciativas orientadas al turismo accesible e incluyente. Promover el turismo accesible, la no discriminación en el acceso a servicios turísticos y los derechos culturales”. La accesibilidad a servicios como el turismo se encuentra relacionada también con la inclusión de las personas con discapacidad en la sociedad.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2005) define como inclusión los siguientes puntos:

- La inclusión es un proceso, una interminable búsqueda de la comprensión y respuesta a la diversidad en la sociedad.
- La inclusión concierne a la identificación y reducción de barreras, barreras que ponen obstáculos a la participación.
- La inclusión es aprender a vivir, aprender y trabajar juntos; es compartir las oportunidades y los bienes sociales disponibles.
- La inclusión no es una estrategia para ayudar a las personas para que calcen dentro de sistemas y estructuras existentes; es transformar esos sistemas y estructuras para que sean mejores para todos.

Las personas con discapacidad se enfrentan a problemas como la discriminación y la exclusión social:

Aunque en el momento ha cambiado el mal trato a las personas discapacitadas que se tuvo al principio, y aunque existen programas de inclusión social, se sigue discriminando a los individuos con discapacidad, y a pesar de que no se ve maltrato físico o verbal como antes, se les sigue excluyendo de las actividades cotidianas, como el derecho al trabajo; esta variable se da porque todavía se tiene una concepción de

que estas personas con discapacidad, no son capaces de realizar diferentes actividades (Molina et al., 2018, p. 171).

Esto quiere decir que una de las problemáticas de las personas con discapacidad a nivel social no es la limitación que tienen debido a su condición, sino el trato y las oportunidades que la sociedad les puede brindar, pues muchas de sus limitaciones son producto del mismo entorno donde viven, al no contar con los recursos necesarios o que acortan su capacidad para realizar diferentes funciones.

La inclusión de personas con discapacidades en las actividades cotidianas conlleva prácticas y políticas diseñadas para identificar y eliminar barreras, como obstáculos físicos, de comunicación y de actitud, que dificultan la capacidad de estas personas para tener una participación plena en la sociedad, al igual que las personas sin discapacidades (CDC, n. d.).

Las barreras físicas existen en el entorno y se solucionan generalmente con ajustes razonables; las barreras a la actividad se presentan en la vida cotidiana (hablar, caminar, ver, entender el mundo, aprender) y se resuelven mediante ayudas técnicas. Hay otra clase de barreras que impide el acceso a la información y las comunicaciones, lo que restringe la participación de las personas con discapacidad en diversos ámbitos. Sin embargo, la mayor barrera que se impone a estas personas se genera en la actitud y denota discriminación, promueve prejuicios y desconocimiento, incluso maltrato físico y psicológico. Hay que dejar en claro que si las barreras desaparecen, las deficiencias carecen de importancia; ahí radica el fundamento de la inclusión (Sectur, 2018).

HALLAZGOS

La investigación permitió observar lo siguiente:

- La CNDH (2019) hace mención que es indispensable crear entornos asequibles que promuevan la solidaridad y faciliten la interacción de personas de diferentes grupos poblacionales, lo que nos permite

avanzar en la igualdad de oportunidades, ya que es posible ofrecer a cada persona la posibilidad de vivir de forma independiente y autónoma (p. 72).

- Las personas con discapacidad no son las únicas que enfrentan barreras, pues otros grupos se pueden beneficiar cuando se tiene accesibilidad en el entorno físico. Es limitado inferir que la accesibilidad es única y exclusivamente para personas con discapacidad.
- La igualdad no siempre atribuye el cumplimiento de los derechos de las personas con discapacidad, por lo que se debe considerar el término equidad para cumplir con lo establecido en las leyes.
- La CNDH (2019) afirma, sobre la accesibilidad de las personas discapacitadas, que mientras beneficie a todas las personas con discapacidad y otros grupos, lo ideal es que todas las medidas se realicen conforme al diseño universal. Pues todo diseño universal es accesible, pero no toda la accesibilidad es diseño universal (p. 69).
- Paradores de Turismo de España, S. A. (2007) en su manual de accesibilidad universal de hoteles hace mención sobre la importancia del área de recepción y el punto de acogida debido a que estos componen el espacio más importante del establecimiento hotelero en cuanto a prestación del servicio, teniendo una gran relevancia en la atención al cliente, ya que se dan las primeras interacciones con él, desde la bienvenida hasta el aporte de la información general para el disfrute de su estancia en el hotel. Por este motivo, debe trabajarse en facilitar la accesibilidad universal en este lugar, que es la carta de presentación del hotel (p. 73).
- Otras personas que se pueden incluir en este grupo por tener problemas al momento de acceder a servicios y productos turísticos son las personas con discapacidad temporal, las que usan temporalmente muletas, las de edad avanzada, las que llevan equipaje, los niños pequeños o personas de talla o estatura grande o pequeña” (OMT, 2014, p. 4).

RESULTADOS

Una vez iniciada la etapa creativa se realizó un sondeo de las preferencias que el usuario tiene dentro de la recepción, dirigida principalmente a las personas con discapacidad, así como aquellas que no la tengan o que cuenten con un familiar o conocido con esta condición. La finalidad de la encuesta es justificar y decidir el concepto del mostrador de las recepciones en los hoteles, en cuestión de que estas sean inclusivas.

Con base en los resultados de la encuesta, se utilizaron cinco criterios para seleccionar la mejor idea y poder llevarla a cabo:

- Accesibilidad
- Diseño universal
- Experiencia
- Inclusión
- Interacción

De esta manera, se buscó integrar todas las normativas ISO y los criterios de accesibilidad para las áreas de atención y recepción de la Guía Básica de Accesibilidad para Personas con Discapacidad en Edificios y Áreas de Atención, por lo que se creó el To2, un mobiliario que permite ajustar la altura de sus mostradores. El mostrador delantero tiene dos actuadores lineales interconectados, ubicados en los soportes laterales, y funciona mediante un motor rotativo que permite ajustarse a través del monitor. Mientras que el mostrador posterior posibilita ajustar la altura con la ayuda de dos abrazaderas situadas en la parte inferior del mostrador, las cuales se ajustan manualmente, debido a que no es un cambio constante como lo es hacia los huéspedes con el mostrador delantero. También cuenta con un monitor Paypoint de la marca Elo, que permite la interacción del recepcionista con el huésped a través de una pantalla, permitiendo la elección del software que el hotel prefiera

para la personalización de este, de forma que sea dinámico y sencillo para ambos.

Este monitor permite integrar todos los servicios que se necesitan para atender a los huéspedes sin la movilización extensa de estos, como la caja registradora, el lector de código de barras, la impresora, el lector de barras magnéticas, así como la conectividad. También cuenta con un espacio de área verde, en el cual se propone utilizar arbustos de jazmín del poeta o gardenias, ya que estas posibilitan

- A las personas con discapacidad visual: identificar el mostrador de la recepción y facilitar su llegada al lugar.
- A las personas con discapacidad psicosocial: disfrutar de un lugar agradable y tranquilo para evitar alteraciones.

En cuanto a las demás personas permite:

- Disminuir el estrés.
- Aumentar la productividad.
- Generar mayor comodidad y un ambiente más agradable.

Por otra parte, cuenta con un cajón en el mostrador posterior para guardar y acomodar materiales menos requeridos, este tiene una apertura mediante una corredera *push up* para que, sobre todo las personas con alguna discapacidad motriz, puedan acceder a este fácilmente.

El To2 cuenta con cuatro soportes tubulares que están conectados mediante soportes al techo y piso, de esta forma se elimina cualquier obstáculo en el mostrador, permitiendo los acercamientos y flujos necesarios. Por último, este cuenta con un accesorio para el recepcionista en caso de requerir espacios más accesibles del material necesario, el cual posibilita la personalización del recepcionista en el acomodo del mostrador.

Para el mobiliario se consideraron los siguientes materiales debido a la alta variedad de tonalidades que permiten la personalización y adaptación de cada hotel según su imagen corporativa:

- Corian: es un material resistente, duradero, higiénico y de fácil mantenimiento con una estética elegante, y no es un material poroso.
- Melamina MDF: es un material resistente y de bajo costo que facilita el armado del mostrador, además de ser fácil de limpiar y mantener; asimismo, permite usar el sistema de unión Minifix para el fácil ensamble y desensamble del mobiliario.
- Tubulares y placas de acero inoxidable 304: facilitan formar la estructura y soporte del mostrador con una excelente resistencia y durabilidad.

En caso de deterioro a largo plazo, por el uso constante, se podrá cambiar la pieza que se requiera, sin tener que adquirir el mobiliario completo, por lo que la durabilidad del mostrador se incrementa.

DISCUSIÓN

Diseñar para usuarios humanos también significa que se tiene que trabajar con un mayor alcance con respecto a la accesibilidad y adaptación a las limitaciones físicas de muchos usuarios potenciales, como leer un texto pequeño.

Es muy fácil que un diseñador piense en un usuario final como un individuo similar a sí mismo, con sus mismas capacidades y lo tome como un estándar, propiciando que el producto final lo utilice una persona idéntica en capacidades al diseñador. La realidad es que una persona estándar no existe; si existe, es una surgida del cálculo de una media de muchas personas no estándar. La sociedad está formada por una amplia diversidad que no solo se basa en las características físicas y funcionales de las personas, también está constituida por las diferentes culturas, idiomas, religiones, etcétera. Se puede afirmar que el Diseño universal simplifica la vida de las personas, haciendo que el entorno donde se mueven, las comunicaciones que utilizan y

los productos adquiridos sean más usables por todos los usuarios con un coste mínimo o nulo (Usuario, s. f.)

De tal manera que puedan disfrutar los servicios de los establecimientos hoteleros dentro del área de recepción en igualdad de condiciones para, así, conducirse hacia un turismo accesible con alto sentido de inclusión.

CONCLUSIONES

Como resultado de la investigación se logró identificar diversos obstáculos que se encontraban dentro del mostrador de la recepción de varios hoteles mexicanos, por lo que se vio la necesidad de diseñar un mobiliario que promueva la inclusión social y, a la vez, pueda ser utilizado por todas las personas, esto les generará un mínimo de esfuerzo.

Empatizar con las personas con discapacidad o que tengan alguna limitación ayudará a que estas disfruten los servicios que los establecimientos hoteleros ofrecen dentro del área de recepción, en igualdad de condiciones. Con ello, se busca conducirse hacia un turismo accesible con alto sentido de inclusión, donde se promueve una acción afirmativa que contribuya a beneficiar a las personas con discapacidad, impactando también de manera positiva en múltiples grupos poblacionales de la sociedad, por ejemplo: adultos mayores, personas con movilidad limitada, familias con infantes, personas cargando un equipaje, aquellas que no están familiarizadas con cierto entorno o que no comprenden el idioma local; es decir, se busca facilitar el acceso a los establecimientos al mayor número posible de personas, sin la necesidad de adaptarlos o rediseñarlos de una manera especial, pero sí de forma igualitaria, cómoda, estética y segura.

Asimismo, se propone que la atención sea personalizada para cada huésped, según las necesidades que este requiera, para así cumplir con sus derechos y que disfrute su hospedaje, independientemente de sus capacidades, conocimientos y habilidades; además, se busca crear nuevas dinámicas en la vida cotidiana y oportunidades recreativas

que puedan servir de modelo y sean aplicables a otros contextos para lograr ser una sociedad incluyente.

REFERENCIAS

Báez, S. (1989). *Enciclopedia de hotelería y turismo*. CIA Editorial Continental S.A.

Báez, S. (2005). *Hotelería*. Grupo Editorial Patria.

Camacho, A. (2020). *Percepción del huésped acerca de la implementación de nuevas tecnologías en servicios hoteleros en contacto directo de un hotel cinco estrellas*. Lima, Perú. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/10033>

CDC. (n.d.). Estrategias de inclusión. Las discapacidades y la salud. NCBDDD. <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/disabilityandhealth/disability-strategies.html>

Comisión Nacional de Derechos Humanos. (2019). *Derecho a la accesibilidad de las personas con discapacidad*. <https://www.cndh.org.mx/sites/default/files/documentos/2019-08/IE-Accesibilidad.pdf>

Decreto 387. (2006). [con fuerza de ley]. Ley de Fomento al Turismo del Estado de Nuevo León. 4 de septiembre.

Dittmer, P. (2002). *Dimensions of the hospitality industry* (3a ed). John Wiley & Sons.

Gutierrez, M. (1989). *Administrador para la calidad*. 2a. edición. Limusa

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2017). *La discapacidad en México, datos al 2014*. https://www.inegi.org.mx/contenidos/productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva_estruc/702825094409.pdf

- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2020). *Cuenta satélite del turismo en México*, 2019. <https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/StmaCntaNal/CST2019.pdf>
- Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, *Ley general para la inclusión de las personas con discapacidad*, (2011) DOF 30-05-2011 https://www.senado.gob.mx/comisiones/atencion_grupos/docs/LGIPD.pdf
- Molina Zamora, A. J.; Martínez Cardona, M. y Barberena Borja, N. (2018). Percepción de la discapacidad en la sociedad. En: Rosero Pérez, M. y Javier Ordóñez, E. (comp.). *Experiencias significativas en la psicología de hoy. Clínica, educación y ciudad*. (pp. 165-185): Universidad Santiago de Cali. DOI: <https://doi.org/10.35985/9789585522343.9>
- Navarro Ureña, A. (2008). *Recepción y reservas*. Cengage Learning.
- Núñez, A. D. (21 febrero de 2021). *Personas con discapacidad en México, ¿casi 21 millones o sólo seis?* NEXOS. <https://discapacidades.nexos.com.mx/personas-con-discapacidad-en-mexico-casi-21-millones-o-solo-seis/>
- O'Neill, S. (2022). The Evolution of the Hotel Front Desk: Why Tech Can Only Go So Far. Skift. <https://skift.com/2018/03/28/the-evolution-of-the-hotel-front-desk-why-tech-can-only-go-so-far/>
- Organización Mundial de Turismo. (s.f.). *Glosario*. Secretaría del Turismo. https://www.datatur.sectur.gob.mx/SitePages/Glosario.aspx#Glosario_R
- Organización Mundial del Turismo (2014). *Recomendaciones de la OMT por un turismo accesible para todos*. <https://www.sernatur.cl/wp-content/uploads/2018/07/Recomendaciones-de-la-OMT-turismo-para-todos.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2023). *Discapacidad*. www.who.int. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/disability-and-health>
- Secretaría de Turismo (Sectur). *Política Nacional Turística*. Programa Sectorial de Turismo 2013-2018.

Tite, G., Carrillo, D. y Ochoa, M. (2021). Turismo accesible: estudio bibliométrico. *Turismo y Sociedad*, XXVIII, pp. 115-132. doi: <https://doi.org/10.18601/01207555.n28.06>

UNICEF (2005). *Inclusión social, discapacidad y políticas públicas*. https://www.unicef.cl/archivos_documento/200/Libro%20seminario%20internacional%20discapacidad.pdf

Usuario, S. (s. f.). MATI. http://www.webmati.es/index.php?id=54%3Alas-&option=com_content&view=article

Real Patronato sobre Discapacidad (2007). *Manual de accesibilidad universal para hoteles* (1.ª ed.): <http://envejecimiento.csic.es/documentos/documentos/socytec-paradores-01.pdf>

Organización Mundial del Turismo. (2014). *Recomendaciones de la OMT por un turismo accesible para todos*. <https://www.sernatur.cl/wp-content/uploads/2018/07/Recomendaciones-de-la-OMT-turismo-para-todos.pdf>

CAPÍTULO 5

**CONSUMO RESPONSABLE
DE TIPO ÉTNICO: ELEMENTO
INTERCULTURAL DEL DISEÑO
PARA EL DESARROLLO DE
PUEBLOS ORIGINARIOS**

Elizabeth Ramírez Pérez

En esta investigación se pretende dar respuesta a los siguientes cuestionamientos: ¿Cuáles son las preferencias de los consumidores responsables con variante de tipo étnico, sobre las manifestaciones culturales de los pueblos originarios? ¿Este tipo de consumidores permiten obtener un aporte económico de dimensión intercultural para las comunidades indígenas? Lo anterior debe ser considerado por la disciplina del Diseño intercultural para que coadyuve a generar condiciones que permitan impulsar el desarrollo social de las comunidades.

Por otro lado, se busca evaluar si las preferencias de los consumidores responsables, con variante de tipo étnico, sobre las manifestaciones culturales de los pueblos originarios, permiten obtener un aporte económico de dimensión intercultural para las comunidades indígenas, que posibilite la inserción de un modelo de gestión estratégica para el desarrollo social de comunidades originarias y así impulsar su desarrollo social.

EL DESARROLLO SOCIAL ABORDADO DESDE EL DISEÑO

El Diseño estratégico es “una nueva manera de pensar el diseño en un contexto mutante y exclusivo, utilizando todos los factores que actúan directa e indirectamente en un proyecto” (Leiro, 2006); al respecto, Arico (en Calabretta et al., 2016) plantea el poder de la colaboración inteligente y del potencial existente en algo que refiere como la polinización cruzada entre los negocios, lo que permite al Diseño rebasar la idea de productos innovadores, pues incorpora a su quehacer sistemas, servicios y experiencias y que en su carácter transdisciplinario le posibilitan comprometerse no solo con la industria, el progreso y los negocios, sino con la sociedad y su desarrollo bajo un principio de integración con las comunidades, de manera que:

[...] la viabilidad y la deseabilidad se gestionan y negocian de manera holística, interactiva y totalmente colaborativa del ciclo de vida de la iniciativa de diseño. La viabilidad se extiende más allá de su propio

contexto comercial y puede ayudar a enmarcar y cuantificar cuán valiosas deben ser las soluciones, no solo para los clientes, sino también para la organización más amplia, la comunidad y la sociedad (Calabretta et al., 2016).

Para comprender mejor dichas necesidades es importante un acercamiento al desarrollo, que es un concepto originado en la economía clásica y:

considerado básica y exclusivamente como sinónimo de crecimiento económico, bajo la idea del individuo separado de la comunidad; [...] y la construcción cultural de la economía como un ámbito independiente de la práctica social, con el mercado como una entidad autorregulada fuera de las relaciones sociales (Coraggio, 2014, s.p.).

La necesidad de procurar un mayor crecimiento económico en las economías del Sur, para facilitarles su viabilidad o, si se prefiere, para evitar su colapso económico y social, ha llevado a intentar y generar enfoques alternativos, que buscan una comprensión holística de la situación vivida (Rendón, 2017, p. 116).

Al respecto, Mallorquín desarrolla tres supuestos para el desarrollo social sustentable:

una transformación y organización cualitativa muy especial de la economía, cambiando las formas de posesión en separación de las unidades productivas entre sí; [...] pensar problemáticas en medio de una cuestión social; [...] reorganizar los mecanismos y procesos de inclusión de gran parte de las comunidades marginadas [...] debemos rescatar ciertas tradiciones y movimientos sociales (Mallorquín, 2018, s.p.).

El profesional del Diseño, interesado en temas de desarrollo social, habrá de conocer conceptos relacionados con la pobreza, el desarrollo humano y la desigualdad, sobre todo con la conciencia de que una “variante de desarrollo que combine crecimiento y menor vulnerabilidad es más sostenible que otra que incremente la vulnerabilidad” (Gómez, 2014, p. 100).

En otro orden de ideas, y en estrecha relación con el desarrollo social, se encuentra el desarrollo humano, definido como un proceso de ampliación de oportunidades de las personas, establecido bajo el Índice de Desarrollo Humano (IDH); indicador promovido en el marco del Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), con el objetivo de diferenciar el desarrollo humano del económico, es “un indicador sintético de los logros medios obtenidos en las dimensiones fundamentales del desarrollo humano” (PNUD, 2015); sin embargo, existen otras propuestas que difieren de las dimensiones teóricas del IDH como:

un progreso social, consiste en el acceso universal a la educación, y a los servicios de nutrición y salud; economía, en términos del crecimiento económico como medio [...]; eficiencia, en términos de uso y disponibilidad de recursos [...]; igualdad, en cuanto al crecimiento económico [...]; participación y libertad, mediante el empoderamiento y la gobernabilidad y la igualdad democrática, la igualdad de género, los derechos civiles y políticos y la libertad cultural particularmente de los grupos marginados [...]; sostenibilidad para las generaciones futuras [...]; seguridad humana [...] ante las amenazas crónicas de la vida cotidiana, tales como el hambre y las discontinuidades repentinas como la desocupación, los conflictos, etc. (Tezanos et al., 2013, p. 35).

Algunos autores proponen al progreso humano como una alternativa al desarrollo, el enfoque debe reorientarse del crecimiento económico a:

resolver los problemas reales de la humanidad: la pobreza, la desigualdad, la conservación del medio ambiente, entre otros. No es sostenible el actual sistema científico y tecnológico pues, aunque se consiga una mayor eficiencia de los procesos productivos, no se evita los efectos adversos que se derivan del actual sistema de producción masiva, intensiva y fundada en el consumo (Fuertes et al., 2018, p. 94).

La pobreza es el resultado de un proceso prioritariamente económico. Para Attison, pobres “son aquellas familias, personas y grupos de personas cuyos recursos materiales, culturales y sociales, son tan limitados que los obligan a estar excluidos de una formación de vida

mínimamente aceptable en los estados en que viven” (Dieterlen y Paulette, 2013); la calidad de vida se relaciona con las posibilidades de disfrute de los diferentes entornos que rodean al ser humano en su contexto más próximo; en ese sentido, Doyal relaciona a las necesidades con la idea de la autonomía personal, al afirmar que “las necesidades básicas son precondiciones universales que permiten la participación tan activa como sea posible en aquellas formas de vida que tanto hombres como mujeres pudieran elegir si tuvieran la oportunidad de hacerlo” (Dieterlen y Paulette, 2003); en ese sentido, no deben excluirse las posibilidades que tiene el hombre en sociedad para participar críticamente y tomar decisiones sobre su propia colectividad, y el manejo responsable de sus espacios habitables, su entorno natural, su cultura, modos de vida, costumbres, tradiciones, organización social y económica; no solamente es el disfrute, sino el nivel de empoderamiento y la autonomía que son conceptos afines a la pobreza y temidos por las leyes y el Estado. “Se requieren encontrar nuevas formas de relación, de usufructo de la riqueza, de superación de la pobreza y la desigualdad sin que para ello [...] se deba crecer con la lógica que el Norte lo ha hecho hasta ahora, sencillamente es imposible, porque el planeta no resiste tales pretensiones” (Rendón, 2017, p. 128).

De la mano de la pobreza en contraposición al desarrollo humano viene la desigualdad, que requiere ser vista “con inteligencia, entendiendo que estamos deslizándonos hacia un tipo de sociedades que pueden ver truncadas sus posibilidades de futuro, y en las que puede cundir un tipo de desafecciones y frustraciones que acaben revolviéndose contra la propia lógica de un equilibrio social razonable” (Tezanos et al., 2013); bajo esa premisa se propone lograr, entre otros, “igualando a largo plazo, la propiedad del capital y la educación [...] y permitiendo a las clases pobres mantener activos financieros” (Malinovic, 2017, p. 249).

Por otra parte y como un enlace entre el diseño y las realidades descritas se encuentra la filosofía intercultural que:

se define como una filosofía crítica del reconocimiento que asume una tarea de reparación histórica para superar las sesgadas concepciones occidentales del reconocimiento [...] haciéndose cargo de la historia de la inhumanidad que acompaña como su sombra a la filosofía occidental (Bonilla, 2016, p. 18).

Asimismo, “tiene que ver con las prácticas culturales y modos de vida concretos de las personas que se ponen en interacción con otras, en el entendido de que el campo de lo intercultural no está fuera de nosotros sino que estamos involucrados en él, y él es el espacio o transitabilidad que va creando mediante el diálogo y la comunicación entre culturas” (Barbas, 2018, p. 16); por lo anterior, la orientación intercultural del presente trabajo responde a un modo de pensamiento que le permite a la disciplina del Diseño asumir una postura cuidadosa frente a la cultura de los pueblos originarios, que por sí misma:

[...] ofrece el horizonte de referencia, referencia sometida al cambio, adaptaciones y negociaciones en y desde el cual se desarrolla la vida individual y colectiva. En ella, la interacción entre individuos y grupos originan tensiones dialécticas y, por ende, la necesidad de su resolución. Este aprendizaje intracultural de la resolución de conflictos predispone al diálogo intercultural, al diálogo de alteridades (Blanco y Díaz, 2005, s.p).

Se asume que:

la comunicación intercultural debe promover una reflexión crítica sobre nuestros valores y cultura y actitudes sin prejuicios hacia la diferencia, para lo cual es fundamental adquirir información sobre la historia, valores, instituciones y sistemas conductuales de la o las otras sociedades [...] implica no reducir las nuevas experiencias a categorías preconcebidas y rechazar el etnocentrismo (Barbas, 2018, p. 16).

Al respecto, se propone “dialogar y exponerse a una hermenéutica mutua, tarea que, obviamente, puede costar más de una generación de trabajo” (Bonilla, 2017, p.18).

Para abrir un proceso a la interculturalidad se sugiere reorientar cuatro puntos a partir de la filosofía de la liberación para llegar a una filosofía intercultural:

primero por la necesidad de tomar conciencia de que los momentos interculturales [...] deberían ser asumidos con un mayor compromiso con la época [...] segundo responde a las cargas interculturales de los contextos resultado de encuentros y negociaciones de muy diversa proveniencia y una gran diversidad cultural [...] tercero [...] abrir un diálogo de universos humanos, de proyectos y visiones del mundo en el que la humanidad contrasta sus posibilidades y aquilata cambios para su mejoramiento [...] cuarto, para que la filosofía a reflejar la diversidad contextual y cultural de la humanidad en toda su riqueza y a replantear desde ésta sus pretensiones de universalidad y de verdad (Fornet-Betancourt, 2004, p. 42).

El diálogo intercultural, entre el Diseño industrial y el pensamiento indígena se propone como “una utopía realizable y una tarea infinita y compleja [...] que involucra la creación progresiva de nuevos estilos de convivencia, más flexibles y permeables de la diversidad” (Tubino, 2016, s/p), el diálogo entre diversidades culturales requiere “ubicar puentes en la transición civilizacional” (Hidalgo et al., 2014, p. 158) en un ambiente de pluralidad y equidad, reconociendo en los otros sus saberes y conviviendo con ellos sin violentarlos; por el contrario, se debe asumir que esas diferencias no significan el dominio de una sobre la otra, sino el respeto mutuo y la universalidad, y por tanto, el reconocimiento y la solidaridad, lo que permite a la disciplina del diseño reeducar su proceso de configuración material tras una “visión dinámica de la cultura, con todo, es una entre otras condiciones hermenéuticas y epistemológicas que, entrelazadas, posibilitan el diálogo intercultural como mecanismos de encuentro y convivencia entre alteridades y sus saberes” (Blanco, 2016, p.19).

Es la gran ocasión de acrecentar lo valioso de ese universo en un ambiente de entendimiento y comprensión, pero también de establecer relaciones de todo tipo, sociales, económicas y culturales. Así mismo, de asevera que las relaciones interétnicas o interculturales se han

dado por “acciones de desplazamiento poblacional, por actividades comerciales o por necesidades de intercambio de bienes, los diferentes grupos han establecido relaciones donde la cultura de la cual son portadores se confronta con otra o con otras” (Tirzo y Hernández, 2010, p. 14), generando así un contacto cultural. En ese orden de ideas, los cambios derivados de la globalización se presentan con una magnitud ampliada sobre el nivel de contacto cultural y del poder económico y social que adquiere una cultura sobre otra. Así que para que funcione el diálogo “es indispensable empezar por deconstruir las relaciones de discriminación instaladas en las estructuras simbólicas de la sociedad, y crear espacios de reconocimiento que hagan posible el diálogo” (Tubino, 2016, s.p.) para resolver los problemas que conforman nuestras sociedades, lo que “supone un esfuerzo adicional para ambas partes, orientado por el propósito de lograr un acuerdo que posibilite la comunicación dentro de una ética compartida y de normas que sean reconocibles para los distintos interlocutores...obligados a abdicar sus diferencias” (Bartolomé, 2008, s.p.).

Para trasladar el concepto de consumo responsable a un ámbito coherente con la interculturalidad, se inicia con una revisión a partir de las investigaciones históricas donde “el consumidor tiene en cuenta las consecuencias públicas de su consumo privado, e intenta usar su poder de compra para lograr el cambio social” (Duenas y Perdomo-Ortiz, 2014, s/p); algunas definiciones más recientes surgen a partir de estudios sociales sobre el comportamiento del consumidor, de modo que Morhr define al consumidor responsable como “una persona que basa su adquisición, uso y disposición de los productos en el deseo de minimizar o eliminar cualquier efecto dañino, y maximizar los efectos positivos a largo plazo sobre las sociedades” (Duenas y Perdomo-Ortiz, 2014, s/p); mientras que Akehusrtsy Martins incluye la calidad de vida y lo define “como aquel que ve en sus actos de consumo la oportunidad de preservar el medio ambiente y la calidad de vida en sociedad bajo un contexto particular y local” (Duenas y Perdomo-Ortiz, 2014, s.p), que de acuerdo con Sassen se entienden “como los procesos y entidades cuyas relaciones se dan en un territorio particular, delimitado y asumido como propio cuyas implicaciones se limitan a dicho territorio” (Carrillo, 2018).

En ese sentido, algunos autores estudian su comportamiento en cuatro grandes grupos: consumidor socialmente responsable, consumidor local, consumidor de buenas causas, consumidor indiferente, pero entre ellos se encuentran importantes diferencias: los consumidores clasificados como socialmente responsables “son los únicos que mencionan el crecimiento, subrayando los efectos negativos constituidos por el desperdicio y el consumo excesivo (nivel mesosocial) y el único que no menciona el factor de influencia del marketing y la publicidad (nivel microsocia) [... para ellos puede expresarse un distanciamiento de las herramientas de la mercadotecnia” (González et al., 2009). Estos elementos teórico conceptuales permiten una estructuración más objetiva del diseño metodológico que a continuación se describe.

DISEÑO METODOLÓGICO

Esta investigación es de tipo no experimental de enfoque cuantitativo/cualitativo con un alcance de tipo descriptivo trans-seccional, especificando los principales rasgos de actitud ante el consumo responsable con una variante de tipo étnico en un espacio geográfico determinado: el Pueblo Mágico de Valle de Bravo.

Con el objetivo de indagar sobre factores previos que pudieran generar condiciones de impulso para el desarrollo social en los pueblos originarios se llevó a cabo un estudio de proximidad mediante entrevistas y fichas de interpretación en la comunidad clave tlahuica y mazahua más cercana al Pueblo Mágico de Valle de Bravo, bajo la siguiente categoría: manifestaciones culturales de la población indígena, factibles de incorporarse a proyectos de diseño a partir de la organización de la comunidad de la población clave, sus representaciones culturales y la población productora de manifestaciones culturales. Esta primera indagación se realizó con la población clave (representante del cabildo municipal, primer delegado, segundo delegado, jefe supremo de la comunidad matlatzinca, vocal ante la junta directiva del Consejo Estatal para el Desarrollo Integral de los Pueblos Indígenas del Estado de México [CEDIPIEM] y mayordomo), así como

con cocineros o cocineras, artesanas o artesanos, danzantes, músicos ejecutantes o compositores.

Se incorporaron los hallazgos en el estudio de proximidad, y con el objetivo de evaluar los consumos responsables con una variante de tipo étnico en espacios geográficos de convivencia entre las culturas urbanas y originarias, se diseñó la encuesta con las siguientes categorías: características demográficas, conocimiento general sobre los pueblos originarios (arte, artesanías, música, lenguaje, gastronomía, medicina tradicional, vestimenta, danza, así como su significación, identificación e importancia para con los anteriores), actitud hacia el consumo responsable (consumo de productos locales, ecológicos, saludables, artesanales, locales y de origen indígena) y actitud hacia el consumo étnico en sus distintas manifestaciones (productos artesanales, música, gastronomía, productos agrícolas, alimentos orgánicos, medicina tradicional, productos literarios, vestimenta, el valor cultural de los anteriores y la disposición al pago sobre una pieza expuesta de origen étnico).

El muestreo del estudio para evaluar los consumos responsables con una variante de tipo étnico se realizó en el Pueblo Mágico de Valle de Bravo a visitantes que pernoctan al menos una noche en los hoteles Casa Valle, San José, San Sebastián, El Rebozo, Aracuria, Hostería del Pueblo, Rincón Soñado y El Arco; se aplicaron entrevistas de manera directa a través de un encuestador ubicado en la entrada de cada uno de estos establecimientos, sugiriendo la aplicación de diez entrevistas por hotel.

Fueron excluidos del estudio los visitantes de la temporada vacacional alta y de la época de festivales culturales, también los miembros de una misma familia a menos que alguno de ellos manifestara interés particular, así como a menores de edad.

Variable independiente: los consumos responsables con una variante de tipo étnico (en pueblos mágicos cercanos a las comunidades originarias).

Definición conceptual: “Comportamiento de los consumidores y las decisiones de compra relacionadas con los problemas ambientales y de recursos, y motivados no sólo por el deseo de satisfacer las necesidades personales, sino también por una preocupación por el bienestar de la sociedad en general” (Bajo y García, 2013), entre ellas la de las poblaciones indígenas y su cultura.

Definición operacional: entrevista evaluada a partir de la escala de Likert aplicada a visitantes del Pueblo Mágico de Valle de Bravo.

Variable dependiente: manifestaciones culturales, factibles de incorporarse a proyectos de diseño.

Definición conceptual: factores que generan condiciones que permitan impulsar el desarrollo social en los pueblos originarios, así como la “reproducción ampliada de la vida en todas las sociedades” (Coraggio, 2014) a partir de la cultura.

Definición operacional: estudio de proximidad en campo en la comunidad matlatzinca del Estado de México.

Variable prospectiva: modelo que propicie la inclusión del diseño estratégico en proyectos interculturales.

Definición conceptual: el diseño estratégico como el medio para realizar procesos de transformación cultural compartida que representan a su vez la base para alcanzar una universalidad que, lejos de reprimir las diferencias e identidades, reconoce en estas su verdadera condición de posibilidad.

Definición operacional: aplicación del diseño estratégico a un modelo específico.

RESULTADOS

La discusión aquí presentada es sobre la muestra cuya confiabilidad es de 0.91, que se determinó a través de la prueba de Alfa de Crombach, omitiendo en el cálculo las preguntas sobre edad y sexo, ya que no se plantearon en la escala de Likert.

ANÁLISIS DE CORRELACIÓN

La variable independiente (consumo étnico) es medida a través de preguntas relacionadas con la disposición a pagar un precio más alto en el mercado por el valor cultural de los productos indígenas y el precio que estaría dispuesto a pagar por una pieza expuesta.

A pesar de que no se encontró correlación entre las categorías demográficas y la disposición a pagar un precio más alto en el mercado por el valor cultural de los productos de origen indígena, derivado de que la r^2 máxima sobre los datos demográficos fue de .068, sí se logran hallazgos en la correlación entre la categoría relacionada con el conocimiento de los pueblos originarios y la disposición a pagar por el valor cultural de sus productos originarios, observando como lo muestra la tabla 1, una relación significativa entre el nivel de importancia que tienen dichos pueblos y la disposición a pagar un precio más alto en el mercado por el valor cultural de sus productos (con una r^2 de .475); asimismo, se identifica la relación entre el nivel de significado que tienen los pueblos originarios en las personas entrevistadas, así como la postura que asumen ante ellos y la disposición a pagar por el valor cultural de los productos de origen indígena (Anexo, tabla 1).

En las correlaciones de las variables: disposición a pagar por el valor cultural de los productos de origen indígena, se demostró que la r^2 más elevada se asignó a la variable sobre el interés de consumir productos de origen indígena como apoyo a los pueblos originarios (Anexo, tabla 2).

De la correlación entre la variable sobre la intención del consumidor por adquirir productos de origen indígena como apoyo y su relación con cada uno de esos productos que representan los tangibles de la variable dependiente, y cuya disposición a la compra se manifiesta en la categoría implícita, relacionándola con el nivel de importancia que representan los pueblos indígenas, se descubre una relación baja (r^2 promedio de 0.142), pero válida debido a la confiabilidad de la muestra entre los productos culturales originarios y el nivel de importancia de los pueblos indígenas, considerando que la literatura, la música, la medicina tradicional y la gastronomía son posibles productos de consumo para quienes se interesan por apoyar a estas poblaciones a través del consumo (Anexo, tabla 3).

En relación con los productos culturales originarios, cabe señalar que son de especial interés para la inclusión en proyectos de diseño; sin embargo, únicamente podrán ser incluidos aquellos que manifiesten una relación estrecha con el consumo étnico. Era de esperarse que el interés hacia el consumo no se presente en un alto porcentaje, razón por la cual en busca de dichos resultados se realizó otro análisis correlacionando la intención del consumidor por adquirir productos de origen indígena como apoyo y la importancia que manifestó el consumidor por preservar las culturas indígenas, el comparativo de ambos resultados se presenta en la Tabla 4 (Anexo); se observa que no existe una relación directa entre ambas variables, a excepción de los productos literarios y gastronómicos, lo que significa que son los más factibles de ser incorporados a proyectos estratégicos para la interculturalidad.

CONCLUSIONES

Específicamente en el caso del desarrollo de proyectos de diseño, en un diálogo intercultural con pueblos originarios, se requiere comprender al consumidor y su percepción sobre las comunidades originarias y lo que ellas implican en términos de producción cultural, interpretación e interés; la investigación permite documentar la existencia del consumidor responsable con una variante de tipo étnico, así como sus preferencias sobre las manifestaciones culturales de los pueblos originarios

que principalmente se enfocan a productos literarios y gastronómicos abriendo un nuevo panorama para la estructuración de proyectos interculturales más atinados y afines, justamente al consumidor responsable de tipo étnico. Asimismo, se comprueba que dicho perfil del consumidor permite un aporte económico de dimensión intercultural para las comunidades originarias, ya que existe una disposición al pago por el valor cultural de sus productos; sin embargo, se requiere un aporte informativo que vaya más allá de la información sobre los productos originarios; es decir, deberá informarse al consumidor el uso y destino del recurso invertido, lo que lleva a una conciencia mayor sobre la compra que impacta directamente a su disposición al pago.

ANEXO

Variable dependiente	Variable independiente	r ²
----------------------	------------------------	----------------

TABLA 1. CORRELACIÓN ENTRE CONOCIMIENTO DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS Y LA DISPOSICIÓN A PAGAR UN PRECIO MÁS ALTO EN EL MERCADO POR EL VALOR CULTURAL DE LOS PRODUCTOS DE ORIGEN INDÍGENA		
Nivel de importancia de los pueblos indígenas	Disposición a pagar un precio más alto en el mercado por el valor cultural de los pueblos indígenas	0.475
Nivel de significación de los pueblos indígenas		0.157
Postura ante las comunidades		0.138
Nivel de identificación con los pueblos indígenas		0.093

TABLA 2. CORRELACIÓN ENTRE LA ACTITUD AL CONSUMO Y LA DISPOSICIÓN A PAGAR UN PRECIO MÁS ALTO EN EL MERCADO POR EL VALOR CULTURAL DE LOS PRODUCTOS DE ORIGEN INDÍGENA

Nivel de intención al consumo de productos originarios como apoyo	Disposición a pagar un precio más alto en el mercado por el valor cultural de los pueblos indígenas 0.498
--	--

TABLA 3. CORRELACIÓN ENTRE LA ACTITUD AL CONSUMO Y LA DISPOSICIÓN A PAGAR UN PRECIO MÁS ALTO EN EL MERCADO POR EL VALOR CULTURAL DE LOS PRODUCTOS DE ORIGEN INDÍGENA

Intención de compra de productos literarios	Nivel de importancia de los pueblos indígenas	0.290
Intención de compra de música		0.169
Intención de compra de medicina tradicional		0.157
Intención de compra de productos gastronómicos		0.141
Intención de compra de artesanías		0.094
Intención de compra de vestimenta		0.086
Intención de compra de alimentos orgánicos		0.060

TABLA 4. COMPARATIVO ENTRE LOS RESULTADOS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE DESATADA EN PRODUCTOS DE ORIGEN INDÍGENA, MEDIDA EN RELACIÓN CON LA IMPORTANCIA DE PRESERVAR LA CULTURA DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS Y LA INTENCIÓN DE CONSUMO DE PRODUCTOS DE ORIGEN INDÍGENA COMO APOYO

Variable dependiente	r² de la variable sobre la importancia de preservar la cultura de los pueblos indígenas	r² de la variable sobre la intención de consumo de productos de origen indígena como apoyo
<i>Compra de productos literarios</i>	0.290	0.250
<i>Compra de música</i>	0.169	0.026
<i>Compra de medicina tradicional</i>	0.157	0.129
<i>Compra de productos gastronómicos</i>	0.141	0.225
<i>Compra de artesanías</i>	0.094	0.254
<i>Compra de vestimenta</i>	0.086	0.176
<i>Compra de alimentos orgánicos</i>	0.060	0.016

REFERENCIAS

- Bajo, S. y García, V. (2013). *La responsabilidad social en el ámbito de la crisis: Memoria académica* Curso 2012-2013. Universidad Pontificia Comillas de Madrid.
- Blanco , A., y Díaz, D. (2005). *El bienestar social: su concepto y medición*. Oviedo: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72717407>
- Blanco, J. (2016). *Cultura, punto de partida para el diálogo intercultural*. Universidad Rafael Landívar: https://principal.url.edu.gt/images/Eutopia2018/Revista_Eutopia_V1.pdf
- Barbas, M. (2018). *Multiculturalismo e interculturalidad en América Latina*. Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Bartolomé, M. (2008). *Procesos interculturales. Antropología política en el pluralismo cultural en América Latina*. Siglo XXI Editores .
- Bonilla, A. (2017). *La Filosofía Intercultural como diálogo crítico necesario en el cambio de época. Desafíos epistemológicos y ético-políticos*. Centro de Estudios Latinomaéricanos: [fhttp://www.celcuadernos.com.ar/upload/pdf/1.%20Bonilla.pdf](http://www.celcuadernos.com.ar/upload/pdf/1.%20Bonilla.pdf)
- Calabretta, G., Gemser, G. y Karpe, I. (2016). *Strategic design, eight essential practices every strategic designer must master*. Bis Publishers.
- Carrillo, CH. (2018). *Nuevas vanguardias y tendencias en el Diseño*. Universidad del Hábitat.
- Coraggio, J. (2014). *Una lectura de Polany desde la economía social y solidaria en América Latina*. Cuadernos Metrópole, 16(31), 17-35.
- Coraggio, J. L. y Laville J. (2014). *Reinventar la izquierda en el Siglo XXI. Hacia un diálogo norte sur*. Universidad Nacional General Sarmiento. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20140918020441/ReinventarLalzquierda.pdf>

- Coraggio, J. L. (2018). *Potenciar la economía popular solidaria: una respuesta al neoliberalismo*. Otra Economía. <https://revistaotraeconomia.org/index.php/otraeconomia/article/view/14771/9360>
- Dieterlen y Paulette. (2013). *La pobreza, un estudio filosófico*. Fondo de Cultura Económica.
- Duenas, O. y Perdomo-Ortiz, J. (2014). *El concepto de consumo socialmente responsable y su medición. Una revisión de la literatura*. Pontificia Universidad Javeriana. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5036475.pdf>
- Fornet-Betancourt, R. (2004). *Filosofar para nuestro tiempo en clave intercultural*. Aachen.
- Fuertes, G., Plou, L. y Gómez, C. (2017). *Desarrollo humano desde la perspectiva del crecimiento*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28055641007>
- García, R., Mutsaku K., y Rangel, L. (2001). *Filosofía, Utopía y Política. En torno al pensamiento de Horacio Cerutti Guldberg*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Garea, M. (2014). *Cambio climático y desarrollo sostenible*. <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Havana/pdf/Cover.pdf>
- Gómez, C. (2014). *El desarrollo sostenible: conceptos básicos, alcance y criterio para su evaluación*. https://www.academia.edu/42037131/III_EL_DESARROLLO_SOSTENIBLE_CONCEPTOS_B%3%81SICOS_ALCANCE_Y_CRITERIOS_PARA_SU_EVALUACI%3%93N
- Hidalgo, C., Guillen, G., y Deleg, G. (2014). *Antología del pensamiento indígena ecuatoriano sobre Sumak Kawasy. Helvera y Cuenca*. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21745/1/Libro%20Sumak%20Kawsay%20Yuyay.pdf>
- Leiro, R. (2006). *Diseño, estrategia y táctica*. Infinito.

- Malinovic, B. (2016). *Desigualdad mundial*, Universidad de Belgrado.
- Mallorquín, C. (2018). *América Latina y su Teoría*. Ariadna Ediciones.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2015). *Índice de desarrollo para entidades federativas, México 2015*. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. www.mx.undp.org
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2002). *Informe sobre desarrollo humano 2002, Profundizar la democracia*. Mundi-Prensa. www.mx.undp.org
- Rendón, A. (2017). *El desarrollo humano sostenible. ¿Un concepto para las transformaciones?* Revista Equidad y Desarrollo, 7, 111-129. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5166508.pdf>
- Tezanos, V., Quiñones, M., Gutiérrez, S., y Madrueño, A. (2013). *Manuales sobre cooperación y desarrollo. Desarrollo humano, pobreza y desigualdades*. Universidad de Cantabria. https://www.academia.edu/2773444/Desarrollo_humano_pobreza_y_desigualdades
- Tirzo, G., y Hernández, J. (2010). *Relaciones interculturales, interculturalidad y multiculturalismo; teorías, conceptos, y actores*. Cuicuilco. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35117051002>
- Tezanos S. y otros (2013). *Desarrollo humano pobreza y desigualdades*. Clasco. Santander http://biblioteca.clacso.edu.ar/Espana/catedra-coiba/20161216043133/pdf_1139.pdf
- Tubino, M. (2016). *La interculturalidad en cuestión*. Pontificia Universidad Católica del Perú.

CAPÍTULO 6

**APROXIMACIONES TEÓRICAS
PARA EL DISEÑO CON
PERSPECTIVA DE INCLUSIÓN
PARA GRUPOS VULNERABLES**

Diana Elisa González Calderón

El concepto de diseño ha ido modificándose a medida que la misma sociedad va evolucionando, no solo ha buscado repensarse desde su objeto, sino desde el rol de su emisor.

Las sociedades cambian dependiendo el sistema sociocultural, político y económico que prevalezca; y el diseño, al ser una actividad ligada al ser humano, se ha visto también afectado por el constante movimiento del entorno; ejemplo de ello es que a lo largo de la historia ha pasado de la reflexión tecnicista al reconocimiento conceptual de ser un tipo de pensamiento, pero todos estos cambios no han sido casuales, pues son el resultado de un proceso que ha considerado la comprensión de los factores que intervienen y afectan la práctica del diseño.

Este documento se ha propuesto reflexionar en torno a algunos conceptos que inciden en el ejercicio de diseño con perspectiva de inclusión, lo que es un trabajo necesario con ciertos grupos sociales que han padecido exclusión y que se consideran en situación vulnerable. En este sentido, la intervención del diseño puede ser entendida desde la importancia que supone conformar nuevas realidades plásticas, formales o espaciales, a la vez de ser vehículo con fuerte carga simbólica e ideológica, así como de fuerte influencia en un público receptor. En este sentido, Carlos Burgos señala que

[...] el mundo está conformado por una compleja red de inter-acciones entre actores (sujetos humanos), agencias (actantes, cosas, objetos, normas, etc.), discursos (conceptos, valores, teorías, modelos) y paradigmas (modos de hacer y de pensar). En este escenario relacional, las acciones representacionales del proyecto se ocupan de traducir estos elementos a nuevos “objetos” [...]. (2016, p. 33).

Los supuestos teóricos que se abordan en este documento abren el panorama del diseño a la intervención desde la diversidad al considerar una mirada compleja al ser humano que habita los espacios, usa los objetos u observa las imágenes más allá de la hegemonía, y en donde no solo se les considera usuarios, sino posibles emisores y/o participantes del mismo proceso creativo. Lo anterior, se entiende como un área de oportunidad para el diseño como planteamiento

disruptivo contra la discriminación, y que favorece la comprensión de la función desde los cuerpos, su condición y experiencia, lo cual podría ser aprovechado en el trabajo pendiente con diversos grupos humanos desde su complejidad, a la vez que para la reflexión académica en su etapa formativa, siendo necesaria para abrir la puerta a un diseño militante a los derechos humanos y con responsabilidad social.

Esta característica de construir nuevas realidades y de proponer nuevos escenarios de interacción social, hace del diseño un área estratégica para la intervención desde nuevas maneras de concebir al sujeto y, por lo tanto, al objeto diseñado (González-Calderón, 2022).

METODOLOGÍA

Se parte de la consideración del diseño como un escenario de decisiones, que permea una ideología desde la emisión; por ello, la necesidad de reflexionarle como oportunidad de incidencia y cambio. Se considera al diseño inserto en un proceso de comunicación y como soporte sígnico que hace visible una postura emisora frente a un receptor, en la que observar desde la jerarquía o la igualdad se entiende como una postura política. El desarrollo del contenido ha observado de lo general a lo particular las consideraciones frente al objeto diseñado, partiendo de un marco de derechos humanos a la particularidad de ciertos enfoques que favorecen la comprensión de que el diseño es un escenario fenomenológico que debe observar la complejidad humana. Desde la teoría se lleva a cabo un análisis de contenido que permite la identificación del vínculo con el diseño y la importancia de su consideración.

DESARROLLO DEL TEMA

Uno de los preceptos más significativos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, establecida por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), tiene que ver con su lema: “No dejar a nadie atrás”, lo cual es un señalamiento a los sectores más desprotegidos por las políticas

públicas, los presupuestos y las agendas de Estado; pero disminuir las barreras de la desigualdad, erradicar la discriminación y coadyuvar a la inclusión es una tarea compartida por gobiernos, organizaciones de la sociedad civil y, por supuesto, de la academia, quienes abonan a las acciones que se vinculan al cumplimiento del precepto.

[...] la agenda 2030 también ha significado una nueva oportunidad para favorecer el trabajo en red y la creación de alianzas entre organizaciones y entre sectores, [...]. Estamos, por tanto, llamadas a crear redes que permitan el intercambio de experiencias y conocimientos y la búsqueda de soluciones conjuntas, con mayor impacto y pertinencia [...] Por otra parte, es interesante señalar la interconexión existente entre los distintos ods y cómo desde lo local también estamos influyendo a lo global. Así, si ofrezco apoyo a un joven en situación de vulnerabilidad para que pueda realizar sus estudios, no solo estoy influyendo en el objetivo 4 de garantizar una educación de calidad, sino también en el objetivo 10, que habla de la reducción de las desigualdades (Cardozo, 2019, pp. 3-4).

Es así que “no dejar a nadie atrás” es un compromiso ante el rezago social. En un mundo donde la desigualdad social marca profundas huellas y deteriora el tejido social, es oportunidad para la academia, el diseño y la investigación que deriva replantearse nuevos escenarios de intervención que abonen a una disminución de las desigualdades y, por consiguiente, de la violencia que de esas desigualdades emana. Y es que atender las vulnerabilidades favorecería la igualdad de derechos y oportunidades, a la vez que se lograría la sostenibilidad según señala el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), el cual en su Informe sobre Desarrollo Humano 2014 señala que:

Alcanzar la visión del PNUD para ayudar a los países a lograr la erradicación simultánea de la pobreza y la reducción significativa de las desigualdades y la exclusión, y promover el desarrollo humano y sostenible, requiere una profunda apreciación de los conceptos de vulnerabilidad y resiliencia. Los avances en el desarrollo solo podrán ser equitativos y sostenibles si las vulnerabilidades se abordan con eficacia

y si todas las personas disfrutan de la oportunidad de participar en esos avances (PNUD, 2014, p. 5).

De aquí la importancia de la reflexión multidisciplinar en tanto propone observar desde diferentes enfoques, así como del trabajo intersectorial como oportunidad de aportar desde la comprensión de ser un engranaje de corresponsabilidades; en ellos, el Diseño como forma de pensamiento y acción tiene mucho que ver.

LA PERSPECTIVA DE DERECHOS HUMANOS Y LA COMPRENSIÓN DE UN MARCO JURÍDICO

La Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos, señala que

[...] los derechos humanos son garantías jurídicas universales que protegen a las personas y los grupos contra acciones y omisiones que interfieren con las libertades, los derechos fundamentales y la dignidad humana. La legislación en materia de derechos humanos obliga principalmente a los gobiernos y algunos actores no gubernamentales a cumplir determinados deberes (a hacer ciertas cosas) y les establece ciertas prohibiciones (les impide hacer otras) (Gobierno de México, 2014, p. 12).

Entre los derechos humanos no hay niveles de importancia, pues todos tienen la misma relevancia; son universales, interdependientes, indivisibles y progresivos, y su sentido es proteger la dignidad humana, consideración que también se asienta en el tercer párrafo del Artículo 1o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos:

Todas las autoridades, en el ámbito de sus competencias, tienen la obligación de promover, respetar, proteger y garantizar los derechos humanos de conformidad con los principios de universalidad, interdependencia, indivisibilidad y progresividad. En consecuencia, el Estado deberá prevenir, investigar, sancionar y reparar las violaciones a los

derechos humanos, en los términos que establezca la ley (Cámara de Diputados, 1917).

En ese sentido los principios se refieren a:

- a) Universales porque deben ser aplicables y sin distinción a cualquiera no importando la edad, raza, género, ideología, religión, condición económica, nacionalidad, estado de salud, o preferencia. No serán excluyentes; es decir, todas las personas tienen todos los derechos humanos.
- b) Indivisibles porque no pueden fragmentarse, sustituirse o dar cumplimiento parcial.
- c) Interdependientes porque entre ellos hay relación; es decir, al ejercer alguno, se activan o complementan entre sí.
- d) Progresivos porque el Estado debe procurarlos y darles continuidad, es decir, no puede darse el retroceso, sino todo lo contrario (Gobierno de México, s.a.).

Si bien la protección y garantía de derechos humanos tiene una aplicabilidad universal, el mismo Artículo 1º. establece la igualdad y no discriminación, al señalar:

[...] Queda prohibida toda discriminación motivada por origen étnico o nacional, el género, la edad, las discapacidades, la condición social, las condiciones de salud, la religión, las opiniones, las preferencias sexuales, el estado civil o cualquier otra que atente contra la dignidad humana y tenga por objeto anular o menoscabar los derechos y libertades de las personas (Cámara de Diputados, 1917).

Lo que hace evidente que por mandato de Ley no debe existir exclusión alguna por causa o situación, lo cual queda asentado en un marco nacional y con sus especificidades en la Ley Federal para Prevenir y Eliminar la Discriminación (2003).

La no discriminación que señala la Constitución se fortalece también con documentos internacionales y nacionales que tocan de manera particular a cierta condición, tal es el caso de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (2006) y la Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad (2011). Por lo que comprender la situación que enfrentan y entender la palabra discapacidad como concepto, lleva a la revisión histórica del término: de ser considerada una enfermedad a comprender que es el medio lo que discapacita, es un avance que da entrada a la intervención del diseño.

La discriminación es una vulneración [...]. Es un fenómeno de tipo social donde se aplica un trato diferenciado que coarta, obstaculiza, excluye o reduce el goce de derechos a causa de creencias, pertenencia a ciertos grupos o características propias. En este sentido, la discriminación se expresa desde el señalamiento a partir del prejuicio, lo que legitima un trato desigual y por lo tanto jerárquico dentro de cierto orden (González-Calderón, 2022, p. 79).

Hablar de no discriminación e inclusión obliga a pensar no solo en las personas con discapacidad, sino en todo sujeto omitido desde la complejidad de la experiencia de vida, como las personas de la diversidad LGTBTTIQ+, adultos mayores, infancias en condición de migración forzada, privadas de la libertad, etcétera.

Soberanes (2010) señala que “[...] el derecho a la no discriminación está integrado por tres elementos: a) un trato desigual, b) un efecto negativo directo, y c) la ausencia de una razón aceptable que sustente la distinción, de tal forma que se produce una desigualdad no justificada” (Soberanes, 2010, pp. 263-264).

El Grupo de las Naciones Unidas para el Desarrollo Sostenible señala que el marco conceptual del enfoque en derechos humanos tiene por objetivo:

[...] analizar las desigualdades que se encuentran en el corazón de los problemas de desarrollo y corregir las prácticas discriminatorias y las distribuciones injustas de poder que impiden el progreso del desarrollo y que a menudo resultan en grupos de personas que se quedan atrás.

Bajo el enfoque basado en los derechos humanos, los planes, políticas y procesos de desarrollo están anclados en un sistema de derechos y obligaciones correspondientes establecidas por el derecho internacional, incluidos todos los derechos civiles, culturales, económicos, políticos y sociales, y el derecho al desarrollo (GNUDS, 2023, s.p.).

En este sentido, la comprensión del enfoque basado en derechos humanos obliga a considerar que el Diseño como acción transformadora debe responder a esos derechos humanos desde la universalidad, es decir, que todo diseño considere al ser humano desde la amplitud de la diversidad. Un Diseño Universal habla “[...] del diseño de productos, entornos y servicios para ser usados por todas las personas, al máximo posible, sin adaptaciones o necesidad de un diseño especializado” (Gobierno de México, 2016).

LA VULNERABILIDAD

El Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD, 2014) señala que la vulnerabilidad ahonda las desigualdades y no atenderlas es fomentar la inequidad.

La mayoría de las personas y grupos más vulnerables se enfrentan a numerosas y coincidentes limitaciones en su capacidad de hacer frente a los contratiempos. Por ejemplo, aquellos que son pobres y también pertenecen a un grupo minoritario o son mujeres y tienen discapacidades se enfrentan a múltiples barreras que pueden reforzarse negativamente entre sí (PNUD, 2014, p. 4).

Diversos autores han definido a la vulnerabilidad desde disciplinas distintas. En su caso, Wisner et al. (2004) señalan que la vulnerabilidad son “las características de una persona o grupo y su situación, que influyen su capacidad de anticipar, lidiar, resistir y recuperarse del impacto de una amenaza” (Wisner et al. citado en Ruiz, 2012, p. 65).

La Fundación de la Esperanza indica que una persona vulnerable

[...] es la que tiene un entorno personal, familiar o relacional y socioeconómico debilitado y, como consecuencia de ello, tiene una situación de riesgo que podría desencadenar un proceso de exclusión social. El nivel de riesgo será mayor o menor en función del grado de deterioro de su entorno (Fundación de la Esperanza, 2018).

Liedo, por su parte, opina que “alguien vulnerable es alguien susceptible de ser dañado o herido. Así lo indica su evolución etimológica: el vocablo latino *vulnus*, -eri significa «herida, golpe» y también «desgracia, aflicción»” (2021, p. 244).

Ante las definiciones señaladas, se aprecia la alusión a una situación de riesgo que enfrenta una persona o grupo social y que es capaz de vulnerar sus derechos. En ese sentido, Oxfam (2016) menciona que históricamente se ha visto a la desigualdad como algo inevitable, lo que ha naturalizado un estado de desigualdad y vulnerabilidad.

La exclusión social de algunos grupos humanos es una problemática que se ha naturalizado al paso del tiempo; por ello, la necesidad de repensar la responsabilidad desde cada vértice en el entramado disciplinar y aquí el diseño tiene mucho que ver en la concepción de las ciudades, los objetos y las imágenes, así como desde la intención del diseño universal. Es así que los medidores de la vulnerabilidad son un cruce de datos cuantitativo y cualitativo, siendo una herramienta para la generación de políticas públicas y programas de atención a estos grupos.

Reflexionar la vulnerabilidad desde el diseño obliga a entender al usuario del objeto diseñado desde la complejidad de su historia de vida y la condición que enfrenta, lo que destaca la reflexión de la complejidad del objeto diseñado al ser pensado o no desde la diversidad humana. Por lo anterior, el diseño debe entenderse como un medio que dialoga con el usuario, el cual tiene una condición que amerita una codificación particular, por lo que es importante entender al diseño como vehículo contra la discriminación.

En este sentido, ¿puede el diseño coadyuvar a reducir la vulnerabilidad? La respuesta debería darse en función de un caso concreto de estudio y

el análisis de su contexto y desde la praxis con ciertos grupos sociales. Sobre ello se percibe que la respuesta ha sido contundente, cuando el diseño ha entendido su responsabilidad social y su actuar en función de mejorar la vida de alguien, en el caso del diseño universal en las ciudades y espacios habitables, pero también desde la tecnología artefactual, la cual es capaz de reconfigurar al mismo sujeto.

LA INTERSECCIONALIDAD

Este concepto es definido como “una categoría de análisis para referir los componentes que confluyen en un mismo caso, multiplicando las desventajas y discriminaciones” (Inmujeres, s.a.). Es un enfoque indispensable para identificar las vulnerabilidades, partiendo de la condición de vida que enfatiza la desigualdad. Es una teoría propuesta por Kimberlé W. Crenshaw en los años ochenta, en el que reconoce que las múltiples maneras de discriminación pueden también interrelacionarse. Lo anterior, hace referencia a las discriminaciones diversas (económicas, por discapacidad, etnia, edad, género, etc.) que afronta una persona y en donde pueden ser varias a la vez coincidentes en una historia de vida, lo que hablará de un nivel más amplio de vulnerabilidad por las desigualdades que enfrenta en cada dimensión.

Ejemplo de lo anterior, podría ser el caso de las mujeres que enfrentan por el género varias desigualdades sociales y culturales que han limitado su desarrollo. En este sentido, ser mujer tiene un peso de discriminación al que se suma la edad (quizás ser niña o adulta mayor), tener alguna discapacidad, pertenecer a un grupo indígena y ser migrante, por ejemplo. Querría decir que cada condición señalada tiene un nivel de vulnerabilidad por sí mismo, que se potencializa con las demás.

Las mujeres pertenecientes a algunos grupos, además de sufrir discriminación por el hecho de ser mujeres, pueden ser objeto de múltiples formas de discriminación por otras razones, como la raza, el origen étnico, la religión, la incapacidad, la edad, la clase, la casta u otros factores (CEDAW, 2023).

Lo anterior, suma a la comprensión de diversidad que el diseño debe considerar y en la cual un usuario puede enfrentar múltiples vulnerabilidades. A la experiencia de género se suman otras vulnerabilidades, tal es el caso de la discapacidad, ser hablante de lengua indígena, adulto mayor, etc. Ejemplo de esto podría ser la experiencia en el diseño de un sanitario, donde se interviene desde la señalética, la incorporación del espacio suficiente y aditamentos para conformar un baño de accesibilidad universal.

El diseño interseccional se trata de un método de diseño que piensa cómo los factores de identidad interactúan entre sí, siendo estos el género, la raza, la sexualidad, la clase, entre tantos otros más. Al comprender cómo se combinan estos factores, es posible entender más en profundidad el contexto de uso y las prioridades de un usuario en particular (Baldwin, 2021, s.p.).

En este sentido, el autor señala un mensaje claro: que las voces de cualquier persona deben ser escuchadas, así como que la cultura y experiencias deben reflejarse en los diseños generados.

DISEÑO PARTICIPATIVO

Zimmermann (1998) fue de las primeras personas en reflexionar históricamente el objeto de ser del diseño, lo que lleva a un recorrido conceptual a lo largo del tiempo y los años. El autor señala que en sus orígenes tuvo que entenderse desde su vínculo con el arte (Gráfica, 2021); algunos como Wong, lo señalan como un mero abordaje estético; y Bonsiepe, como un medio de mejora en diversos ámbitos. Por su parte, Bonicci y Proud lo ven como un medio que empatiza sentimiento y razón (Sánchez Ramos, 2016), a lo que Zimmerman propone entenderlo desde la marea mediática en la cual fue visto hasta peyorativamente, pero también desde su uso. Sobre lo anterior, Zimmerman (1998) señala que *Design* significa tanto diseño como designio, intención; y

el diseño debe entenderse ligado a las palabras *problema*, *solución* y *proyecto* que genera esa solución.

El Diseño es una práctica contingente cuyas técnicas, metas y objetivos están en un proceso continuo de cambio. Es una suerte de concepción y planeación cuyo fin da como resultado un producto, sea un objeto material, o un servicio o sistemas inmateriales (Zimmerman en Sánchez, 2016).

Desde la óptica del autor, la planeación deriva de la intención en torno a un problema y su posible solución, para lo cual se desarrolla un algo representacional que será parte del proceso que se lleva a cabo para dar forma al proyecto. En este sentido, Guzmán-Ramírez et al. (2020) señalan que los principios básicos de este proceso de interacción social involucran las necesidades de cambio cultural, las normas sociales, así como la libertad de la comunidad. En el trabajo con grupos vulnerables, el diseño participativo cobra especial interés al ser un mecanismo de empoderamiento de grupos sociales al promover escucharles. El diseño participativo privilegia la experiencia cercana con los grupos sociales, usuarios del objeto de estudio, siendo parte del mismo objeto de estudio; y construye con ellos un camino a la intervención, no solo desde la participación directa en el diseño, sino en la sostenibilidad del modelo. Y es que el diseño participativo entiende que los grupos sociales involucrados son fuente de información y de valiosos aportes a la conceptualización del objeto diseñado, pues se nutre de la experiencia y saberes del entorno.

Los procesos participativos y la investigación directa, por medio del trabajo de campo, permite acudir a fuentes primarias del problema, participando de una realidad más profunda; en un proceso de investigación-participación permanente, siendo relevante la relación teórico-práctica del trabajo. Ir al campo, regresar y enriquecer la teoría para revertirla nuevamente a la práctica y así sucesivamente (Guzmán-Ramírez et al., 2020, s.p.).

Definido como “El proceso de diseño que involucra a los usuarios de un producto, servicio u organización como protagonistas del mismo, para

que sean ellos quienes mediante una instancia de búsqueda guiada, generen sus propias soluciones” (PUCC, s.a.), da lugar a un sentido de apropiación, sensible a las experiencias de los usuarios directos y en donde el diseñador es solo un guía a las inquietudes de la comunidad, desde su experiencia.

Este método es un área de oportunidad para grupos en situación vulnerable que no han sido observados por la cultura y han sido omitidos en su propio discurso. El diseño participativo reconoce la presencia, a la vez que empodera a las comunidades por su valor cultural, mismo que debe preservarse, y las hace parte de la ruta de solución en el proceso de diseño, lo que es un enfoque endógeno.

DISEÑO UNIVERSAL

Repensar las ciudades, los espacios, los objetos y la comunicación desde la óptica de la No Discriminación es pensar en el derecho de cualquiera al uso y disfrute de lo diseñado. El diseño universal obliga a pensar desde la accesibilidad y participación sin distinciones, siendo una propuesta que privilegia la experiencia sin barreras para cualquiera. En este sentido, Ronald Mace, quien acuñó el término “diseño universal”, señala:

El diseño universal guía el alcance de la accesibilidad y sugiere hacer todos los elementos y espacios accesibles y utilizables por toda la gente, hasta el máximo grado posible. Al incorporar en el diseño de objetos y espacios construidos las características necesarias para la gente con limitaciones podemos hacerlas más seguras y fáciles de usar para todos y, así, más comercial y rentable (Mace, 1990, citado en Suárez, 2017, p. 6).

Este tipo de diseño atiende a los espacios físicos, pero también escenarios virtuales, y es el concepto ideal para reflexionar en las políticas de inclusión-exclusión.

El diseño universal, como un sinónimo de “diseño pensado para todos”, propone alcanzar la accesibilidad universal: todo para el máximo número de personas, mediante sus siete principios para determinar que, si las condiciones de los espacios públicos de recreación no son adecuadas, ni diseñadas tomándolos en cuenta, esa sea una de las razones por las que las personas que tienen necesidades especiales, no concurren a ellos (Suárez, 2017, p. 2).

Este autor menciona que, básicamente, el concepto hace referencia al desarrollo de productos y entornos para la mayor cantidad de personas. Su uso se basa en siete principios: el uso equitativo, el uso flexible, el uso simple e intuitivo, la información perceptible, la tolerancia al error, el mínimo esfuerzo físico, el adecuado tamaño de aproximación y uso. En cada uno de estos principios se establece una idea que facilita la apropiación de la experiencia con el objeto diseñado. Si bien toda experiencia tiene una dosis de subjetividad que va cambiando en cada ser humano, es una propuesta que se centra en lo externo, es decir, el medio como lo discapacitante, como lo que genera desigualdad y no en la crítica al ser humano desde su conformación corpórea.

CONCLUSIONES

Este documento ha pretendido poner sobre la mesa algunos aportes teóricos y necesarios al trabajo con grupos vulnerables, en el que se destaca lo siguiente: la necesidad de que el análisis del usuario del objeto de diseño contemple las particularidades de la condición de vida, desde la multidimensión que aporta el enfoque interseccional, da información valiosa para la codificación. Ejemplo de lo anterior es la información que aporta saber sobre un tipo de discapacidad que se padece, de un tipo de etnia con costumbres y tradiciones particulares, una edad que determina un lenguaje y, entre todos, una codificación particular, más estratégica por ser directa.

Promover la participación de los grupos sociales a quienes se dirige el objeto diseñado, es una oportunidad de empoderamiento al promover la escucha y valoración de sus experiencias. Lo anterior, no solo promueve

la apropiación del objeto diseñado, sino una responsabilidad en la continuidad del proyecto. De igual forma, el uso del diseño universal como pensamiento inclusivo busca eliminar jerarquías desde la comprensión de que lo normal es ser diferente; por ello, el diseño más que buscar adaptaciones a la diferencia, debe concebirse sin barreras.

El diseño tiene una responsabilidad evidente en la construcción de nuevas realidades, que se complementa con otras acciones y disciplinas; por lo que su intervención en el trabajo con grupos en situación de vulnerabilidad podría coadyuvar al logro de acciones de inclusión y no discriminación, así como favorecer la pertinencia de que diseñadores en formación puedan sensibilizarse desde el aula a la generación de proyectos de responsabilidad social, en donde el diseño se visione como estrategia y pensamiento indispensable que cohesionen esfuerzos diversos.

Entender que el concepto de diseño está en constante cambio ayuda a observar el impacto que en este tienen los movimientos sociales, y en el marco de la Agenda 2030 debe comprender su responsabilidad con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, para “no dejar a nadie atrás”.

REFERENCIAS

- Baldwin E. (2021). Diseño interseccional: Repensando la arquitectura del futuro. *ArchDaily*. <https://www.archdaily.mx/mx/969583/disenio-interseccional-repensando-la-arquitectura-del-futuro>
- Burgos, C. (2016). Teoría del Diseño: categorías y enfoques epistémicos para una nueva imagen de la disciplina. *Revista Pensum*. 2. Noviembre, pp. 25-40. ISSN: 2469-0724.
- Cardozo Salazar, S. (2019). *La infancia más vulnerable, un compromiso impostergable*. *Icade*. Revista cuatrimestral de las Facultades de Derecho y Ciencias Económicas y Empresariales, 108, septiembre-diciembre. ISSN: 2341-0841.

CEDAW. (12 de enero de 2023). Recomendación general No. 25, sobre el párrafo 1 del artículo 4 de la Convención sobre la eliminación de todas las formas de discriminación contra la mujer, referente a medidas especiales de carácter temporal. [https://www.un.org/womenwatch/daw/cedaw/recommendations/General%20recommendation%2025%20\(Spanish\).pdf](https://www.un.org/womenwatch/daw/cedaw/recommendations/General%20recommendation%2025%20(Spanish).pdf)

Cámara de Diputados. (1917). *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. Secretaría General de Servicios Parlamentarios. <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/CPEUM.pdf>

Fundación de la Esperanza. (2018). *¿Qué entendemos por vulnerabilidad?*. Fundación de la Esperanza-Fundación La Caixa. Marzo 2018. Barcelona. <https://www.fundacioesperanca.org/es/blog/que-entendemos-por-vulnerabilidad/#:~:text=Una%20persona%20vulnerable%20es%20la,un%20proceso%20de%20exclusi%C3%B3n%20social.>

Gráfica. (2021). “Fallece el diseñador Yves Zimmermann, impulsor de la nueva mirada al diseño en España” en *Obituario Perfil* del 05/07/2021. <https://graffica.info/yves-zimmermann/>

Grupo de las Naciones Unidas para el Desarrollo Sostenible. (2023). *Enfoque para la programación basado en los Derechos Humanos*. Grupo de las Naciones Unidas para el Desarrollo Sostenible. <https://unsdg.un.org/es/2030-agenda/universal-values/human-rights-based-approach>

Gobierno de México. (2014). *Programando con perspectiva de Derechos Humanos en México*. Manual y Protocolo para la Elaboración de Políticas Públicas de Derechos Humanos Conforme a los Nuevos Principios Constitucionales. Gobierno de México. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/394015/1._Manual_y_Protocolo_de_Pol_ticas_P_blicas.pdf

Gobierno de México. (2016). *Hablemos de Diseño Universal*. Consejo Nacional para el Desarrollo y la Inclusión de las Personas con Discapacidad. <https://www.gob.mx/conadis/articulos/disenio-universal>

- González-Calderón, D. E. (2022). Aportes al pensamiento de diseño como estrategia preventiva a la discriminación. En Reyes Fabela, A. Ma. (coord.). *Diseño y desarrollo sostenible en el siglo XXI*. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Guzmán-Ramírez, A.; Guzmán-Salas J. A.; Villanueva-Gálvez, C. M. y Bisogno León-Vélez V. D. (2020). Diseño con y para la gente. Experiencia de diseño participativo en la comunidad de Trancas, Dolores Hidalgo, Guanajuato, México. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 15(27). Universidad Autónoma del Estado de México.
- INMujeres (s.a.). Interseccionalidad. En *Glosario para la igualdad*. Recuperado el 14 de enero de 2023 de <https://campusgenero.inmujeres.gob.mx/glosario/terminos/interseccionalidad>
- Liedo, B. (2021). Vulnerabilidad. *Eunomía. Revista en Cultura de la Legalidad*, 20, 242-257. doi: <https://doi.org/10.20318/eunomia.2021.6074>
- OXFAM (2016). *Guía sobre desigualdad de OXFAM*. Recuperado el 12 de enero de 2023 de <https://oxfamilibrary.openrepository.com/bitstream/handle/10546/620253/gt-oxfam-inequality-guide-120417-es.pdf;jsessionid=3F7BEE286B5B9A70DCAA02546D687B2B?sequence=2>
- Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo. (2014). *Informe sobre Desarrollo Humano 2014. Sostenen el Progreso Humano: Reducir vulnerabilidades y construir resiliencia*. Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo. https://www.aecid.es/Centro-Documentacion/Documentos/Informes%20y%20gu%C3%ADas/09_26-hdr14-report-es.pdf
- Pontificia Universidad Católica de Chile. (s.a.). *Diseño participativo o co-diseño. Autogestión y cooperativas de vivienda*. Pontificia Universidad Católica de Chile. <https://estudiosurbanos.uc.cl/guia-temas/disenoparticipativo-o-co-diseno/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20co%2Ddise%C3%B1o,guiada%2C%20generen%20sus%20propias%20soluciones>

Ruiz Rivera, N. (2012). La definición y medición de la vulnerabilidad social. Un enfoque normativo. *Investigaciones geográficas*, (77), 63-74. Recuperado el 21 de febrero de 2023 de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-46112012000100006&lng=es&tlng=es.

Sánchez Ramos, M. E. (2016). La conceptualización del diseño. En *Actas de Diseño*. 20, 189-240. Universidad de Palermo. ISSN 1850-2032 .

Soberanes Fernández, J. L. (2010). Igualdad, discriminación y tolerancia en México. *Cuestiones constitucionales*, (22), 261-274. Recuperado el 21 de enero de 2023, http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-91932010000100009&lng=es&tlng=es

Suárez, R. (2017). Pensar y diseñar en plural. Los siete principios del diseño universal. *Revista Digital Universitaria*, 18(4). Recuperado en noviembre de 2020 <http://www.revista.unam.mx/vol.18/num4/art30>

Zimmermann, Y. (1998). *Del Diseño*. Gustavo Gili.

CAPÍTULO 7

EL CONTEXTO DEL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL Y SU RESPONSABILIDAD SOCIAL

Magnolia Sotelo Valenzuela

María Gabriela Villar García

En este texto, se presentan distintas interpretaciones en las definiciones tanto del Diseño Gráfico como de la comunicación visual y la relación histórica que ha impactado al Diseño como disciplina en sus múltiples facetas. Al integrarse estos dos paradigmas cambia totalmente la forma en que se concibe al diseñador gráfico, permitiendo visibilizar sus alcances y compromisos no solo como creador de mensajes, sino destacar que su acción y responsabilidad no termina al realizar un diseño. Tanto el estudiantado como los profesionales de esta disciplina deben conocer y reconocer el alcance cultural que tiene su quehacer durante y después de su exposición en los diversos medios de comunicación. El mensaje visual es capaz de conformar, mantener y/o modificar valores sociales con la posibilidad de integrarse al esquema de la sustentabilidad cultural y social.

SOBRE EL ABORDAJE METODOLÓGICO EN EL TEXTO

Mediante la investigación de orden cualitativo es posible adentrarse en temas que traspasan a la esfera tecnológica en el diseño para comprender el alcance e impacto que tienen no solo en el momento en que se generan mensajes; este modelo permite observar las posibles repercusiones y significados que se asumen a partir de colocar en los medios un mensaje en una cultura y sociedad específica. Tal como lo hace notar Max Weber (1864-1920), retomado por Cabezas et al. (2018, p. 65): “[...] además de la descripción y medición de variables sociales deben considerarse los significados subjetivos y el entendimiento donde ocurre un fenómeno [...]”.

Por otro lado, se reconoce el objetivo principal de los estudios descriptivos, que tal como Hernández et al. (2018, p. 108) enfatizan, es “[...] especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”. Es así como este texto se enmarca en el contexto del modelo cualitativo con enfoque descriptivo, reuniendo la información de libros, páginas de internet y artículos de revistas

indexadas con el fin de obtener los argumentos y perspectivas de varios autores, lo que posibilita realizar un análisis de los puntos que se exponen con una visión más amplia y clara.

CONTEXTO Y DISCUSIÓN

Desde el punto de vista de Papanek (2014, p. 28), “Todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos casi siempre es diseñar, pues el diseño es la base de toda actividad humana” y es que de acuerdo con Frascara (2000, p. 15), “Diseñar es prever, programar, planificar acciones futuras y crear cosas que aún no existen [...]”; actos que se realizan cotidianamente en todos los ámbitos, desde un niño en la escuela hasta los adultos a nivel personal y profesional.

Ramírez (2021) señala que el Diseño Gráfico surgió a inicios del siglo xx a partir del movimiento de arte moderno, y agrega que fue hasta hace algunos años que se afirmó como profesión; sus sustentos teóricos fueron movimientos como el *Constructivismo* y organizaciones como *De Stijl* y *la Bauhaus*.

En la búsqueda para definir al diseño gráfico, así como con la intención de generar y fortalecer sus cimientos teóricos, Ramírez (2021) destaca que se crearon:

[...] en 1944 el *Design Council*; en 1952 el *AGI (Alliance Graphique Internationale)*, en 1958 el *AIGA (American Institute of Graphic Arts)*, *the professional association fro design* y, en 1963 el *ICONOGRADA (Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico)*, mientras que en México es hasta 1991 que nace *La Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico ENCUADRE*, y posteriormente [...] como respuesta a la necesidad de impulsar el reconocimiento del diseño se genera *COMAPROD (Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño)* en el año 2003 (p. 172).

Ríos y Romero (2014) retoman la definición de Iconografa (Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico, s.f.) que como Comité integrado de asociaciones de Diseño Gráfico sostienen que:

El proceso del Diseño Gráfico es el método de solucionar un problema que requiere creatividad substancial, innovación y maestría técnica; además de una amplia comprensión de los productos o servicios del cliente y sus objetivos de negocio, así como entender a sus competidores y el mercado al que se quiere dirigir, elementos que son traducidos en soluciones creadas a través de la combinación y manipulación de formas, color, imágenes, tipografía y espacio (p. 145).

Peña (2019) sostiene una idea similar al plantear que “[...] el diseño gráfico se encuentra en la producción de objetos primordialmente visuales, es decir, diseño de artefactos para ser vistos por los ojos [...]” (p. 102). Para este autor, la disciplina del Diseño Gráfico ha optado por enfocarse en los principios base para desarrollar esta característica y ha perdido de vista el impacto que tienen sus diseños en una cultura y sociedad determinada. Y es que después de la Revolución Industrial, el Diseño Gráfico sirvió de puente entre los productores de nuevos artefactos y una audiencia hasta el momento anónima, a la vez que facilitaba el acceso de la información a la clase obrera en su mayoría analfabeta. Peña (2019) destaca que:

El apego a la tradición y al saber-hacer, mas no a la reflexión crítica sobre la situación y las implicaciones del campo, provocaría que, cuando se considerasen las bases epistemológicas de la disciplina, estas se viesan orientadas a la generalización y a la justificación de la práctica (p. 105).

Analizando las anteriores definiciones, se reconoce que hay dos grandes interpretaciones en cuanto al quehacer del diseño gráfico, donde un primer grupo alude a que el diseñador se enfoca en la técnica y la práctica dejando de lado el impacto y las necesidades de las personas en particular y de la sociedad en general. Como segunda gran definición, los autores enfatizan el uso de las imágenes por parte del diseñador como su lenguaje visual para modificar o fortalecer códigos sociales, lo cual permite incluir el concepto de comunicación visual, lo

que indica una evolución lógica del diseño, tal como lo plantea Costa (2014) al destacar que:

Partiendo del origen mismo del *grafismo* surgido de la imprenta gutenberguiana en el Renacimiento, y siguiendo su evolución hacia el *diseño gráfico* bauhausiano en la era industrial, llegamos a su integración a nuestra era tecnocientífica: la era de las tecnologías de la información y de la comunicación, y de la sociedad global del conocimiento. Este nuevo paradigma implica el paso de la era de la *producción* (correspondencia del ‘producto gráfico’ [...]) a nuestra era de la *comunicación de información*. Sus pilares son la simbiosis de la *Sociología y la Tecnología* [...] esta simbiosis desplaza el foco, antes polarizado en el proceso y el producto gráfico (el mensaje y sus técnicas), y lo centra ahora en su destinatario (el receptor humano) a través del órgano que lo recibe: la visión (pp. 94-95).

A juicio de Ramírez (2021), el Diseño Gráfico ha pasado por diversas etapas: primero como oficio en función de la industrialización y la publicidad, para luego cambiar y actualmente “[...] coadyuvar a la cultura por medio de la comunicación visual [...]” (p. 173) con lo que, afirma, pudo superar sus cualidades de oficio.

En este orden de ideas, Frascara (2000) define al diseño como “[...] una disciplina dedicada a la producción de comunicaciones visuales dirigidas a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente” (p. 2). Argumento que comparte Papanek (2014) al indicar que:

Durante los últimos tiempos, el diseñador ha satisfecho solamente necesidades y deseos pasajeros, descuidando las verdaderas necesidades del hombre. Las necesidades económicas, psicológicas, espirituales, tecnológicas e intelectuales de un ser humano suelen ser más difíciles y menos provechosas de satisfacer que las necesidades cuidadosamente elaboradas y manipuladas que inculcan la moda y la novedad (pp. 36-37).

La percepción expuesta se complementa con la de Sánchez (2012), quien sostiene que “[...] el diseño gráfico traspasa las barreras del lenguaje

hablado, integrando al hombre con el entorno, estableciendo una relación entre el productor con el consumidor, convirtiéndose así en un medio al servicio de la cultura y la alfabetización de los pueblos” (p. 237).

Dentro de esta conceptualización del Diseño Gráfico, Costa (2014) afirma que como “[...] impulso proyectual creativo orientado hacia un fin determinado [...] el diseño es responsable [...] de] *dar forma inteligible* a las ideas, es decir, hacerlas visibles y tangibles y [de] *comunicar información* [...] a través de los signos y los mensajes visuales [...]” (pp. 89-90). Costa sostiene que el diseño es parte activa y determinante en el proceso de generación de signos y códigos sociales, con lo cual pueden llevar a las personas al mejor escenario posible: ecología sustentable, transversalización de la perspectiva de género, erradicación de roles y estereotipos de género, entre muchos otros ejemplos; o bien, a lo que el mismo autor reconoce y define como manipulación y control social.

Villar (2020) puntualiza que:

El campo académico de la comunicación y su investigación, en particular la visual y del diseño gráfico, debe ocuparse de los procesos de construcción de sentido, estudiar la manera en la que los individuos, las comunidades y las sociedades, en sus culturas, construyen y otorgan un significado y valor a sus mundos. Es a través de la comunicación y su lenguaje discursivo que se manifiestan, concretan y objetivan los procesos permanentes de construcción y reconstrucción de la realidad en la vida cotidiana (p. 16).

Ahora bien, desde esta postura y con el cambio de paradigma que estos autores plantean como imprescindible en el diseño, Frascara (2000) refiere que hay por lo menos cuatro tipos de responsabilidad que el diseñador debe tener en cuenta:

- a) *“la responsabilidad profesional*, que implica que el diseñador se compromete a crear un mensaje “detectable, discriminable, atractivo y convincente”;

b) *la responsabilidad ética*, donde el diseñador deberá cuidar que sus mensajes respeten y fomenten los valores humanos básicos.

c) *la responsabilidad social*, la cual conlleva incidir en la sociedad con mensajes positivos, o por lo menos que la aportación no sea con efectos negativos.

d) y *la responsabilidad cultural*, porque el diseñador debe procurar generar “[...] objetos visuales que contribuyan al desarrollo cultural más allá de los objetivos operativos del proyecto” (p. 15).

Desde esta misma perspectiva, Paz (2017) retoma a Stoner et al. (1996) quienes definen ética como: “[...] el estudio de la forma en que nuestras decisiones afectan a los demás” (p. 359). La ética como valor social debe estar integrada en las decisiones y acciones de los diseñadores, en el entendido de que ellos deben analizar y discernir las propuestas a presentar, que cumplan con los criterios específicos de cada cultura o colectivo y que fortalezcan los lazos sociales, sin necesidad de recurrir a estereotipos que violenten a algún sector de la sociedad en la que incide solo por la facilidad que estos brindan al diseñador para acercarse al público usuario. En este sentido, Panche (2011) complementa al mencionar que:

En el nuevo orden global ha aumentado la preocupación por las personas con características especiales y por el desarrollo sostenible, la tarea del diseñador es hacer del mundo un contexto mucho más consciente e incluyente, en el que el diseño universal y sustentable sea el protagonista, pues las condiciones del ambiente afectan a toda la sociedad, desde el punto de vista físico, psicológico, económico o político (p. 31).

Por otro lado, Molina (2013) refiere que el concepto de sustentabilidad “[...] surge por el cuestionamiento a partir de los años sesentas en donde subyace la necesidad de discutir posturas básicas sobre la relación ser humano-naturaleza”(p. 14), lo que permite el reconocimiento y florecimiento de la ecología como ciencia, respaldada por los medios masivos de comunicación, lo cual se vio fortalecido en 1987 con el informe *Nuestro Futuro Común (Our Future Common)* donde se

presenta el concepto de *desarrollo sustentable* como: “[...] la satisfacción de las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones para satisfacer las propias” (p. 15); con esto se da un giro total a la idea de *desarrollo*, que hasta ese momento se relacionaba con el crecimiento inconmensurable partiendo de los ciclos de producción y consumo.

Sin embargo, Molina (2013) sentencia que “[...] para que exista un planteamiento viable del concepto de desarrollo sustentable para América Latina tiene que ser tomada en cuenta la herencia cultural de la misma y la red simbólica que se ha tejido en torno a la misma” (p. 18). Pensamiento que comparten Gutiérrez y González (2010, citados en Encino, 2015) al reconocer que la sustentabilidad no es un concepto que se reconozca en una sola definición, dado que depende de “[...] condiciones biogeográficas, pero sobre todo de patrones culturales [...]” (p. 80). Esta autora enfatiza que gracias a la volatilidad en la precisión del concepto de sustentabilidad es indispensable concebirla como un discurso integrador desde varias ópticas relacionadas con el bienestar humano, esto es: desde las esferas políticas, económicas, ecológicas y sociales, reconociendo así que la sustentabilidad debe rescatar la correspondencia inherente que resulta entre estos ámbitos.

De acuerdo con Encino (2015), “El marco de la sustentabilidad y el pensamiento complejo permiten estudiar al Diseño en relación a una práctica ética y responsable que se preocupa, no solo por las soluciones parciales, sino por los diseños que integran diferentes respuestas para una problemática” (p. 79). Como señalan Arango y Vélez (2019), el mundo actual se encuentra inmerso en una vorágine de cambios tanto tecnocientíficos como de fenómenos culturales, lo cual se suma al ya deteriorado medio ambiente, por lo que afirman que “[...] se considera que desde la disciplina del diseño es posible inclinarse por un quehacer pedagógico y creativo para afrontar estos complejos macrofenómenos, desde la sostenibilidad de procesos culturales y sociales a pequeña escala y a nivel local” (pp. 101-102); es decir, teniendo en cuenta las realidades contemporáneas globalizadas y repletas de objetos efímeros en tantos aspectos que se van desdibujando las identidades particulares no solo de las sociedades, sino de

las culturas, el diseño de la comunicación visual representa, como en sus inicios, un vehículo transformador de las realidades que se están viendo rebasadas de mensajes, objetos y deterioro en general de las comunicaciones humanas; tal como lo mencionan Robles y Rosales (2013) al afirmar que “El diseño interviene en la transformación de formas de convivencia [... es] una forma para resolver con distintos recursos la adaptación humana a su ambiente natural, pero sobre todo a su ambiente cultural y social” (p. 90).

CONCLUSIÓN

El Diseño Gráfico ha ido evolucionando desde sus primeros aportes como una parte sustancial de la comunicación para dar a conocer los productos que la Revolución Industrial trajo consigo. Inicialmente se le vinculó al arte, además de considerarlo un oficio que solo contaba con técnicas especializadas en la construcción de mensajes mediante imágenes, formas, colores, etc. Eventualmente se le asignó la categoría de disciplina, aunque aún se reconocían varios vacíos conceptuales, como sus bases epistemológicas; con lo cual se continuó diseñando desde el *saber-hacer*, postulando a la creatividad como mayor cualidad, lo que tampoco le permitía formalizarse como una ciencia.

El romper todos estos paradigmas y establecer a la comunicación visual como parte integral del diseño (antes gráfico) le da el sustento tan buscado, además de evidenciar algo que desde un inicio ha sucedido: el diseño gráfico impacta a los consumidores no solo como posibles compradores de un producto o servicio, sino que afecta, modifica o fortalece sus constructos sociales y códigos culturales en el intercambio cotidiano de la socialización.

El diseño de la comunicación visual es una realidad que fortalece a la disciplina, pero que además permite que el diseñador reconozca sus alcances y seleccione con cautela y profesionalismo las imágenes, colores y formas que constituyen su mensaje, así como sus estrategias, con el pleno conocimiento y compromiso por los efectos consecuentes de lo que expone en su entorno social.

Otra característica imprescindible del diseño de la comunicación visual es que observa, analiza, selecciona los materiales que habrá de usar con el fin de no corromper aún más el ya de por sí deteriorado medio ambiente, buscando ofrecer soluciones creativas que sean sustentables en las cuatro categorías que destaca Molina (2013): la política, la económica, la ecológica y la social; soluciones en la comunicación visual que no pierden de vista las responsabilidades que señala Frascara (2020): la profesional, la ética, la social y la cultural; con lo cual se plantea el desarrollo de soluciones sustentables y sobre todo enfatizadas en las repercusiones que conllevan los diseños durante y posteriores a su implementación; acordes con los cambios sociales y culturales contemporáneos que son los que determinan los avances o retrocesos de la humanidad.

La sustentabilidad cultural y las responsabilidades sociales son aspectos que el diseñador precisa tener como prioridades al momento de generar su práctica; son elementos que actualmente demandan los grupos y las comunidades desde su diversidad cultural, particularidad que no se puede seguir ignorando.

REFERENCIAS

- Arango M., M. y Vélez G., S. M. (2019). Diseño endógeno y sostenibilidad del patrimonio cultural. Por un quehacer del diseño situado en los saberes artesanales locales en Loera Q., C. A. (comp.). *Sostenibilidad, cultura y sociedad*, pp. 101-127. https://www.researchgate.net/publication/344778747_Sostenibilidad_cultura_y_sociedad
- Cabezas M., E. D. et al. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. <http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/15424/1/Introduccion%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf>
- Costa, J. (2014). Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma. *Expertia*. 2(4), 89-107. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.23>
- Departamento de Desarrollo Curricular. (03 de enero de 2022). Universidad Autónoma del Estado de México. <http://dep.uaemex.mx/portal/departamentos/planesdeestudio.php>
- Encino M., A. G. (2015). La sustentabilidad, el pensamiento complejo y el diseño en Universidad de Guanajuato (ed.). *Red de estudios críticos en el arte y el diseño*. pp. 79-99 https://www.academia.edu/24111235/La_Sustentabilidad_el_Pensamiento_Complejo_y_el_Dise%C3%B1o
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de Masa y Cambio Social*. Infinito. https://www.academia.edu/7663147/Jorge_Frascara_Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico_para_la_gente_Comunicaciones_de_masa_y_cambio_social
- Hernández S., R. et al. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. MacGraw-Hill Interamericana Editores.
- Molina M., S. L. (2013). Visiones alternativas sobre el desarrollo y la naturaleza / La relación con el entorno natural y la sustentabilidad en Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco (ed.). *Discursos sobre el*

- diseño, la relación con el entorno natural y la sustentabilidad*, pp. 13-19. <http://hdl.handle.net/11191/5849>
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real*. (2ª ed.). Ediciones Pollen. https://www.academia.edu/28853738/Dise%C3%B1ar_para_el_mundo_real_Victor_Papanek_pdf
- Panche B., D. M. (2011). El diseño como agente de responsabilidad social. *Revista Gráficas Disciplinarias de la UCP*. (14), 31-33. <https://revistas.ucp.edu.co/index.php/grafias/article/view/1530/1534>
- Paz S., C. (2017). De la responsabilidad social hacia la responsabilidad moral de la empresa. *Revista Estudios Gerenciales y de las Organizaciones*. 1(2), 350-364. <http://regyo.bc.uc.edu.ve/v1n2/art08.pdf>
- Peña C., N. (2019). El diseño gráfico más allá de la experiencia visual-óptica. *Revista Bitácora Urbano Territorial*. 30(2), 101-112. <https://doi.org/10.15446/bitacora.v30n2.81512>
- Ramírez P., K. G. (2021). El diseño gráfico a través del discurso de sus actores. *Reflexiones epistemológicas. Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación ALAIC*, 20(36), 168-178. <http://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/701/709>
- Ríos A., J. J. y Romero G., E. M. (2014). El Diseño Gráfico visto desde la Definición de Retórica de Helena Beristaín en Universidad de Guanajuato (Ed.) *Imagen Tecnológica, Proceso y Representación en el Arte y el Diseño*, pp. 143-157. Universidad de Guanajuato. <https://cynthiavillagomez.com/wp-content/uploads/2020/06/cap-Libro-ImagenTecnologica.pdf#page=143>
- Robles S., A. C. y Rosales G., R. (2013). Sustentabilidad, cultura, sociedad y comunicación visual en Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco (ed.). *Discursos sobre el diseño, la relación con el entorno natural y la sustentabilidad*, pp. 89-100. <http://hdl.handle.net/11191/5849>

Sánchez R., M. E. (2012). El Diseño Gráfico y su aportación a la divulgación científica. *Actas de Diseño*, 13, 237-240. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/2655/4948>

Universidad Nacional Autónoma de México. (2021). *Oferta Académica Diseño Gráfico*. Recuperado el 03 de enero de 2022 de <http://oferta.unam.mx/dise%C3%B1o-grafico.html>

Villar G., M. G. (2020). *El constructo social de la identidad colectiva mexicana representada a través del texto publicitario. Caso: La familia de clase media, 1950-1960*. Universidad Autónoma del Estado de México. <http://hdl.handle.net/20.500.11799/109579>

WordReference.com. (30 de diciembre de 2022) *Diseñar*. <https://www.wordreference.com/sinonimos/dise%C3%B1ar>

CAPÍTULO 8

**VALORACIÓN DEL DISEÑO DE
LA EDUCACIÓN INCLUSIVA EN
PRIMERA INFANCIA A PARTIR
DE UN CASO DE ESTUDIO**

María Trinidad Contreras González

Este capítulo tiene como objetivo general establecer una valoración del Diseño en la educación inclusiva desde primera infancia a partir de un caso de estudio. La importancia de abordar este tema se debe a que el Diseño tiene la posibilidad de visibilizar problemáticas y condiciones sociales contemporáneas; es así como esta disciplina permite *per se* la validación de la diversidad, ya que, aunque existen metodologías propias del área, ninguna de ellas pretende una estandarización de procesos y soluciones, sino que de forma contraria tanto el pensamiento como el proceso y los resultados desde el ejercicio del Diseño se dan de forma única y particular.

El Diseño propicia una consolidación de la inclusión como una realidad social, donde se especifican necesidades y se trabajan soluciones desde una perspectiva de equidad; este último término se entiende como la alternativa de brindar a cada persona aquello que requiere para alcanzar un objetivo en común. A partir de esta pauta se establece a la inclusión como una temática importante a tratar desde el Diseño, pues la disciplina trabaja con cada proyecto de forma particular sin discriminación de las condiciones del usuario; es decir, que el diseño puede ser tan diverso como la cantidad de perfiles de consumidores y circunstancias existan en cada contexto.

La inclusión o inclusión social busca la igualdad en los Derechos Humanos y mejorar de forma integral sus condiciones de vida. Tiene como objetivo principal que una persona o grupo de personas tengan una serie de oportunidades y privilegios educativos, sociales, laborales y económicos como el resto de las personas de la sociedad en la que viven (Hambre, 2023, s.p.).

Es importante reflexionar sobre la educación inclusiva en primera infancia, porque es desde este punto en donde se pueden generar nuevos constructos y representaciones simbólicas fomentando que la inclusión se convierta en un valor social y cultural.

Resulta interesante hacer énfasis en los periodos de clasificación de la primera infancia desde la UNESCO, ya que actualmente en su portal

oficial en <https://www.unesco.org/es/early-childhood-education> establece un límite hasta los ocho años.

El periodo que va del nacimiento a los ocho años de edad es un momento único del desarrollo del cerebro de los niños y representa una etapa crucial de oportunidades para la educación. La UNESCO considera que una atención y educación de la primera infancia (AEPI) verdaderamente inclusiva significa mucho más que una simple preparación con miras a la escuela primaria. La AEPI puede ser la base del bienestar emocional y cognitivo a lo largo de la vida, así como una de las mejores inversiones que puede realizar un país, ya que promueve el desarrollo holístico, la igualdad de género y la cohesión social (UNESCO, 2023).

En la primera infancia se identifica claramente un crisol de condiciones y características contextuales que determinan que un niño o niña sea parte de un grupo vulnerable. Sin embargo, la imagen que se tiene de la inclusión se inclina por segmentar y llegar a procesos de discriminación debido a que en diversas ocasiones se considera que las afecciones para identificar a un grupo como vulnerable deben ser totalmente visibles; pero existen condiciones particulares que requieren diagnósticos por parte de especialistas para ser detectadas de forma oportuna y clara.

La inclusión debe ser conocida y practicada desde la etapa de primera infancia, debido a que es cuando se establecen los procesos de socialización primaria,¹ los cuales determinan la forma de cimentación y consolidación de una sociedad; por ello, desde los procesos educativos se considera a la inclusión educativa como:

[...] un proceso orientado a garantizar el derecho a una educación de calidad a todos los y las estudiantes en igualdad de condiciones, prestando especial atención a quienes están en situación de mayor

¹ Socialización primaria: es de tipo inicial, por la que el individuo atraviesa en la niñez; por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad (Berger y Luckmann, 2001).

exclusión o en riesgo de ser marginados/as. El desarrollo de escuelas inclusivas, que acojan a todos los y las estudiantes, sin ningún tipo de discriminación, y favorezcan su plena participación, desarrollo y aprendizaje, es una poderosa herramienta para mejorar la calidad de la educación y avanzar hacia sociedades más justas, equitativas y cohesionadas [...] Lograr la igualdad educativa y superar todo tipo de discriminación en educación es una de las prioridades de la cooperación de la OEI, siguiendo los Objetivos del Desarrollo Sostenible y la Agenda 2030. Así se apunta a avanzar en la atención educativa a la diversidad del alumnado y a los colectivos con mayor riesgo de exclusión; niños y niñas migrantes, de pueblos originarios y afrodescendientes, con necesidades educativas especiales, mujeres y aquellos/as que viven en contextos de pobreza [...] (OEI, 2023).

La inclusión no tiene que ver únicamente con la aceptación de la convivencia con grupos vulnerables, sino que va directamente ligada a la normalización de la diversidad, sea reflejada en condiciones físicas, cognitivas, sociales, emocionales, económicas, geográficas, entre otras. Por otra parte, el Diseño inclusivo dentro de sus múltiples conceptualizaciones puede ser definido como:

Aquel que considera y valora todo el rango de la diferencia humana y otras características, como el contexto, integrándolas. Es diseñar de modo que nos percibamos como un ecosistema donde somos parte de un todo, viviendo en constante tensión entre la diversidad y comunidad (Design, 2021).

La aportación del Diseño en la educación inclusiva versa en la oportunidad de brindar estímulos más completos y variados a los niños y niñas, con la finalidad de encontrar un canal específico para cada uno, en donde el conocimiento pueda permear y llevarse a la práctica para generar experiencias memorables positivas.

En este trabajo académico se observa el abordaje del análisis cualitativo de un caso de estudio específico a partir de las categorías y actores clave identificados. Posteriormente, se establece una exposición del análisis realizado y se determina puntualmente una serie de conclusiones.

METODOLOGÍA

El análisis del objetivo planteado se desarrolla bajo una perspectiva cualitativa, en donde de acuerdo con Hernández:

[...] esta se guía por áreas o temas significativos de investigación [...] La acción indagatoria se mueve de manera dinámica en ambos sentidos: entre los hechos, y su interpretación, y resulta un proceso más bien “circular” en el que la secuencia no siempre es la misma, pues varía con cada estudio (Hernández, 2014, p. 7).

La importancia de la implementación de una metodología cualitativa se detecta a partir de la oportunidad de analizar múltiples realidades subjetivas y de la profundidad de los significados que pueden obtenerse desde las interpretaciones pertinentes. Por lo tanto, bajo la misma línea se determina la implementación de un enfoque etnográfico, en donde el investigador o investigadores:

[...] pretenden explorar, examinar y entender sistemas sociales (grupos, comunidades, culturas y sociedades) (Creswell, 2013b, Murchison, 2010 y Whitehead, 2005), así como producir interpretaciones profundas y significados culturales (LeCompte y Schensul, 2013 y Van Maanen, 2011), desde la perspectiva o punto de vista de los participantes o nativos. McLeod y Thomson (2009) y Patton (2002) señalan que buscan describir, interpretar y analizar ideas, creencias, significados, conocimientos y prácticas presentes [...] (Hernández, 2014, p. 482).

En este documento de investigación se elige abordar como caso de estudio a un grupo de primer grado de Primaria con un total de 25 alumnos y alumnas, de una escuela privada de la ciudad de Toluca, la cual cuenta con un manual de fundamentos que consolidan la inclusión, los valores humanos y el alto nivel académico como sus principales ventajas competitivas.

Es así como se observa parte de las estrategias implementadas por la escuela, algunos de los ejemplos de incidencia del diseño en la educación inclusiva, las respuestas de los niños y niñas y el abordaje que da la escuela a los padres de familia. Para conocer cómo se vive la implementación de la inclusión en este recinto educativo se establecieron categorías a analizar correspondientes al primer trimestre del ciclo escolar 2022-2023, a partir de una observación participante; dichas categorías son: Sistema Educativo, proceso de ingreso, personal docente y actores clave, educación socioemocional, plan curricular, escuela para padres y el diseño en la educación inclusiva.

DESARROLLO DEL TEMA

RESULTADOS Y DISCUSIONES

Como ya se mencionó, el objetivo de esta investigación radica en valorar el diseño de la educación inclusiva en primera infancia a partir de un caso de estudio a través del enfoque metodológico planteado, con el que se estableció una serie de categorías que fueron analizadas en el caso de estudio abordado.

• **Sistema Educativo**

El espacio educativo analizado brinda servicios escolares de Educación Maternal, Preescolar y Primaria; los tres niveles tienen características particulares; sin embargo, en el caso del primer grado de Primaria el desarrollo académico se da a partir de la enseñanza bilingüe y de la implementación del sistema AMCO.

El sistema AMCO parte de la investigación e implementación de medidas innovadoras de aprendizaje basadas en el desarrollo emocional, intelectual y social de cada alumno, proporcionándoles las herramientas necesarias para enfrentarse a los retos de la sociedad cambiante, multicultural y competitiva de hoy en día a través de programas de aprendizaje (Learn, 2023).

El sistema educativo se implementa para todos los alumnos y alumnas con las particularidades de una visión de equidad e inclusión que se especifica en el análisis de la categoría de personal docente y actores clave. Sin embargo, como parte de las premisas básicas de la implementación de este sistema en la institución educativa, se identifica que todo alumno o alumna tiene la posibilidad de aprender bajo un sistema bilingüe los contenidos programáticos siempre y cuando se encuentre expuesto a los estímulos pertinentes y bajo un ambiente de crianza respetuosa:

La crianza requiere de una mano respetuosa, amable y amorosa y al mismo tiempo firme (no violenta), segura y confiable. La mano dura genera temor y distanciamiento. La mano amorosa y firme genera la seguridad emocional que se requiere para que haya aprendizaje y fortalece el vínculo entre la niña/niño y el adulto (Infancia, 2023).

De esta forma, los alumnos tienen los límites necesarios para un adecuado aprendizaje y una sana convivencia, además de entender que cuentan con el apoyo de la institución y de los padres de familia.

• **Proceso de ingreso**

Dentro del proceso de ingreso se realizan entrevistas y exámenes diagnósticos para conocer el nivel de desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas y es aquí en donde también se logra identificar, a partir de los especialistas indicados, si los alumnos o alumnas requieren una canalización para algún diagnóstico en particular o si necesitan apoyo extra para regularizar su desempeño en áreas particulares.

La escuela, al ser inclusiva, acepta el ingreso de pequeños o pequeñas con condiciones particulares como autismo, espectro autista, síndrome de down, síndrome de Asperger, condiciones de limitación motriz, etcétera. En todo momento se solicita de manera permanente el apoyo del padre o la madre para que pueda conocer e involucrarse en la evaluación, en los resultados y en las estrategias recomendadas. Aunado a ello, se involucra de manera paulatina a los alumnos y

alumnas para que establezcan un proceso de adaptación respetuoso que pueda resultarles amigable y agradable.

- **Personal docente y actores clave**

El personal docente contratado cuenta con la formación académica y experiencia pertinentes para cada uno de los grados en particular, además de que como actores clave dentro de la enseñanza e integración social existen las figuras de las maestras sombra en cada uno de los salones de clase. Las maestras sombra son las encargadas de apoyar a los alumnos en su desempeño y ejecución en el aprendizaje, además de la docente titular; brindan ayuda específica en el momento necesario a los niños y niñas para que puedan ir alcanzando un adecuado desarrollo de forma integral.

- **Educación socioemocional**

La comunidad académica, incluyendo a alumnos, alumnas, docentes y directivos se encuentra en capacitación constante a partir de una asignatura de aprendizaje que corresponde a un Taller de Educación Socioemocional, en donde se tratan tópicos y estrategias en torno al autoconocimiento, manejo de emociones, empatía, reconocimiento de la diversidad, inclusión social y tolerancia a la frustración. Lo aprendido en este Taller se trabaja de manera transversal con el resto de las asignaturas y también en la convivencia diaria dentro del salón de clases.

- **Plan curricular**

El plan de estudios, de forma particular en el grado de estudio abordado, tiene una serie de asignaturas que complementan un desarrollo integral en los niños y niñas. Dentro de ellas se encuentran: Lengua Materna (Español), Mateatletas, Matemáticas, Artes, Literatura, Computación, Conocimiento del Medio, Diverticiencias, Educación Física, Educación Socioemocional, Formación Cívica y Ética e Inglés. A pesar de observar un gran número de asignaturas estas se encuentran planeadas y organizadas en una carga horaria adecuada para que los alumnos puedan tener un rendimiento apropiado. El plan curricular

está reforzado y complementado para cada perfil de manera opcional con la impartición de talleres, en donde se tienen las siguientes opciones: Música, Tae Kwon Do, Cocina, Basquetbol, Fútbol y Baile.

• **Escuela para padres**

Esta categoría de análisis resulta trascendental para la ejecución de una verdadera perspectiva de inclusión, ya que la escuela para padres versa en la educación socioemocional, capacitación y canalización de las familias para poder entender e integrarse a la diversidad existente, tanto en la escuela como a nivel social y cultural.

Existe un programa permanente en donde se van tratando temas específicos de inclusión con especialistas, se resuelven dudas, se conocen protocolos y también se brinda apoyo para situaciones particulares.

• **El Diseño en la educación inclusiva**

Esta categoría es el fundamento principal del presente documento, las categorías de análisis enunciadas anteriormente permiten contextualizar la aplicación del diseño en el perfil educativo abordado.

El Diseño en la educación inclusiva es pregnante debido a que permite generar herramientas, objetos y espacios que faciliten la integración de los alumnos en la dinámica de aprendizaje.

En el sistema educativo AMCO el Diseño juega un papel trascendental debido a que, a partir de la estructura pedagógica marcada, existe bajo el pensamiento y algunos procesos de Diseño el desarrollo de un sistema de comunicación de contenidos de valor, los cuales son apropiados por los alumnos mediante la sensibilización del tema, el uso constante de material didáctico analógico y virtual y la experimentación y socialización en el espacio y en la colectividad de lo aprendido.

Ejemplo de ello se observa en el diseño editorial de los libros principales a partir de la forma en la que estos jerarquizan la información valiéndose de recursos compositivos como la aplicación del color, el juego tipográfico, el uso de infografías y de ilustraciones y el manejo claro del lenguaje sin romantizar ningún término y mostrando hacia los niños y niñas las formas adecuadas de enunciación.

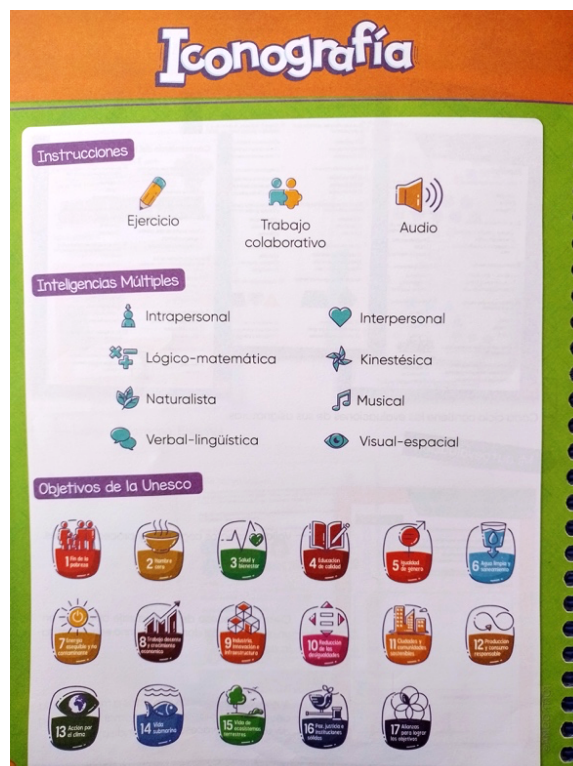


Imagen 1. Pág. XI libro AMCO 1. Activa y Construye

En esta imagen se observan elementos por medio de los cuales los niños y niñas comienzan a tener un acercamiento y sensibilización a temas que validan la diversidad desde ámbitos múltiples bajo la mención de los Objetivos de la UNESCO y paulatinamente van comprendiendo la complejidad del mundo de una manera fluida y amigable.

Bajo este esquema pedagógico se tratan temas que lleven a los alumnos y alumnas a la comprensión y práctica del respeto en todo momento. En las imágenes que se muestran a continuación se observa la contestación de los menores a un ejercicio guiado en clase con la implementación del material editorial; en la lectura de la primera imagen, se hace referencia al respeto como elemento o valor primordial para la convivencia en cada contexto, y en la segunda, el menor contesta de forma escrita que una de las características para parecernos a los demás es simplemente el hecho de ser personas. Resulta interesante la contestación porque en el tema a tratar se comenzaba por hablar de características físicas; sin embargo, los niños y niñas validan al otro(a) simplemente por ser otro individuo, muestra enfática de la conciencia sobre la diversidad. A partir de estos ejercicios los niños y niñas proponen momentos de diálogo y preguntas entre los profesores, profesoras y compañeros, lo cual les permite aclarar dudas y externar sus opiniones y valoraciones.

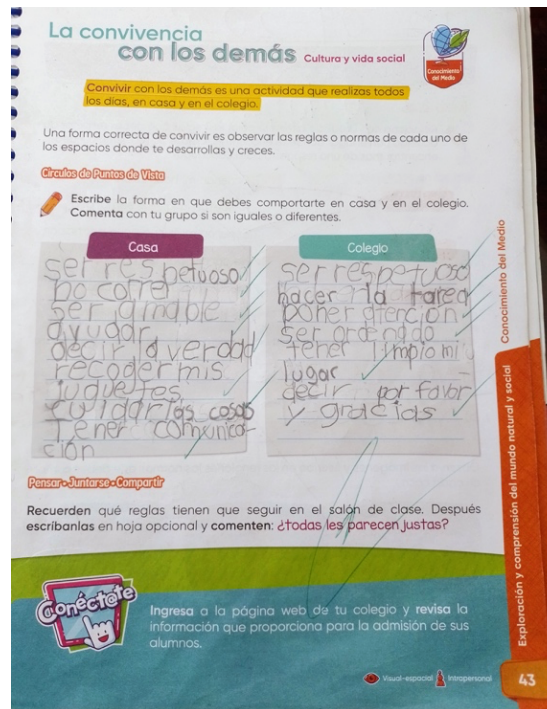


Imagen 2. Pág. 43, libro AMCO 1. Activa y Construye

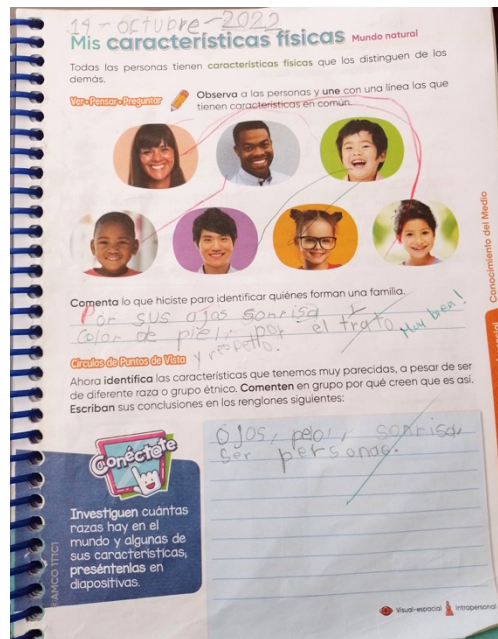


Imagen 3. Pág. 47, libro AMCO 1. Activa y Construye

De forma externa y en coherencia con el aprendizaje de los alumnos y alumnas, el recinto educativo tiene comunicación continua con los padres de familia a través de una plataforma digital, de una serie de infografías, tutoriales y ejercicios a atender para y con los niños y niñas.

Para el caso de estudio abordado el Diseño permite establecer conciencia y comunicación con la sociedad por medio de campañas específicas y a partir del acercamiento y participación de los alumnos y alumnas en situaciones particulares como el reciclaje, el apoyo a grupos vulnerables desde un banco de alimentos y colectas de vestimenta frecuentes, acciones sustentables, eventos artísticos, campañas sobre el desarrollo humano en la educación, pláticas informativas y de sensibilización, entre otros. A continuación, se muestra un mosaico de imágenes de la campaña permanente del recinto educativo enfocada al desarrollo humano e inclusión social y un cartel sobre una de las pláticas brindadas. Las imágenes son compartidas en las redes sociales y canales digitales de la institución.



Imagen 4. Mosaico de imágenes de la campaña permanente de la institución sobre el desarrollo humano y la inclusión KTC y Kinderland 2023



The poster features a circular portrait of a man with dark hair and a beard, wearing a blue suit jacket, a white shirt, and a pink tie. The background is white with blue and yellow decorative elements. At the top left, there are logos for 'KTC Knowledge Tree College' and 'kinderland'. The text is in Spanish, detailing the conference's theme and speaker.

KTC
Knowledge Tree College
Servicios Pedagógicos Integrales

kinderland
Servicios Pedagógicos Integrales

CONFERENCIA

Tema:
"La inclusión como elemento base de una mejor convivencia"

Sensibilizar a los padres de familia sobre la diversidad de educandos dentro del mundo académico, durante los momentos formativos del crecimiento personal de un infante, partiendo de actividades de reflexión, dinamismo y actos lúdicos; para ampliar y fomentar criterios de inclusión desde casa.

Impartida por:
José Valentín González Bonifacio
Mtro. en Educación Especial

¿Cuándo?
28 de septiembre
18:00 hrs

Imagen 5. Cartel de la Conferencia “La Inclusión como elemento base de una mejor convivencia” como parte del programa de escuela para padres PAP ‘s

CONCLUSIONES / RECOMENDACIONES

La normalización y la generación de una imagen inclusiva en la primera infancia a partir de procesos reflexivos y pautas desde el Diseño, depende de los estímulos y el contexto en el que se desarrollen los menores; es decir, los niños y niñas no tienen prejuicios para la socialización y convivencia, más bien generan construcciones mentales o apropiaciones a partir de los estímulos y significados que son brindados por las personas mayores. Por ello, resulta trascendental lograr una mirada humana y empática compartida con la primera infancia que permita desarrollar una sociedad inclusiva consolidada en las generaciones actuales y futuras. Resulta trascendental que se construyan acciones en conjunto entre adultos y menores para consolidar una verdadera inclusión educativa y social.

A partir de la valoración del Diseño en la educación inclusiva se establece que la inclusión tiene que ver con el respeto hacia todas las personas. No es hacerles un favor y sí es dotarlos de destrezas que les permitan pensar, reflexionar y resolver problemáticas complejas de todo tipo, validando y apoyando siempre al otro como parte de un todo.

El pensamiento de Diseño y la ejecución de este valida la diversidad social y cultural existente, en donde se logra consolidar una imagen real sobre la inclusión que corresponda a la integración bajo una perspectiva de equidad y no solamente estigmatizando o denostando a las personas o colectividades. El Diseño permite contar con mayores herramientas y estímulos en los procesos educativos, posibilita la generación de un aprendizaje humano y lúdico generando experiencias memorables en los niños y niñas; de esta manera, se fomenta un ambiente de confianza que propicie un desarrollo social inclusivo.

REFERENCIAS

- Learn, A. H. (Enero de 2023). *Conoce la metodología AMCO y cómo la llevamos a la práctica en los colegios*. AMCO. Happy to learn. <https://www.amconews.es/metodologias-amco/>
- Berger y Luckmann. (2001). *La Construcción Social de la Realidad*. Amorrortu.
- Design, G. M. (Enero de 2021). *Las claves del diseño inclusivo según Jutta Treviranus*. <https://mexicodesign.com/las-claves-del-diseno-inclusivo-segun-jutta/>
- Hambre, A. C. (Enero de 2023). *¿Qué es la inclusión social? Preguntas y respuestas para entenderlo*. <https://www.accioncontraelhambre.org/es/que-es-inclusion-social>
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill.
- Infancia, U. M. (Enero de 2023). *Preguntas frecuentes sobre crianza positiva*. <https://www.unicef.org/mexico/preguntas-frecuentes-sobre-crianza-positiva#:~:text=La%20crianza%20requiere%20de%20una,ni%C3%B1a%2Fni%C3%B1o%20y%20el%20adulto>.
- Organización de Estados Iberoamericanos. (Enero de 2023). *Inclusión y equidad educativa*. <https://oei.int/oficinas/chile/inclusion-y-equidad-educativa/xxx>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (Enero de 2023). *La atención y educación de la primera infancia*. <https://www.unesco.org/es/education/early-childhood>

CAPÍTULO 9

ACCESIBILIDAD Y
DESARROLLO SOSTENIBLE
EN LA INCLUSIÓN DIGITAL
EN MÉXICO: UNA REVISIÓN
CRÍTICA

David Iván Vargas Rodríguez

De manera recurrente, cuando se aborda la temática de sustentabilidad existe una tendencia por los enfoques de carácter ambiental, dejando de lado los aspectos de desarrollo social y económico. El Diseño es la primera disciplina que hace énfasis en la sustentabilidad y que juega un papel importante para satisfacer las necesidades humanas y sociales de los usuarios. Uno de Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS) de fundamental importancia es la educación de calidad y equitativa, porque esta propicia la movilidad social y permite a la población en situación de marginalidad o pobreza extrema cubrir sus necesidades básicas, así como estimular el mejoramiento en su nivel de vida, ya que da acceso a una actividad remunerada.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) tienen un papel relevante en la educación, el cual quedó en evidencia a partir y durante la pandemia por COVID-19. Estas tecnologías son herramientas eficaces para democratizar y permitir el acceso a la educación, aunque su innovación y sofisticación han generado barreras de acceso que excluyen a los grupos vulnerables de la población. Por ello, la accesibilidad adquiere importancia para lograr que los recursos digitales lleguen a los usuarios y puedan ser consumidos sin barreras en el acceso a la información.

A partir de los últimos años de la década de los noventa, el gobierno mexicano ha implementado programas de inclusión digital en el ámbito educativo. Estos han tenido un mayor impacto en lo que refiere a la disponibilidad de recursos tecnológicos que en el desarrollo de contenidos de calidad. La accesibilidad debe ser uno de los requisitos mínimos de calidad de estos recursos, por lo que no aplicar este concepto en sus estrategias de inclusión digital ha propiciado que los resultados sean escasos o fallidos.

MARCO CONCEPTUAL: DESARROLLO SUSTENTABLE, EDUCACIÓN E INCLUSIÓN DIGITAL

El desarrollo sustentable se ha convertido en la estrategia más equitativa para alcanzar el progreso económico y social. En la década de los setenta, Víctor Papanek, uno de los pioneros de la sustentabilidad social, plantea que el Diseño debe responder a las diferentes necesidades sociales y medioambientales (Marrero y Vigil, 2021). Sin embargo, hoy se percibe que el Diseño hecho para la industria está pensado en un usuario “óptimo”, uno que debe reunir ciertas cualidades antropométricas y sensoriales para utilizar el producto. Esto genera un diseño no consciente sobre las necesidades sociales, económicas o ambientales.

En el reporte Brundtland, la Organización de las Naciones Unidas afirma que “El desarrollo sostenible busca alcanzar las necesidades y aspiraciones del presente, sin comprometer la capacidad de alcanzarlas en el futuro” (ONU, 1987, p. 55). De acuerdo con Alastair Faud-Luke (2007), el diseño sustentable busca alcanzar el bienestar a través de tres factores primarios: social, ambiental y económico. En este sentido, se identifica al diseño más allá de los beneficios económicos que trae para el profesional que lo práctica o para la industria. “El diseño debe tratar a la sociedad y al ambiente también como clientes” (Faud-Luke, 2007, p. 28).

Las áreas de las que Papanek (1973, pp. 199-210) habla desde los años setenta son: 1. Diseñar para regiones en vías de desarrollo; 2. Diseñar dispositivos para la educación y entrenamiento de las personas con discapacidad; 3. Diseñar equipo médico, hospitalario, odontológico y destinado a la cirugía; 4. Diseñar para la investigación experimental; 5. Diseñar sistemas para preservar la vida de las personas que viven en condiciones marginadas, y 6. Diseñar para la innovación. Además de estos rubros, propongo añadir dos más: *a)* Diseñar entornos digitales que propicien la equidad de oportunidades dentro de la sociedad de la información y *b)* Diseñar bajo los principios del Diseño universal y de la accesibilidad.

Otros de los fundamentos conceptuales que promueven la sustentabilidad son los ods, los cuales son estrategias adoptadas en 2015 por los líderes mundiales e impulsadas por la onu. Estos buscan erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar el bienestar de todos (onu, 2022). El objetivo 4 es la educación de calidad e implica garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad, así como la promoción de oportunidades de aprendizaje permanente para todos (onu, 2018). Cada uno de los objetivos tiene metas concretas (diez para el caso de la educación) e indicadores que ayudarán a medir el cumplimiento de esas metas hacia el 2030. Las metas del objetivo 4, pertinentes para esta investigación, son las siguientes:

4.1. La educación primaria y secundaria debe ser gratuita, equitativa y de calidad. Su indicador es que debe comprobarse un nivel mínimo de competencia en lectura y matemáticas.

4.4. Lograr las competencias necesarias para que los jóvenes puedan acceder a un empleo o actividad remunerada. Su indicador es que los jóvenes tengan competencias en el uso de las TIC.

4.5. Acceso igualitario en todos los niveles educativos, sobre todo para la población en situación de vulnerabilidad, como las personas con discapacidad, pueblos indígenas e infancias. Su indicador es la paridad entre todos los grupos, ya sea vulnerables o no.

4.a. Construir y adecuar infraestructura educativa que considere a las personas con discapacidad. Su indicador es que tengan acceso a energía eléctrica, Internet, equipo de cómputo, infraestructura y materiales adaptados para los estudiantes con discapacidad (onu, 2018).

DESARROLLO SUSTENTABLE MEDIANTE LA ACCESIBILIDAD EN LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE LAS TIC

La accesibilidad es el concepto clave cuando se busca lograr una equidad en cualquier ámbito. Todos los ODS están relacionados estrechamente con derechos humanos esenciales, pero también están vinculados con barreras de acceso. Por eso la accesibilidad es un requisito indispensable de calidad en cualquier área del desarrollo humano, sobre todo para los miembros de grupos vulnerables, por ejemplo, las Personas con Discapacidad (PcD). Al ser un factor vinculado a los Derechos Humanos, también forma parte de normativas y legislaciones. En el Artículo 9 de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad se señala que se deben adoptar:

[...] medidas pertinentes para asegurar el acceso de las personas con discapacidad, en igualdad de condiciones con las demás, al entorno físico, el transporte, la información y las comunicaciones, incluidos los sistemas y las tecnologías de la información y las comunicaciones, y a otros servicios e instalaciones abiertos al público o de uso público, tanto en zonas urbanas como rurales (ONU, 2006, p. 10).

Aunque el concepto de accesibilidad surge en beneficio de las PcD, este grupo no es el único beneficiado. La accesibilidad cubre a todo tipo de usuario, ya que las barreras surgen desde el entorno o contexto de uso. De acuerdo con Mauricio Mareño y Valeria Torrez, se entiende por accesibilidad a:

[...] la cualidad, al requisito fundamental que deben cumplir los espacios, ámbitos, servicios, bienes, así como los objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos, para poder ser utilizables por todas las personas de manera: *autónoma*, es decir, en forma independiente, no subordinada al auxilio de otra; *segura*, o sea, libre de todo peligro o riesgo; *confortable*, es decir, de manera cómoda sin inconvenientes, obstáculos o restricciones en su uso, y con un mínimo de esfuerzo; y *equitativa*, es decir, con equidad entendida como la cualidad que

consiste en atribuir a cada persona aquello que le corresponde por derecho (Mareño y Torrez, 2013, p. 10).

La accesibilidad está inmersa en diferentes ámbitos, estos pueden ser físicos o digitales. El área en donde existe mayor investigación en accesibilidad digital es el entorno Web: “Accesibilidad Web significa que sitios Web, herramientas y tecnologías están diseñadas y desarrolladas de tal manera que las personas con discapacidades pueden usarlas” (World Wide Web Consortium [W3C], 2021). La accesibilidad digital también involucra a todos los productos procedentes de las TIC, ya sea software o hardware, y se busca que estas tecnologías puedan ser utilizadas independientemente del tipo de usuario, velocidad de conexión a Internet o el dispositivo utilizado, con el objetivo de igualar las oportunidades dentro de la sociedad de la información.

Si bien en el ámbito educativo la accesibilidad puede estar presente en espacios como el entorno físico, las aulas, el mobiliario, laboratorios, talleres, etc., para fines de este capítulo serán de mayor importancia los recursos educativos que involucren software y hardware. En este sentido, un recurso educativo es cualquier medio, material o dispositivo (tecnológico o análogo) que tenga una intencionalidad pedagógica o pueda ser utilizado para este fin. De acuerdo con Sean Smith y William Stahl (2016), un material educativo considera cualquier conocimiento conceptual proveniente de cualquier medio porque generan ambientes de aprendizaje y ofrecen apoyos para acceder, organizar, sintetizar y demostrar el conocimiento. Para lograr un aprendizaje significativo con los estudiantes, estos recursos deben cumplir con un mínimo estándar de calidad.

Según la investigación *Quality Assurance in E-Learning: A Proposal from Accessibility to Sustainability* (Timbi-Sisalima et al., 2022), desde el punto de vista de E-learning, asegurar la calidad no tiene una definición común aceptada porque la calidad por sí misma se define como la caracterización dada a un producto en línea con las necesidades esperadas por el usuario. Una de estas es tener acceso a la información presente en los recursos educativos, para que se igualen las oportunidades de los estudiantes, dentro y fuera de los contextos escolares.

En la línea de lo planteado, la accesibilidad educativa tiene impacto en la sustentabilidad debido a los siguientes aspectos:

- La educación inclusiva busca que todos los estudiantes, sin importar su condición o contexto, tengan acceso al aprendizaje en igualdad de oportunidades. Cada uno de los actores que son parte de la nueva ecología del aprendizaje deben interactuar sin barreras para lograr la inclusión de los estudiantes. La accesibilidad permite eliminar estos obstáculos en cada enlace o interacción entre los actores de la educación.
- El protagonismo de las TIC en la educación ha evidenciado la exclusión que puede generar en términos de acceso a la información. La accesibilidad digital tiene la capacidad de igualar las condiciones de uso y aprovechamiento de las TIC en la sociedad de la información.
- Existe un desperdicio de recursos, económicos y humanos, debido a productos digitales y tecnológicos que no contemplan la diversidad de usuarios que los operan y consumen. La accesibilidad es sustancial para su operación o visualización.
- Las TIC tienen impacto en la situación ambiental debido a las emisiones de CO₂ y al alto consumo energético en la fase de desarrollo, producción, uso o eliminación (Barón et al., 2014). Como es conocido, el funcionamiento de los servidores en donde se almacenan, entre otras cosas, los recursos educativos, también es responsable de las emisiones de CO₂.

PROGRAMAS DE INCLUSIÓN DIGITAL EN MÉXICO

En nuestro país, las políticas públicas cuyo objetivo ha sido reducir la brecha digital, comenzaron durante la gestión de Ernesto Zedillo Ponce de León, con la puesta en marcha de Red Escolar en 1997. Este programa introdujo una red de comunicación por medio de Internet. En 2004 el programa Enciclomedia buscó complementar la información presente en el material didáctico análogo con recursos multimedia, plataformas

digitales, televisión educativa y otros recursos como pizarrones virtuales y equipo de cómputo. Entre 2008 y 2012, la administración de Felipe Calderón Hinojosa echó a andar Habilidades Digitales para Todos (HDT), programa dirigido a estudiantes y profesores, el cual tenía la finalidad de promover el aprovechamiento de los recursos tecnológicos disponibles en las escuelas de educación básica. Durante el referido programa, directivos y personal docente fueron capacitados en el uso de las herramientas vinculadas a las TIC (Secretaría de Gobernación [SEGOB], 2016).

Frente al evidente trabajo en el resto de los países americanos y Europa respecto a políticas públicas en materia de educación digital, en 2012 el gobierno mexicano creó la Agenda Digital con la finalidad de incrementar la inversión en infraestructura para el acceso a las TIC y así facilitar la conexión a Internet en espacios públicos, de salud, educación y gobernabilidad. La estrategia de Agenda Digital estuvo focalizada en la infraestructura, en el acceso a la banda ancha y en garantizar que los recursos digitales educativos estuviesen disponibles para su visualización y descarga.

En marzo de 2012 dio inicio el Programa para Reducir la Brecha Digital-CompuApoyo, proporcionando apoyo económico no recuperable y/o financiamiento para que las familias con bajos ingresos pudiesen adquirir equipos de cómputo y contratar servicios de Internet (Secretaría de Comunicaciones y Transportes [SCT], 2012, pp. 1-2), además de promover el acceso a la banda ancha.

Los objetivos federales de inclusión digital adquirieron un sustento normativo y, por tanto, carácter obligatorio, esto, gracias a una adición al Artículo 6 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos —publicada en junio del 2013— en donde se estableció que “El Estado garantizará a la población su integración a la sociedad de la información y el conocimiento, mediante una política de inclusión digital universal con metas anuales y sexenales” (Const., 2020, art 6).

En 2013, Mi Compu.Mx otorgó equipos de cómputo portátiles a estudiantes que cursaban el quinto y sexto grado en escuelas públicas. En

el ciclo escolar 2014-2015 se implementó el Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PIAD) y el Programa de Inclusión Digital (PID). El primero tenía el objetivo de fortalecer el sistema educativo con la entrega de dispositivos personales con contenido precargado y promover la participación de los actores involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje: estudiantes, docentes y padres de familia (Gobierno de México, 2014). Por su parte, el PID buscaba desarrollar habilidades digitales y pensamiento computacional para que alumnos y usuarios fueran capaces de gestionar el conocimiento obtenido en medios digitales (Segob, 2016).

El Programa de Conectividad Digital fue un proyecto que se desprendió del PID y que fue lanzado por la SCT en diciembre de 2016; este tuvo como objetivo principal incrementar la cobertura de la banda ancha (de fácil acceso y a precios asequibles). Bajo la misma estrategia de Inclusión Digital, ese mismo año se accionó el programa @prende2.0 con la finalidad de promover el desarrollo de habilidades digitales y el pensamiento computacional en alumnos y docentes de educación básica.

Con la entrada del gobierno actual, cesó la continuidad a los programas de la administración de Enrique Peña Nieto. En 2020 se anunció el plan de inclusión digital diseñado por la SCT, el cual contempla cinco ejes estratégicos para apoyar la inclusión y transformación digital: 1) Impulso a la cobertura social y acceso asequible; 2) Desarrollo de habilidades y capacidades digitales; 3) Identificación de tecnologías, protección a la integridad del dato, posibilidades de interoperabilidad e impulso a la ciberseguridad, como partes fundamentales del desarrollo tecnológico; 4) Evaluación y participación interinstitucional para generar políticas públicas acordes con el desarrollo y convergencia de las nuevas tecnologías, y 5) Promoción de infraestructura de telecomunicaciones y radiodifusión (SCT, 2019).

Derivado de la pandemia por COVID-19, se puso en marcha Aprende en Casa, estrategia cuyo objetivo fue la continuidad del aprendizaje a distancia con el uso de cuatro medios: libros de texto gratuitos, televisión, radio, distribución de cuadernillos de trabajo en zonas rurales y diversas plataformas de Internet (Segob, 2021).

METODOLOGÍA

La presente investigación tiene una perspectiva cualitativa, la cual parte de un análisis documental en el que se cruzan los conceptos sustentabilidad, accesibilidad y educación; esto con el objetivo de identificar la influencia que tienen sus interacciones. Posteriormente, se hace una revisión histórica de las estrategias de inclusión digital en México para identificar su relación con el ambiente, la economía y la sociedad. Desde este cruce de información se obtiene un diagnóstico del impacto negativo de las estrategias gubernamentales que no adhieren el concepto de accesibilidad. No lo hacen en sus planteamientos ni en sus normativas.

RESULTADOS: ÁREAS DE OPORTUNIDAD DEL OBJETIVO 4 DE LOS ODS

Son necesarias adecuaciones en el establecimiento o redacción de algunas metas porque su alcance es limitado en términos de equidad. En la meta 4.1 se requiere definir: ¿Qué es la educación de calidad?, ¿cuándo está cubierta?, ¿una educación de calidad se logra cuando se consiguen los aprendizajes básicos imprescindibles? En el mejor de los casos se hace uso de la palabra calidad para referirse a algo que está bien realizado y que satisface las necesidades de los usuarios. No obstante, la necesidad de los estudiantes de países en vías de desarrollo es igualar aprendizajes al nivel de los estudiantes de naciones desarrolladas, y no únicamente competencias mínimas en lectura y matemáticas.

En la meta 4.4, que busca incrementar las competencias en TIC, no se define qué tipo de competencias y cuál es el indicador para corroborar que un estudiante cuente con ellas. En la actualidad se asume que si una persona puede hacer uso de una computadora o dispositivo móvil, y además logra utilizar herramientas de la Web, ya cuenta con competencias en el uso de las TIC. Manuel Castells (1999) hace énfasis en que no es suficiente el acceso a la información, sino que además se requiere que la población sea capaz de utilizar y transformarla en

conocimiento significativo, en aprendizaje y también sepa qué hacer con dicha información.

El acceso igualitario en todos los niveles de enseñanza y formación para todos los usuarios, incluyendo estudiantes con discapacidad, del que hace mención la meta 4.5, es reduccionista en lo que a la educación inclusiva se refiere. En México ya existe una cobertura para con las personas con discapacidad, al menos en las zonas urbanas. Sin embargo, que un estudiante con discapacidad esté inscrito en una escuela no garantiza que esté adquiriendo los mismos conocimientos que los estudiantes sin discapacidad. Una práctica inclusiva en contextos escolares que propone Mel Ainscow (2017) es emplear y dinamizar los recursos disponibles (humanos, materiales y técnicos) para vencer las barreras de participación y aprendizaje. Si no se considera un aprendizaje equitativo mediante la colaboración de todos los involucrados en la educación, entonces hablamos de inserción escolar y no de inclusión.

La meta 4.a indica que se requiere adecuar o construir espacios que tomen en cuenta a las Personas con Discapacidad, basando sus indicadores en la asequibilidad; es decir, que los estudiantes puedan tener de forma física (o digital) objetos considerados recursos educativos e interactuar con ellos. El contenido de esta meta hace mención, aunque no de forma explícita o precisa, a la accesibilidad educativa. No basta con tener acceso a los espacios o a los contenidos educativos, se requiere que cada elemento que intervenga en el aprendizaje sea accesible antes de centrar su valía en la asequibilidad.

El derecho a la educación es la principal herramienta que permite la movilidad social y la erradicación de la pobreza; no obstante, las minorías y grupos vulnerables no acceden a este derecho o lo hacen con desventajas estructurales. Como se mencionó, una de estas desventajas involucra a las competencias respecto al uso y aprovechamiento de las TIC.

Estas tecnologías tienen la capacidad de democratizar la información y parte de este poder surge de su capacidad de hacer accesible la

información. Además, “las TIC permiten que los estudiantes tengan acceso a recursos de aprendizaje en cualquier lugar y en cualquier momento [...] rompiendo barreras económicas, sociales y culturales” (Timbi-Sisalima et al., 2022, p. 2).

Pese a la fuerza que han adquirido estas tecnologías, también se han convertido en un factor de exclusión educativa, en particular con usuarios que no tienen las condiciones “óptimas” para utilizarlas. Las condiciones de exclusión ocurren debido a diferencias en las capacidades cognitivas y sensoriales, así como por los medios económicos, de infraestructura o geográficos-culturales.

IMPACTO ECOLÓGICO, ECONÓMICO Y SOCIAL DE ESTRATEGIAS DE INCLUSIÓN DIGITAL QUE NO CONSIDERAN LA ACCESIBILIDAD

Las iniciativas y objetivos de los programas implementados por el gobierno federal han tenido impacto enunciativo únicamente. Se considera que algunas de las causas son: las estrategias no han sido acumulativas, han carecido de seguimiento y además han cambiado de acuerdo con las pretensiones —más políticas que de interés— del gobierno en turno.

El programa Enciclopedia, que tuvo una fuerte inversión y foco durante casi diez años, estuvo rodeado de cuestionamientos en relación con la opacidad de sus recursos. Fue un programa que no obtuvo resultados significativos, tal como sucedió con las iniciativas que le precedieron. En un estudio publicado por la Auditoría Superior de la Federación (ASF, 2015), también se observó que a diferencia de lo declarado por la Secretaría de Educación Pública (SEP), el PIAD no cumplió con su objetivo. Por diversas razones, entre las que se encuentran la opacidad en el manejo de los recursos, problemas técnicos, falta de capacitación docente, barreras en el acceso a los contenidos y fallas en los equipos, los estudiantes no desarrollaron habilidades computacionales ni generaron conocimiento con la información a la que tuvieron acceso.

Al revisar los contenidos del programa @prende2.0 es evidente la falta de planeación, en términos de comunicación, para atender a usuarios específicos, así como su deficiente estrategia de accesibilidad en los contenidos.

Sociales. En comparación con los aspectos que se involucran y debieran considerarse sobre el tema de inclusión digital para la educación, en estos programas se descubre principalmente un interés por lograr una mayor conectividad y disponibilidad tecnológica en el aula, iniciativas consistentes desde los años noventa. Es claro que la cobertura es un factor fundamental para lograr el objetivo de disponibilidad digital, pero los esfuerzos resultarán inútiles si se incumplen contenidos de calidad. La posibilidad de tener acceso a Internet se verá ensombrecida por la carencia de contenidos en la red. Además de la asequibilidad del recurso es imprescindible que los estudiantes sepan utilizar las tecnologías.

Económico. De acuerdo con un análisis del programa, se calcula que entre 2004 y 2009 se gastaron más de 21 mil millones de pesos para el programa Enciclomedia (Domínguez, 2010). Fuentes periodísticas informan que entre 2008 y 2016 se han gastado más de 36 mil millones de pesos en programas de inclusión digital, entre los que se encuentran el programa Enciclomedia, Habilidades digitales para Todos, entrega de computadoras portátiles y el PIAD (Expansión, 2016). La falta de resultados eficaces obliga al gobierno a seguir ejerciendo un gasto en los mismos programas de inclusión digital. Además de esto, existe un impacto económico incuantificable, ya que este refiere al impacto en los individuos que por no tener habilidades digitales pierden oportunidades de un mejor ingreso para ellos y sus familias. También debe considerarse el impacto económico en México derivado de una menor competitividad frente a otros países.

Ambientales. Uno de los problemas con la estrategia centrada en la disponibilidad de equipos de cómputo ha sido que los dispositivos tienen una vida útil limitada. A pocos años de haber sido efectuada la inversión, estos sufren problemas de compatibilidad con actualizaciones de sistema operativo o de software, por lo que la inversión en hardware debe ser constante para dar continuidad a las estrategias.

Esto se traduce en un gasto público excedido. En este sentido, es posible ver que las políticas de los sexenios ocurridos entre 2000 y 2018 han sido ineficientes porque se han enfocado en la adquisición de diversos dispositivos y han desatendido aspectos fundamentales de la inclusión digital, como los contenidos y el personal docente.

En 2009 el programa Enciclomedia tenía disponibles 121 543 aulas equipadas. Esta infraestructura incluía una computadora personal, un proyector, una impresora monocromática, un mueble para computadora, un pizarrón interactivo, una fuente de poder ininterrumpible y una solución de un sistema de conectividad y monitoreo (SEP, s.f.). El PIAO entregó durante el ciclo 2013-2014 alrededor de 240 000 equipos a alumnos y autoridades educativas; de 2014 a 2016 se otorgaron 1 782 998 tabletas (Cárdenas, 2015).

A nivel mundial, del total de la basura electrónica, cerca de 50 % corresponde a dispositivos personales y sólo 20 % de esta se recicla (British Broadcasting Corporation [BBC], 2019). En México, durante 2010 los residuos electrónicos alcanzaron la suma de 307 224 toneladas, de las cuales 55 443 correspondieron a computadoras de escritorio y portátiles. De esto solo se recicló 10 % (Gavilán et al., 2013). Del equipo entregado por el programa Enciclomedia, solo incluyendo computadoras, pizarrones, impresoras y proyector, se estiman más de 8 toneladas de basura electrónica.¹ En el ciclo 2013-2014 se generaron alrededor de 640 000 kilogramos de basura electrónica por concepto de equipo de cómputo, mientras que en el de 2014-2016 la cifra alcanzó los 890 000 kilogramos. La mayoría de los equipos entregados, hoy ya son obsoletos.

¹ Cálculo propio con base en las características de los equipos y la licitación publicada por Enciclomedia.

CONCLUSIONES: HACIA UNA VISIÓN SUSTENTABLE DE LAS ESTRATEGIAS DE INCLUSIÓN DIGITAL A TRAVÉS DE LA ACCESIBILIDAD

Toda manifestación del diseño que no contemple lo social y ambiental, enfocándose únicamente en lo económico, no debe(ría) considerarse diseño propiamente. Por otro lado, un diseño sustentable tampoco debe(ría) ser considerado activista, ya que este rasgo tendría que ser de carácter universal en la disciplina. Así, lo idóneo es que el enfoque sustentable se normalice y practique fuera en todas las áreas que lo requieran y no solo en los contextos académicos. Por otro lado, el mal abordaje y planeación de las estrategias de inclusión educativa han tenido un impacto negativo por las siguientes razones:

- Los proyectos de agenda digital mal entendidos a lo largo de los gobiernos han resultado en iniciativas inconexas entre cada una de las administraciones, por lo que se han renovado cada cierto periodo. Esto se ha traducido en gasto público y en adquisición de equipos que resultan obsoletos a corto plazo, aunado al trabajo humano desperdiciado.
- Se genera recurso tecnológico que no puede ser aprovechado, ya sea por la obsolescencia del lenguaje de programación utilizado o por la falta de cumplimiento de los recursos para lograr aprendizajes significativos para el siglo XXI.
- La falta de accesibilidad de cualquier recurso digital promueve la inequidad en la sociedad, generando así mayor polarización entre los que tienen acceso a las TIC y los que no lo tienen. En este punto se debe considerar que el acceso a la tecnología ha sido una causa del avance económico en cualquier sociedad, sobre todo en la era de la información.

Los beneficios de la accesibilidad educativa en aras del desarrollo sostenible son:

- Un recurso digital con una planeación didáctica y un estudio de accesibilidad con proyección a las necesidades futuras tendrán una mayor caducidad y solo requerirán de actualización, reduciendo así el impacto económico y humano.
- Pueden beneficiar la educación para la sustentabilidad mediante contenidos que hagan más comprensible la problemática, sin caer en el ambientalismo.
- Un recurso digital bien planeado didácticamente y accesible tecnológicamente será más eficaz de acuerdo con las necesidades educativas del siglo XXI. Por lo tanto, al tener mayor calidad, se consumirán menos productos digitales.

Centrar las políticas de inclusión digital en la adquisición de dispositivos tecnológicos (computadora, tableta o sistemas de proyección en el aula) impacta negativamente al medio ambiente, ya que, como consecuencia de la obsolescencia programada, cualquier dispositivo tendrá una vida útil de aproximadamente cinco años. Sería más fructífero centrarse en la calidad de los recursos digitales que en la compra masiva de equipos.

El cambio de pensamiento hacia la tecnología también debe ser por parte del usuario final. Resulta equívoco imaginar que la obtención de la tecnología debe responder antes a lo comercial o nuevo que al tipo de recurso necesario para satisfacer las áreas de oportunidad. En línea con la economía circular, es fundamental desvincular la idea de que accesibilidad significa asequibilidad o adquisición de un bien.

REFERENCIAS

- Ainscow, M. (2017). Haciendo que las escuelas sean más inclusivas: lecciones a partir del análisis de la investigación internacional. *Revista Educación Inclusiva*, 5(1), 39-49.
- Auditoría Superior de la Federación. (2015). *Informe del Resultado de la Fiscalización Superior de la Cuenta Pública 2015*. ASF
- Barón, N., Barón, L., Izquierdo, H., Rosales, R., y Rueda, M. (2014). Informática verde: Propuesta de sensibilización ambiental. *Gaceta Técnica*, 12, 61-70.
- BBC. *News mundo*. (29 de enero de 2019). La basura electrónica en 4 gráficos: cómo el mundo desperdicia US\$62.500 millones cada año. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-47032919>
- Cárdenas, M. (2015). *México Digital. Programa piloto de inclusión y alfabetización digital*. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/162190/PROGRAMA_PILOTO_DE_INCLUSION_Y_ALFABETIZACION_DIGITAL_PiAD_.pdf
- Castells, M. (1999). *Internet y la sociedad red. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento*. Universidad Abierta de Cataluña.
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. (2022). Art. 6. 5 de febrero de 1917.
- Diario Oficial de la Federación. (2016). *Lineamientos y estrategias de operación del Programa de Inclusión Digital 2016*. Gobierno de México. https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5468232&fecha=30/12/2016
- Domínguez, A. (2010). *Análisis de resultados del programa Enciclomedia. Un ejercicio de evaluación de administración educativa*. Universidad Pedagógica Nacional.

- Expansión. (17 de octubre de 2016). *México malgasta 36,000 mdp en programas de educación digital*. <https://acortar.link/hjPqsg>
- Faud-Luke, A. (2007). Re-defining the purpose of (sustainable) design: enter the design enablers, catalysts in Co-Design en J. Chapman, y N. Gant, *Designers Visionaries and Other Stories. A Collection of Sustainable Design Essays*. Routledge.
- Gavilán, A., Cano, F., y Alcántara, V. (2013). *Estudio de análisis de ciclo de vida de computadoras al término de su vida útil*. Instituto Nacional de Ecología y Cambio Climático.
- Gobierno de México. (26 de noviembre de 2014). *Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PIAD)*. <https://www.gob.mx/epn/articulos/programa-de-inclusion-y-alfabetizacion-digital-piad?tab=>
- Mareño, M., y Torrez, V. (2013). Accesibilidad en los entornos virtuales de las instituciones de educación superior universitarias. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 8-26.
- Marrero, A., y Vigil, P. (2021). Victor Papanek y ecodiseño. *Eme Experimental Illustration, Art & Design*, (9), 22-29.
- Organización de las Naciones Unidas. (2006). *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y Protocolo Facultativo*.
- Organización de las Naciones Unidas. (1987). *Report of the World Commission on Environment and Development: Our common future*.
- Organización de las Naciones Unidas. (2018). *La agenda 2030 y los objetivos de Desarrollo Sostenible. Una oportunidad para América Latina y el Caribe*. ONU. Comisión Económica para América Latina y el Caribe.
- Organización de las Naciones Unidas. (2022). *Objetivos y metas de desarrollo sostenible*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Papanek, V. (1973). *Design for the real world. Human ecology and social change*. Bantam Books.

Secretaría de Comunicaciones y Transportes. (2012). Comunicado que modifica el manual de operación del Programa para Reducir la Brecha Digital CompuApoyo, para el mecanismo de acceso a través del Instituto del Fondo Nacional para el Consumo de los Trabajadores (Infonacot). Secretaría de Comunicaciones y Transportes. *Diario Oficial de la Federación*.

Secretaría de Comunicaciones y Transportes. (2019). *Implementa SCT cinco ejes estratégicos para apoyar la inclusión digital de México: Salma Jalife Villalón*. SCT. Gobierno de México. <https://www.gob.mx/sct/prensa/implementa-sct-cinco-ejes-estrategicos-para-apoyar-la-inclusion-digital-de-mexico-sjv>

Secretaría de Gobernación. (2021). Acuerdo número 23/08/21. *Diario Oficial de la Federación*.

Secretaría de Educación Pública. (s.f.). *Libro Blanco Programa “Enciclomedia” 2006-2012*. Secretaría de Educación Pública.

Smith, S., y Stahl, W. (septiembre de 2016). Determining the Accessibility of K-12 Digital Materials: Tools for Educators. *Journal of Special Education Leadership*, 89-100.

Timbi-Sisalima, C., Sánchez-Gordon, M., Hilera-González, J., y Otón-Tortosa. (5 de marzo de 2022). Quality assurance in E-Learning: A proposal from accessibility to sustainability. *Sustainability*, 14(5), 1-27. <https://www.mdpi.com/2071-1050/14/5/3052>

World Wide Web Consortium. (6 de octubre de 2021). *Introducción a la Accesibilidad Web*. <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/es>

CAPÍTULO 10

SOCIEDADES INCLUSIVAS ¿CON DISEÑO?

Patricia Vilchis Esquivel
Verónica Vilchis Esquivel
Gloria Ortega Santillán

Al hablar de inclusión, en este estudio, se consideran tres términos intrínsecamente relacionados, el primero, su antónimo “exclusión”. La literatura refiere la diferencia entre uno y otro para procurar claridad. En un primer acercamiento, si bien excluir es marginar, segregar, dejar fuera o negar el acceso, incluir significa hacer parte de un grupo, pertenecer, ser tomado en cuenta.

En la literatura también se advierte que el término integración antecede al de inclusión; desde la perspectiva de “integrar” a la sociedad a personas con alguna discapacidad, se pedía concesión a los sistemas para lograr cambios a favor de ellos, permitir que se unieran y formaran parte, así se logró una inserción parcial, condicionada a sus propias aptitudes (Rubio, 2009). En 1978, en el Reino Unido se presentó el Informe Warnock, en el que Mary Warnock expuso “el principio de la integración en el ámbito escolar” (Rubio, 2009, p. 2), de manera que tras vincular la integración a la discapacidad, se relacionó también con la educación.

La inclusión “[...] indica entrada, tránsito desde una exterioridad a una interioridad, adquirir la condición de pertenencia [...]” (Ferreira, 2011, p. 1); indica “[...] tolerancia, respeto y solidaridad, pero, sobre todo, aceptación de las personas, independientemente de sus condiciones. Sin hacer diferencias, sin sobreproteger ni rechazar al otro por sus características, necesidades, intereses y potencialidades, y mucho menos, por sus limitaciones (Soto, 2003, p. 3); “[...] actitud que engloba el escuchar, dialogar, participar, cooperar, preguntar, confiar, aceptar y acoger las necesidades de la diversidad [...] implica el dejar participar y decidir a otros que no han sido tomados en cuenta” (Cedeño, s.f., p. 1), de modo que la inclusión significa aceptar a todos, sin pensar siquiera en que las diferencias físicas, cognitivas, emocionales, sociales, económicas, etc. dejarán fuera a alguno; es admitir a todos, sin excepción, al menos en teoría.

En este sentido, tal como precisa Rubio (2009), en la conferencia que se llevó a cabo en Salamanca, España, en junio de 1994, la UNESCO planteó el principio de inclusión en el sistema educativo, con la conferencia “Necesidades Educativas Especiales”, así se deja ver la inclusión vinculada ya no solo con la discapacidad, sino también con

la educación; más tarde se lleva al terreno de lo social, con la mirada puesta en “[...] no dejar a nadie fuera de las instituciones, tanto en el ámbito educativo, físico, así como socialmente” (Cedeño, s.f., p. 2). Orientación que conduce a la sociedad inclusiva, de modo que se precisa hablar de la sociedad.

En palabras de Ferreira (2011), “la sociedad somos todos [...] [así como] las estructuras que nos cobijan y constriñen” (p. 1), las relaciones sociales, económicas, políticas y culturales que provocan y posibilitan la interacción; personas que se agrupan para ser y tener una representación social. En tal contexto, la inclusión social plantea la posibilidad de dejar entrar a todos, aprobar la pertenencia al grupo social sin marginar ni segregar a nadie por ninguna de sus condiciones ni particularidades, no negar el acceso. La realidad es que el planteamiento de inclusión social no siempre se cumple, las diversas realidades en que transcurre la vida presentan desigualdad de oportunidades económicas, educativas, laborales, de salud, entre otras, lo que deriva en grupos vulnerables proclives a la exclusión. Rizo (2006) distingue cuatro agentes de exclusión social, en el tercero denuncia a la misma:

[...] sociedad como factor de exclusión. Determinados colectivos e individuos son estigmatizados por motivos étnicos, religiosos o culturales, lo que favorece la cohesión del grupo mayoritario [...] [además de otros] [...] motivos individuales que impiden la integración plena en la sociedad o al menos la dificultan (adicciones, enfermedades físicas o psíquicas, analfabetismo [...]) (p. 8).

No es extraño que cada persona en su particular condición y realidad, frente a algún escenario de adversidad, tenga que hacer frente a la exclusión. Si bien es cierto que cuando la inclusión descansa en la garantía de libertad, igualdad y dignidad que ofrece la Declaración Universal de los Derechos Humanos, y que en su Artículo 2º precise que no debe existir distinción por “[...] raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición” (p. 2), no siempre se reconocen los derechos y, con ello, se enfatiza la desigualdad y la injusticia. En este sentido y por su parte, Cedeño (s.f.) señala

que la inclusión impulsa el “[...] respeto, responsabilidad y compromiso hacia una sociedad más justa, equitativa e inclusiva [...] respeto a la dignidad humana y a las diferencias [...]” (Cedeño, s.f., p. 4), condición determinante para lograr una sociedad inclusiva es el reconocimiento pleno de la igualdad de las personas; partir de admitir que cada una de ellas tiene el mismo valor y las mismas oportunidades para ser, participar y tener.

Hasta aquí es oportuno resaltar que si bien, la integración se ciñe a las estructuras de las instituciones con una postura pacífica que pretende que se le añada, la inclusión “[...] propone, incita, a que sean ellas las que se vayan adecuando a las necesidades y requerimientos de cada uno [...] [...] porque cada miembro es importante, valioso, con responsabilidades y con un rol que desempeñar para apoyar a los demás (Cedeño, s.f., p. 2). Parece entonces que la inclusión lleva de trasfondo una actitud menos pacífica, más arrojada por no decir violenta; Rubio (2009) lo deja ver con mayor claridad al admitir que:

[...] la inserción es total e incondicional [...] exige rupturas en los sistemas [...] exige transformaciones profundas [...] defiende el derecho de TODAS las personas, con y sin discapacidad [...] trae para dentro de los sistemas los grupos “excluidos” y, paralelamente, transforma esos sistemas para que se vuelvan de calidad para TODOS [...] no quiere disfrazar las limitaciones, porque ellas son reales [...] a partir de la certeza que TODOS somos diferentes, no existen “los especiales”, “los normales”, “los excepcionales”, lo que existen son personas con discapacidad (p. 5-7).

Desde su perspectiva, la inclusión social debe generar cambios radicales que ayuden a todas las personas, procurar la satisfacción de sus necesidades, en el entendido de que se beneficia la sociedad entera.

SEGUNDA PARTE DEL ESTUDIO

Antes de finalizar el siglo xx, el sociólogo y filósofo Zygmunt Bauman introdujo el concepto de modernidad líquida, teoría que empleó para describir el tránsito de una época a otra, a partir del análisis y explicación de cambios sociales que permiten su diferenciación. En lo que llama “modernidad líquida” se destaca una característica sobre la que fundamenta el concepto de liquidez, se refiere a la poca consistencia de lo que ocurre en la vida; señala también que el origen de tal liquidez es el individualismo, la comercialización de casi todo y los cambios que ocurren de continuo. Afirma que los vínculos humanos están afectados por tal condición, de modo que son frágiles y sin consistencia (Bauman, 2004); Vásquez (2008) explica “la liquidez de los vínculos” de Bauman y observa “[...] [su] precariedad [...] en una sociedad individualista y privatizada, marcada por el carácter transitorio y volátil de sus relaciones” (p. 1), relaciones que tienden a la no permanencia, a lo efímero, son volátiles y terminan pronto.

A partir de la creación del concepto de liquidez, Bauman se inclina por ahondar en su teoría y la plasma en obras como *La modernidad líquida* (1999), *Amor líquido* (2003), *Vida líquida* (2005), *Tiempos líquidos* (2007), entre otras, haciendo alusión a que la liquidez ha impregnado la cotidianidad, simplificando algunos procesos, pero volatilizando la esencia de ellos, y es que, a diferencia de lo sólido que conserva su forma y perdura a lo largo del tiempo, “[...] los líquidos son informes y se transforman constantemente: fluyen” (Bauman, 2004), y en esa afluencia transforman su morfología acorde al contenedor que los alberga para de nuevo fluir y adoptar una nueva de otro contenedor, así las relaciones humanas, así los vínculos, ¿así las ideologías?, ¿los valores?, ¿los principios? Es que no solo es el tránsito de una época a otra con cualidades distintas, esta vez, de flexibilidad, volubilidad, liquidez, sino el cambio de estructuras sociales, ideológicas que —se pretende— también cambien de continuo, aunque quizá, en su estado líquido no brinden las condiciones propicias para ser marco de referencia en la formación y desarrollo de las generaciones que precisan de un modelo sólido que les dé estructura.

Es prudente tener en cuenta que, de acuerdo con Bauman, las áreas que trastoca la modernidad líquida atraviesan la economía, la política, la cultura, el trabajo, entre otras, es decir, todas ellas son proclives a la liquidez. Vásquez (2008) elabora su propia reflexión:

La cultura laboral de la flexibilidad arruina la previsión de futuro, deshace el sentido de la carrera profesional y de la experiencia acumulada. Por su parte, la familia nuclear se ha transformado en una “relación pura” donde cada “socio” puede abandonar al otro a la primera dificultad. El amor se hace flotante, sin responsabilidad hacia el otro, siendo su mejor expresión el vínculo sin cara que ofrece la Web. Las Instituciones no son ya anclas de las existencias personales. En decadencia el Estado de bienestar y sin relatos colectivos que otorguen sentido a la historia y a las vidas individuales, surfreamos en las olas de una sociedad líquida siempre cambiante –incierto– y cada vez más imprevisible (p. 3).

Desde la óptica de Eco (2016), el horizonte presenta una crisis de ideologías, en la que el individualismo desenfrenado se hace patente, y tanto valores como principios se convierten en un estado de liquidez; los cambios en las diversas esferas de la vida, a ritmos acelerados, dan cuenta de la impermanencia de las cosas, el desarraigo afectivo con rostro de (in)sensibilidad y los cambios estructurales en las familias son una representación del trazo de nuevos estilos de vida. Velásquez (2008), a decir de Bauman, apunta:

Bauman se refiere al miedo a establecer relaciones duraderas y a la fragilidad de los lazos solidarios que parecen depender solamente de los beneficios que generan. Bauman se empeña en mostrar cómo la esfera comercial lo impregna todo, que las relaciones se miden en términos de costo y beneficio –de “liquidez” en el estricto sentido financiero (p. 3-4).

El resultado es un consumismo desenfrenado. La pandemia de SARS-CoV2 puso en marcha el protocolo sanitario que enfatizó la solicitud de guardar distancia social y, con ello, apuntaló la necesidad de la vida a distancia, de la virtualidad, de la comodidad que ofrece realizar tareas y actividades sin salir de casa, las formas de convivencia social también se adaptaron y se hallaron formas virtuales de

comunicación que se aplicaron a la vida educativa y laboral, incluidas prácticas deportivas, religiosas y culturales; tal adaptabilidad permitió la continuidad de la vida, pero también afianzó la individualidad, de la que habla Bauman.

Es innegable que la vida ocurre, que no hay forma de detener el tiempo y que el avance significa progreso, también es cierto que los cambios no son opcionales, que la adaptabilidad puede ser una virtud. La mejora en las condiciones de una sociedad inclusiva es, sin duda, a partir del desarrollo de las conciencias de aquellos que se empeñan en construir realidades más justas, más equitativas, en el mejor de los casos; sin embargo, vale reflexionar sobre la laxitud que puede traer consigo la flexibilidad de una evolución sin diseño ni estructura.

TERCERA PARTE DEL ESTUDIO

Partiendo de que la sociedad es un grupo de personas que se relacionan entre sí y procuran organizarse a través de normas que les rigen y protegen en tanto comparten espacio y tiempo en contextos comunes, tal organización dotada de forma y estructura es obra del hombre quien, a través del diseño, le provee de orden y la articula. Y es que, a través de los tiempos y a lo largo de extensas geografías, las sociedades han resuelto diversas necesidades a través del diseño (Álvarez del Castillo, 2019). Es el individuo quien se encarga de imaginar, procesar, crear y producir sus objetos, en esa “pulsión humana” (Álvarez del Castillo, 2019) —inherente al hombre— mediante la que procura mejorar su calidad de vida. Así pues, el diseño tiene injerencia en “dondequiera que se necesite optimizar la relación entre las personas, sus actividades y los contextos donde se desarrollan” (Sarmiento, 2020, p. 7); el campo de acción es amplio para ejercer el diseño, en todos aquellos espacios en los que las personas se desenvuelven y participan.

El ámbito social no es la excepción, “recientemente, se ha preocupado por cuestiones sociales [...]” (Sarmiento, 2020, p. 7), y por supuesto que, en este sentido, también se contempla el diseño inclusivo que, básicamente, está ligado a la discapacidad, como uno de sus retos más

importantes (Sarmiento, 2020), aunque no el único, pues la sociedad misma obedece a un diseño, que no solo tiene forma o apariencia exterior, ya que en su interior se tejen relaciones humanas, vínculos organizacionales e institucionales que también forman parte de la estructura.

METODOLOGÍA

La propuesta está basada en el diseño de investigación descriptiva que, mediante una revisión bibliográfica, ensaya el enfoque cualitativo de las tres partes en que está seccionada la investigación. En el procedimiento se establece un vínculo entre la inclusión, la liquidez de Bauman y el diseño, atravesando la inclusión social. La finalidad es provocar la reflexión sobre la dirección en que transita el gran grupo social. La revisión de la literatura como punto de partida dio cauce al establecimiento de los conceptos que permiten la discusión teórica sobre la flexibilidad de criterios para admitir toda diversidad como parte de la inclusión social.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Es evidente que, pese a los esfuerzos y logros obtenidos respecto a la inclusión e igualdad de oportunidades, aún distan del alcance de la sociedad en su conjunto; continúa el ensanchamiento de grupos vulnerables que permanecen en la exclusión, haciendo frente a la vida con alguna injusticia financiera, educativa, cultural, con carencias en la atención para la salud o con falta de oportunidades, y no solo para las personas con alguna discapacidad, también para otros grupos sociales. Es claro que los esfuerzos aumentan y se alcanzan metas, lo cual es satisfactorio y esperanzador.

En el caso particular de las personas con discapacidad, los esfuerzos se han canalizado para visibilizarlas, abrir foros y escenarios en los que se escuche su voz, conocer sus carencias, necesidades, objetivos y coadyuvar en la lucha por su inclusión; ejemplo de ello es la inclusión laboral de personas con Síndrome de Down que se han insertado en

tareas del proceso productivo en las empresas que les contratan, sus resultados son óptimos gracias a su dedicación en el desarrollo puntual de actividades.

En los últimos años ha apuntalado una importante discusión en torno a la inclusión de la diversidad de género, personas que luchan por su derecho al respeto de su dignidad, de sus derechos humanos, de sus preferencias y decisiones sobre su ser. Las manifestaciones de su postura y perspectiva se han expuesto en diferentes escenarios, han levantado la voz para presentar los argumentos con los que buscan validación y, en alineación al dicho de Rubio (2009), con sus demandas han impulsado la ruptura del sistema, han exigido y exigen una transformación profunda que defienda sus derechos, no han querido disfrazar sus limitaciones, antes bien, han exhibido sus diferencias y particularidades como parte de la realidad que viven.

Es innegable que la lucha por la inclusión de quien esté o se sienta excluido, es legítima, le asisten todos los derechos de pelear por los propios; sin embargo, en este punto conviene traer a escena la aportación de Ferreira (2011), quien advierte sobre la desestructura de instituciones sociales

Ya no tenemos el soporte de la familia, de la escuela, del trabajo ni del Estado-nación para canalizar una transformación [...]. Esas instituciones, que han sido un baluarte en la consolidación de la modernidad occidental, están perdiendo su sentido, su función y su capacidad para dotar a las personas de espacios de socialización sólidos. De tal modo que, posiblemente, habrá que inventar nuevos mecanismos institucionales que la puedan propiciar (p. 6).

Pareciera que se cumple la sentencia sobre la modernidad líquida de Bauman, pues Ferreira anuncia la pérdida de soporte de instituciones en supremacía importantes, como la familia y el Estado.

En este punto de encuentro, por una parte, la lucha en aras de ganar terreno para una sociedad cada vez más inclusiva, permanece y avanza; por la otra, la liquidez que apremia a la flexibilidad, a la falta

de estructura, de permanencia y que apunta a la incapacidad o insuficiencia para establecer marcos de referencia que lleven a buen puerto los actos humanos.

Es propicio plantear la reflexión, si ¿con la etiqueta de la inclusión no se aplica sobre el concepto mismo, la elasticidad que pretenda admitir casi cualquier cosa? De ahí la conveniencia de implicar al diseño para trazar o bosquejar la sociedad inclusiva que beneficie a todos, no dejar a la suerte de la flexibilidad, la impermanencia, la fragilidad, la volatilidad de la liquidez de Bauman, hay manera de organizar desde la conciencia y la objetividad, pues como señala Sarmiento (2020), “El diseño integra o segrega, incluye o excluye, por lo tanto, debe ser considerado como una expresión de lo que somos y queremos ser” (p. 9); el diseño social ofrece esta posibilidad, ya que “En esencia, el fundamento del diseño social busca cambiar a las personas, las relaciones entre ellas y a las instituciones; de esta manera, actúa como un interventor colectivo que opera en varias escalas y a través de una amplia gama de temas que permiten desarrollar un mundo más justo y equitativo (Gardner, 2018, p. 12); es la inclusión la búsqueda de calidad de vida para todas las personas (Rubio, 2009).

CONCLUSIONES Y/O RECOMENDACIONES

Frente a este escenario, Eco (2016), tras la propuesta de Bauman, sugiere un futuro incierto, disuelto, haciendo alusión a la facultad del líquido de disolver en partículas.

Hay una clara inclinación de las actuales generaciones para adoptar posturas aparentemente cómodas por la sencillez con la que se eligen y a la que se tornan, procurando argumentar su disposición al progreso, a la evolución, al desarrollo científico, tecnológico, social, sin darse cuenta —quizá— que al procurar tal amoldamiento se pone en juego la dignidad de la persona humana, por la que tanto se ha trabajado. Ferreira (2011) dice que “Perseguimos un ideal, al que hemos adherido la condición de persona, olvidándonos de la constitución, propiamente humana [...]” (p. 4); en este sentido, el término inclusión parece tan elástico que es

capaz de admitir cualquier variante de cualquier cosa que una persona proponga, sin reparar en la generación de algún daño a terceros.

Como parte de las conclusiones, se establece considerar el diseño con enfoque social en el que cada miembro de la sociedad, provisto de la “pulsión humana” e inherente al hombre de diseñar para mejorar su calidad de vida, participe desde lo individual en la construcción colectiva del diseño de la sociedad.

Ninguna persona humana puede sustraerse a la tarea del diseño social, pues al elegir la inclusión como una condición imprescindible e irremplazable en la calidad de vida y en el respeto a los derechos humanos, redundando no solo en aceptar y reconocer a cada persona tal como es, sino también en admitir que cada una provoca un impacto grande o pequeño en el tejido social, que al tiempo que marca rutas, comportamientos, ideas en lo individual, va diseñando no exclusivamente en su propio curso de vida, sino también en el colectivo social, de manera que, inexcusablemente, participa en el diseño de la sociedad, pues es una partícula de las decisiones colectivas que se hacen al interior. Subirats y Badosa (2007) subrayan la importancia de las implicaciones del diseño: “[...] no debe [...] [haber] excusa para que no se haga examen de conciencia respecto a la responsabilidad sobre lo que uno diseña, no sólo como profesional, sino también como ciudadano, consumidor y/o usuario” (p. 38), la responsabilidad como miembros de la sociedad también es innegable. Por tanto, el diseño resultante será el que haya trazado la sociedad misma, ahí radica la trascendencia de tener claridad en los objetivos, las estrategias y las fórmulas para llegar a las metas que se pretendan alcanzar.

La primera recomendación es cuidar el término “inclusión” para no quitarle lo virtuoso al pretender abarcar cualquier cosa desatendiendo toda ética; la segunda es atender la importancia del diseño de una sociedad inclusiva que minimice riesgos, previo a estar en la antesala del desorden y la confusión; la tercera se suscribe al diseñador-miembro de la sociedad: “[...] todo profesional al realizar su labor [debe] plantearse qué efectos tendrá su labor en el marco social, y qué capacidad tiene su obra de incidir en los debates morales e ideológicos que cada momento

histórico genera (Subirats y Badosa, 2007, pp. 38-39), pues tal como advierte Gardner (2018), “[...] el diseño social [...] no es un asunto de resolución de problemas, sino de cómo se originan en la sociedad” (p. 3), provocar la reflexión para gestionar el bienestar común.

En acuerdo con el planteamiento de Guamán et al. (2019):

[...] alcanzar la inclusión social, sólo será posible sobre la construcción sistemática y sistémica de sólidos valores procesados desde todos los espacios educativos familiares, escolares, sociales e institucionales, que fomenten la aceptación a la diversidad; formación axiológica que se logrará desde la concreción de acciones que involucren a las familias, las comunidades y el Estado, generando iniciativas de inclusión a nivel local y general (p. 87).

Y ese no puede ser un hecho fortuito, es de importancia suprema la reflexión cautelosa y prudente que permita el diseño previo a la construcción de una sociedad inclusiva.

REFERENCIAS

- Álvarez del Castillo, E. (2019). El proceso de diseño es una pulsión humana. *925 Artes y Diseño. Revista de la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco*. <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2019/02/07/el-proceso-de-diseno-es-una-pulsion-humana/>
- Bauman, Z. (2004). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica. <https://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/modernidad-liquida.pdf>
- Bauman, Z. (2007). *Tiempos líquidos*. Tusquets. <https://catedratesv.files.wordpress.com/2016/07/bauman-zygmunt-tiempos-liquidos.pdf>
- Cedeño, F. (s.f.). *Colombia, hacia la educación inclusiva de calidad*. Ministerio de Educación Nacional. [file:///C:/Users/saras/Downloads/Colombia%20hacia%20Ed.%20Inclusiva%20de%20calidad.%20FULVIA%20CEDE+%C3%A6O%20ANGEL%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/saras/Downloads/Colombia%20hacia%20Ed.%20Inclusiva%20de%20calidad.%20FULVIA%20CEDE+%C3%A6O%20ANGEL%20(2).pdf)
- Eco, U. (2016). *De la estupidez a la locura. La sociedad líquida*. Lumen.
- Vásquez, A. (2008). Zygmunt Bauman: Modernidad líquida y fragilidad humana, *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. (19).
- Ferreira, M. (noviembre de 2011). *Sociedad inclusiva e igualdad de oportunidades*. https://www.um.es/discatif/documentos/Cuenca_2011_MFerreira.pdf
- Gardner, T. (2018). *Diseño Social para la Ciudad Intratable*. Cuadernos del Centro de Investigación en Economía Creativa, 53.
- Guamán, V., Erraéz, J., Alejandro, K. (2019). Inclusión social en las instituciones educativas ecuatorianas. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(2), 84-91. <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA>

- Organización de las Naciones Unidas. (1948). *Declaración Universal de Derechos Humanos*. <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- Rizo, A. (2006). ¿A qué llamamos exclusión social? *Polis, Revista de la Universidad Bolivariana*, 5(15). <https://www.redalyc.org/pdf/305/30517306018.pdf>
- Rubio, F. (2009). Principios de normalización, integración e inclusión. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*. 19. <https://www.csif.es/contenido/andalucia/educacion/244577>
- Sarmiento, M. (2020). Editorial: Diseño Inclusivo. *Revista Bitácora Urbano Territorial*, 30(2). Doi: <https://doi.org/10.15446/bitacora.v30n2.86969>
- Soto, R. (enero-junio, 2003). La inclusión educativa: Una tarea que le compete a toda una sociedad. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 3(1). <https://www.redalyc.org/pdf/447/44730104.pdf>
- Subirats, J., Badosa, J. (2007). ¿Qué diseño para qué sociedad? Notas sobre la funcionalidad social del diseño. *Elisava Temes de disseny*. 24, 35-41. <https://racocat/index.php/Temes/issue/view/6495>
- Vásquez, A. (2008). Zygmunt Bauman: Modernidad líquida y fragilidad humana, *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 19(3).

CAPÍTULO 11

LA ESTÉTICA COMO ENFOQUE DE ANÁLISIS DEL OBJETO DE DISEÑO PARA UN MUNDO SOSTENIBLE

Julio César Arámbula Meneses

Ana Aurora Maldonado Reyes

El discurso de la estética cotidiana reafirma el potencial de la estética para afectar la percepción de lo sensible, señala los caminos que permiten redistribuir lo sensible y se compromete a superar la infranqueable división entre lo sensible y lo inteligible establecido por Platón (Angioni, 2019). La estética en lo cotidiano es una noción de todos los días, impredecible e irremediablemente difícil de manejar, y es imposible llegar a una lista de objetos y actividades que le pertenecen. Sin embargo, se podrían señalar algunas actividades y objetos centrales que trascienden las diferencias individuales culturales, como comer, vestirse, arreglarse, cobijarse, y objetos utilitarios básicos, como ropa, muebles e implementos para comer, etc. (Melchionne, 2014). La estética como configuración cuestiona la naturaleza y la redistribución en el pensamiento entendida como una construcción, distribución y percepción específicas de lo sensible, opera como una instancia susceptible de penetrar cuerpos, lenguajes e instituciones. En lugar de refugiarse en un razonamiento abstracto sobre la relación del sujeto que advierte con el objeto percibido, necesita dividirse entre la experiencia ordinaria y la experiencia extraordinaria, creando tensión. Entonces, la estética se puede encontrar entre lo cotidiano de la vida que consiste en experiencias ordinarias y la vida no cotidiana que consiste en experiencias extraordinarias (Yuedi, 2022).

Por ello, comprender a la estética tiene una cercana relación con lo que Carolyn (Korsmeyer, 2002) refería al sentido del gusto, un gusto diario cuyo placer tiene la cualidad de experimentarse a través de sensaciones cotidianas, intensas e inmediatas, aunque en diseño es común asociar lo estético con la producción, ilustración, fotografía, configuración de materia, la función y estética en los objetos gráficos e industriales, sin quizá percatarnos de que la estética en su disociación implica la desconexión de la mente y la realidad del momento, volviéndose más compleja de comprender debido a su intermitencia.

En la literatura cada concepto que la estética ha adoptado, habla de diferentes contextos de exploración cultural y naturaleza humanas. La estética en el diseño quizá se manifieste desde un punto de vista activista, como una forma desestabilizadora del “sistema educativo uniformizador” (Freire, 2009), donde el diseño irrumpe y subvierte

un sistema con el objetivo de aumentar la conciencia crítica del vivir, trabajar y consumir, y este activismo del diseño al explorar su potencial estético tiene la capacidad de abrir el nexo entre el comportamiento, las relaciones y las emociones de los sujetos; es decir, los aspectos estéticos se unen como en el activismo artístico, para producir modificaciones profundas a largo plazo en la sociedad.

Este potencial interactúa de manera efectiva y forma un enfoque innovador para la resolución creativa de problemas desarrollando perspectivas sobre cómo funciona el mundo, la sostenibilidad y los procesos de diseño para impulsar a observar, analizar, describir y dialogar e ir más allá de la funcionalidad, ya que hoy coexisten muchas formas de diseño. El diseño como una ramificación, donde cada desafío conduce a una nueva rama en el árbol de las disciplinas del diseño, ahora lo complejo para la disciplina del diseño es pasar al diseño social (Tromp y Hekkert, 2019), dejando el discurso clásico del que está impregnado el objeto y la forma en que estos generan discursos y controversias. La semántica de la estética y el diseño está muy relacionada con los sentidos y sus experiencias, su lectura es todo un lenguaje, una causa de lo que podemos comprender, que emana desde lo sensorial, lo bello, la tentación y la distracción, hasta lo ominoso, lo ambiguo o lo bizarro que el objeto puede ser.

La estética está fuertemente ligada a la comprensión de la naturaleza, puede experimentarse de forma subjetiva o profunda, ya que “toda ontología verdadera comienza por la estética” (Beuchot, 2018). La estética mapea su existencia en experiencias que se relacionan entre sí, simbólicamente el mapa representa la navegabilidad y el desplazamiento de sentidos entre elementos en la búsqueda, según David Buisseret, de “información situacional”. Podríamos decir que lo estético roza con lo disruptivo, y este quebrantamiento, al menos en este sentido, está ligado al diseño y al objeto, por lo que el concepto social y cultural se puede doblar, estirar, encoger, retorcer, etc., “pero siempre que se haga sin romper ni separar lo que estaba unido, ni pegar lo que estaba separado” (Buisseret, 2003).

Se analiza, entonces, que la estética dentro de la sustentabilidad, lo cultural y el diseño, intenta preservar el patrimonio, el valor y el significado de los objetos, que estudian la intensión del diseñador para innovar, resignificar y considerar al diseño ambiental como un fenómeno holístico de la cultura moderna, por lo que su relevancia está implícita en sus métodos de análisis cultural, que incluyen la problematización humanitaria de los materiales de investigación, comparando el fenómeno del diseño ambiental con otras áreas de práctica proyectual en retrospectiva histórica, identificando su estructura, relaciones y conexiones de componentes dentro del fenómeno y con otras esferas del ser, destacando características conceptuales y contradicciones internas del diseño ambiental, analizando tendencias y patrones de su desarrollo. Se podría insinuar, con cierta levedad, que el diseño en lo sustentable es indispensable para el desarrollo profesional, genera conciencia y acota la inevitabilidad de impactar tanto de forma positiva como negativa (UANL, 2018), desde aquí el diseñador ya enfrenta al cambio social y los paradigmas.

Este texto intenta reflejar las relaciones culturales, sustentables, disruptivas y tradicionales como un lenguaje a través del objeto símbolo. Diseñar es una pragmática discursiva que genera conocimiento sobre las experiencias de aquello que John Dewey (2008) definió como la experiencia estética, que funciona como un componente y una herramienta con una utilidad que estimula la generación de la idea en cuestiones básicas y complejas, sus soluciones, así como el planteamiento del problema, presentando a cada situación de diseño como única y de igual manera ayuda a desarrollar empatía, respondiendo a necesidades y deseos reales.

METODOLOGÍA

Este texto refuerza el papel central de la estética y el conocimiento estético en las prácticas de diseño, tomando en cuenta la sustentabilidad cultural para identificar las tendencias en el diseño, el contexto cultural vigente, la cosmovisión y el sistema de valores sociales, para definir la problematización humana. Esto permite analizar la evolución

de los principios de diseño, el estilo y las ideas paradigmáticas sobre la creación de formas en el diseño, su dependencia filosófica y cultural.

Se utiliza el enfoque fenomenológico hermenéutico (Barbera e Inciarte, 2012) como base metodológica, necesario para el estudio de la sustentabilidad en el diseño como fenómeno cultural desde el punto de vista de los antecedentes culturales y axiológicos, de las manifestaciones sociales y formales para el estudio de los problemas de investigación que implica un análisis de lo estético, lo disruptivo y al diseño como lógicas del desarrollo cultural humano, pero también se interpretan los valores ético, estéticos y de diseño, enmarcando al diseño como una herramienta precisa que requiere el uso de habilidades creativas, así como habilidades organizativas y analíticas en la resolución de problemas. “La ejecución de la reflexión fenomenológica, debe inhibir toda simultánea ejecución de las posiciones objetivas puestas en acción en la conciencia irreflexiva, e impedir con ello que penetre en sus juicios el mundo que para él ‘existe’ directamente” (Husserl, 1998).

Este enfoque permite considerar el fenómeno de manera integral en el contexto de la importancia sociocultural, al definir los paradigmas de construcción y consumo de objetos de diseño y el desarrollo de la cultura del diseño.

EL CONCEPTO ESTÉTICO, EL DISEÑO Y EL OBJETO

A menudo, el lenguaje del objeto expresa ciertas características o atributos que generamos hacia él, lo impregnamos e incluso le damos una personalidad que lo vuelve independiente, una independencia que lo caracteriza como único y que se desvincula de sus relaciones estéticas para convertirlas en un significante, es decir, en un ente cargado de simbolismo. Le otorgamos cierta autoconciencia que rompe con los límites entre lo animado e inanimado, convirtiéndonos en víctimas de nuestra humanidad, confrontamos lo humanizado e intentamos darle una explicación e, incluso, una solución próxima a estas

confrontaciones inesperadas, justo ahí es donde nace esa necesidad de la estética, “el objeto nace al mismo tiempo que el sujeto lo constituye” (Morín, 1980); el sujeto produce al objeto, y va ligado a sus estéticas, esta experiencia representa una parte de él (o su totalidad). El diseño y el objeto son un dualismo, cuyas funciones y valores específicos inmiscuyen al individuo en el valor estético, el juicio estético, la experiencia estética, la propiedad estética.

El *valor estético* es el que posee un objeto, evento o estado de cosas (más paradigmáticamente una obra de valor puede ser el arte, un objeto significativo, el entorno natural, lo sentimental, histórico, financiero, económico, recreativo, etc.), en virtud de su capacidad para provocar placer (valor positivo) o desagrado (valor negativo) cuando se aprecia o se experimenta estéticamente. Robert Stecker piensa que pueden ser elementos que “carecen por completo de interés estético, pero son valiosos como arte” o “tienen tal interés estético modesto que su valor estético no puede dar cuenta de su valor como arte”. “Se sigue”, afirma, “que hay un valor artístico no estético” (Stecker, 2013).

Un *juicio estético*, según Kant, es un juicio que se basa en el sentimiento, y en particular en el sentimiento de placer o displacer. Según el punto de vista oficial de Kant, hay tres tipos de juicios estéticos: sobre lo agradable, sobre la belleza (o, de manera equivalente, juicios sobre el gusto) y sobre lo sublime (Pollok, 2017). La *experiencia estética* abarca una variedad de respuestas emocionales que van desde la belleza hasta el asombro, la sublimidad y una variedad de otras emociones (a menudo basadas en el conocimiento), está vinculada a la percepción de los objetos externos, pero no a ningún uso funcional aparente que puedan tener los objetos (como mirar pinturas, escuchar música o leer poemas) (Vasija et al., 2013).

La *propiedad estética* de un elemento, ya sea un objeto natural o artificial, es aquella cualidad denotada por el tipo de términos generalmente empleados en los juicios estéticos. Estas cualidades suelen etiquetarse como terciarias, para distinguirlas de las propiedades primarias (la masa) y secundarias (el color) de las que, no obstante, dependen. Su evaluación requiere un tipo específico de sensibilidad, un contacto

directo con un objeto, aunque también puede estar involucrada una experiencia perceptual, emocional y cognitivamente compleja. Para Simoniti (2017) son las capacidades de un objeto para causar ciertos sentimientos, que pueden ser percibidas sin que el observador tenga la experiencia relevante.

Jerrold Levinson dice que “apreciar algo estéticamente es prestar atención a sus formas, cualidades y significados por sí mismos, y a sus interrelaciones, pero también prestar atención a la forma en que todas esas cosas emergen de un conjunto particular de características, perceptivas básicas o de bajo nivel” (Levinson, 1996), el profundizar en lo estético es apreciar las características reales de los objetos.

El discurso estético juega un papel retórico orientado a lo inesperado, como el concepto mismo del diseño disruptivo (Acaroglu, 2017), donde como resultado se genera una reflexión sobre los valores o prácticas sociales. El lenguaje del diseño debe ser traducido a un lenguaje en el que el objeto pueda expresar sus alternativas; es decir, jugar un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad; se trata, entonces, de entender a la estética, su retórica y lo disruptivo de diseño, más allá de un discurso estilístico y un argumento que contribuya al análisis y teoría del diseño (Acaroglu, 2017). La disrupción estética desafía las suposiciones arraigadas que subyacen al discurso tradicional estético centrado en el arte; el diseño propone ser un auxiliar en el desarrollo de un discurso estético general, y debe agregar nuevas vías de investigación, priorizándola como un vínculo que permita descifrar, entender y traducir en el campo del diseño, la estética, la sustentabilidad, la culturalidad y lo disruptivo, en un nuevo y único lenguaje en el objeto de diseño.

El ser humano se encuentra en un constante estado de emergencia, emergencias a las que debe responder lo más rápido posible, y en las que se deben generar estructuras que respondan a este tipo de casos; se puede citar a algunas como el fenómeno COVID-19 (pandemia), el cambio climático, demografía, fenómenos sociales particulares, etc. La emergencia de alguna forma se asemeja al fenómeno disruptivo, pero también está muy ligada a la sustentabilidad cultural, detonarlas

representa un cambio de algo o en algo, el diseño a través del raciocinio estético, y estas disrupciones que rondan en lo súbito deben generar estrategias para responder a estas condiciones, y así mismo contextualizarlas hacia lo sustentable. “El diseño se centra en el incremento del valor, sin embargo, éste es un concepto amplio que no se puede reducir a la dimensión económica” (Rodríguez, 2015); entendemos que los valores estéticos, los valores del diseño y sus relaciones representan controversias enfocadas a pensar y reflexionar sobre la necesidad de lo inmediato, a provocar, hacer, pensar e inspirar, contribuyendo a los valores de una sociedad más sustentable, siendo esta una actitud que agregue el valor a los objetos generando en ellos un significado trascendental.

Estructurar el lenguaje estético no solo debe tener una función para el diseño (para diseñar objetos), sino también para su evaluación y reconfiguración. Al igual que Néstor Sexe piensa en una vida llena de signos (Sexe, 2001), se debe pensar en la estética y el diseño como una unidad significativa que intenta complejizar y decodificar las distintas manifestaciones del objeto en el campo del diseño. La estética y el diseño están obligados a entender al objeto como un fenómeno dispuesto a transformarse en un hecho comunicativo, donde esa comunicación sea una unidad de significación, es decir, el fenómeno debe ser complejizado para decodificar sus distintas manifestaciones semióticas y estructurales, sería la manifestación de la cultura del diseño a través de un lenguaje retórico y semiótico.

RETÓRICA DEL OBJETO

Para el diseño, la retórica es una expresión cuyo propósito es crear una estructura lingüística del objeto a través de su semiótica, no se trata de un discurso embellecedor del objeto, sino de un argumento que contribuye al análisis, raciocinio de la teoría estética y el diseño. Diseñar a través de un elemento retórico es prescindir por un momento de la práctica en el diseño para llevarnos a la ideología del mismo, conlleva a generar una teoría del objeto, un argumento que lo define, que no señala despectivamente, sino que mira hacia las entrañas.

Walter Benjamín decía que “la liberación del objeto de su envoltorio, la destrucción del aura, es distintivo de una percepción cuya sensibilidad para lo homogéneo en el mundo ha crecido tanto actualmente que, a través de la reproducción, sobrepasa también lo irrepetible” (Benjamín, 1973, p. 17); en contexto, es ir más allá del objeto, de olvidar por un momento el discurso esencial de “la forma siempre sigue la función” (Córdoba, 2010) (premisa a la que bien podríamos denominar “el envoltorio”), lo que podría permitir al objeto descifrarse, omitiendo así la morfología (el aura representada por las reglas del buen diseño) para sobrepasar lo irrepetible, entender al objeto desde nuevas configuraciones. La forma es fondo, pero sin fondo no hay forma.

Utilizar la figura retórica es fundamental para el desarrollo del lenguaje y cognición del diseño, para así encontrar nuevas variables en el campo de la estética. Las diferentes estéticas de la emergencia son un interesante ejemplo de improvisación y resultado, en las que ejemplificamos con los sistemas de protección personal ante el virus de COVID-19, donde la población, en un reaccionar económico, implementó soluciones con una careta hecha con una garrafa de galón de agua,¹ donde el reúso se volvió un recurso emergente para solventar una necesidad próxima, pero también fue el resultado de un interesante lenguaje estético en el que el diseño está obligado a ser reaccionario. Así, se entiende que la emergencia ofrece a través de la reconfiguración del objeto, lenguajes estéticos que giran en la percepción y la experiencia y que condicionan el proceso de descodificación de la metáfora.

En la estética, percibir es el proceso de alcanzar la conciencia mediante la organización y la interpretación sensorial de información (Neisser, 2014), cuyo papel es crucial en la idea de lo metafórico; se dice que si la función de este objeto es contener un líquido, metafóricamente se transforma en un protector facial bajo un entorno que sugiere no contraer una infección viral.

La metáfora y la emergencia sugieren crear objetos para solucionar limitaciones, situaciones inmediatas y también buscar alternativas en la “contigüidad”. Los conceptos metafóricos estructuran no solo el lenguaje, sino los pensamientos, actitudes y acciones. En diseño, hacer

uso del lenguaje metafórico es crucial para el impulso de alternativas sustentables, dice el diseñador Joe Doucet: “esto es en parte, la adopción masiva de una necesidad no deseada” (2020).

EL FENÓMENO DISRUPTIVO

Cuando Jeff Koons creó el *Play-Doh* en su serie *Celebración*, expresó que la obra lucía engañosamente sencilla, independiente al efecto que pudiese causar una masilla de tal dimensión nadie imaginaba a simple vista que la escultura tenía una complejidad técnica abrumadora; quién diría que aquella colosal, suave, manipulable, atractiva y multicolor plastilina estaría conformada por 27 piezas de aluminio que encajaban perfectamente, situación que cambiaba por completo la asociación con el objeto y rompía abruptamente el prejuicio y la forma de percibirla, aunque el deseo próximo sería no enterarse de que la pieza no es plastilina, siendo mejor imaginar que Koons había encargado cantidades extraordinarias del producto y había conjuntado pacientemente su escultura que parece permanecer intacta por un perfecto cálculo en su gravedad; en contexto, su fabricación fue el fruto de dos décadas de investigación y planeación, producto del ingenio de Koons, pero traída a la realidad por ingenieros y expertos metalúrgicos. Si se conjunta toda la significación que hay detrás de este objeto, que no es solamente una inocente temática de infancia, juego e imaginación, sino un análisis estético, ingenieril y de diseño que hace que entender la escultura *Play-Doh* rompa los indicadores de infancia y se trate de un trabajo invaluable, de igual manera traer al goce de vuelta, no está de más.



Ilustración 1. Carta emergente ante COVID-19

Fuente: <https://acortar.link/IhYoUL>



Ilustración 2. Play-Doh, de Jeff Koons

Fuente: <http://www.jeffkoons.com/artwork/celebration/playdoh0>

Es aquí donde el caos está perfectamente interconectado, donde lo disruptivo surge de una mente creativa para dar una solución razonable al objeto, lo que Leyla Acaroglu denomina como “la solución de problemas desarrollada por perspectivas tridimensionales sobre la forma en la que funciona el mundo” (Acaroglu, 2017), aunque lo disruptivo está muy ligado a los sistemas, a la sostenibilidad y a la acción de convertir un problema en una oportunidad; no se puede dejar de lado su enfoque y hacer una construcción sobre sus particularidades, principalmente en las que existe el proceso de diseño, explicado exponencialmente en la obra de Koons y que trae consigo grandes valores estéticos, objetuales y de diseño.

Lo disruptivo está conformado por tres elementos denominados minería, contexto y construcción, cada

uno constituye una etapa iterativa sobre un determinado problema, etapas que desarrollan intervenciones que resuelven un problema de manera creativa y sostenible; el enfoque disruptivo busca un cambio positivo para solucionar obstáculos complejos; de forma concreta, resuelve problemas fuera de la idea que condujo a ellos, ya que muchas veces se pretende dar una solución bajo los mismos pasos que originaron la problemática (EVE, 2018).

SEMIÓTICA, ESTÉTICA Y DISEÑO

La semiótica es capaz de traducir los simbolismos entre la estética y el diseño, e igualmente al combinarse con lo emergente, la disrupción y los puntos en común entre estos. Para Peirce, la semiótica es la “doctrina de la naturaleza esencial y de las variedades fundamentales de la semiosis posible” (Peirce, 1978); la semiosis, por extensión, es un proceso que subyace a la noción de signo, esto es: “una acción o influencia que es o implica la cooperación de tres sujetos, el signo, su objeto y su interpretante” (Verón, 1993).

Su similitud es que es un “proceso circular de percepción y acción o de concebir y hacer cosas”, analiza fenómenos de la cultura visual provocados por las innovaciones tecnológicas y los avances científicos, las corrientes ideológicas y la propia influencia de la herencia cultural y

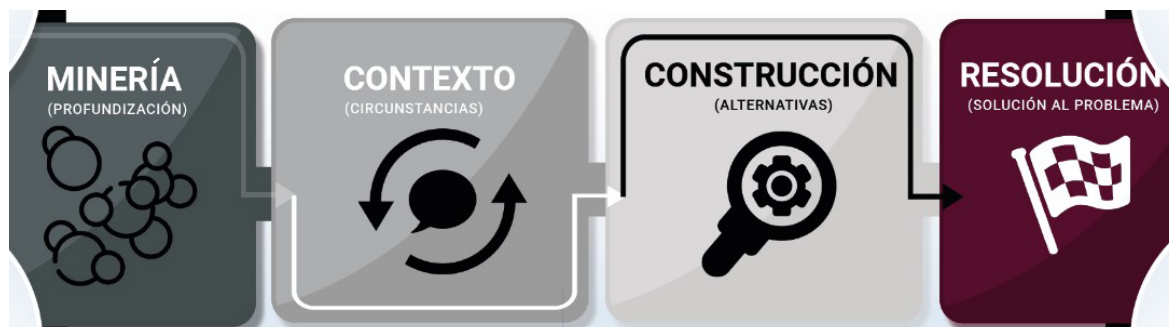


Ilustración 3. Construcción de los elementos del diseño disruptivo

Fuente: elaboración propia.

filosófica del pasado. Se enfocan en una metodología de investigación teórica basada en el enfoque interdisciplinar del símbolo. Acompañados de la hermenéutica y la teoría crítica, buscan la comprensión desde disciplinas como historia, estética y teoría del arte (Martin, 2018), por lo que se obtiene un enfoque que distingue al análisis simbólico de las disciplinas convencionales, la teoría del arte, la crítica del arte e incluso de la historia del arte, aunque no excluye ninguna de estas disciplinas de su metodología interdisciplinar. Su análisis entrecruza un discurso que requiere unidad, relación y reciprocidad entre distintas ramas del conocimiento para que realmente la investigación avance en el desarrollo cultural y social. Junto con los principios de la teoría crítica, busca la comprensión de la sociedad mediante la aplicación de la racionalidad instrumental, coloca bajo sospecha la composición informal o la mirada periférica sobre las imágenes. Su lógica de inferencia del conocimiento, en la mayoría de los casos, combina lo inductivo con lo deductivo. “De esta manera, concierta el sentido del estudio desde los hechos particulares a los generales (inducción), pero también puede comenzar en sentido contrario (deducción)” (Contreras, 2018).

En su relación con el objeto, conjuga la filosofía del arte como punto de partida para entender su comportamiento y sus fenómenos internos, es el análisis a través del fenómeno visual lo que lo describe dentro de un todo e introduce al individuo a las entrañas de las relaciones históricas con este, así como los comportamientos sociales y culturales que existieron alrededor; se puede entender claramente que el objeto tiene un valioso significado social, más allá de la forma, la función, el tiempo de vida, su estética y el uso, existen lenguajes ocultos que el diseñador debe ser capaz de observar e interpretar, con naturalidad y claridad (Norman y Klemmer, 2014).

El objeto de diseño brinda un enfoque contemporáneo que atiende a su presencia en relación con el espectador, la naturaleza de su imagen es aquel plano esencial del objeto mismo, como el aura de Walter Benjamín, donde el objeto mismo es un lenguaje que necesita estructurar su información bajo el paradigma de lo epistémico, secuencial y ordenado bajo las reglas de la lógica, es decir, la imagen del objeto comunica un significado y al mismo tiempo es un paradigma (Benjamín, 1989).

LA SUSTENTABILIDAD CULTURAL, LA PRÁCTICA Y SABIDURÍA ESTÉTICAS COMO ESPECIFICACIÓN Y EJE DISCIPLINAR DEL DISEÑO

Uno de los principales ejes de la sustentabilidad cultural es el pensamiento sistémico, ya que ofrece una manera de obtener una visión general de un sistema complejo, centrándose en las relaciones más que en los detalles y siguiendo una lógica conjuntiva en lugar de la lógica disyuntiva de los tradicionales métodos analíticos.

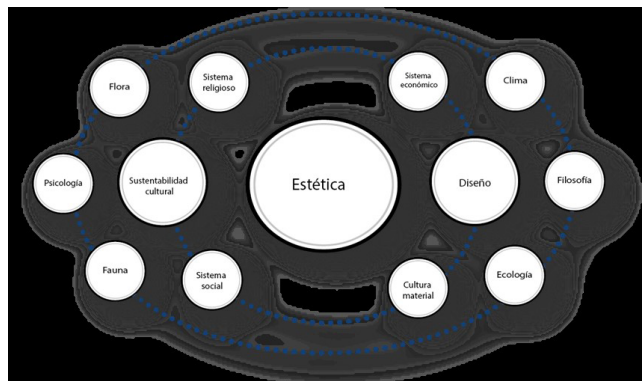


Ilustración 4. Sistema estético y sus conexiones con las variables de sustentabilidad cultural y diseño

Fuente: elaboración propia.

El pensamiento sistémico hace uso de nociones como “bucles de retroalimentación”, “interconectados sistemas”, “puntos de apalancamiento alto/bajo”, “diferentes tipos lógicos” (es decir, los diferentes lógicos en juego en distintos niveles sistémicos) y apunta a fenómenos de “emergencia”, “arquetipos estructurales”, “procesos evolutivos estocásticos”, y, por supuesto, también “resiliencia” (De Freitas, Morin y Nicolescu, 1994). Constituye un lenguaje específico que permite trabajo transdisciplinario y puede servir como una de las bases para las culturas de sostenibilidad. En su relación con la

estética y el diseño ayudan a una comprensión teórica y abstracta para generar cambios reales mediante el análisis, por lo que si la intención es llegar a un cambio sustentable significativo, es importante comprender que para realizar ese cambio cultural sustentable, así como cualquier instrumento dialéctico, deben implicarse nuevas prácticas, estimuladas obviamente por los cambios sistémicos.

Cuando los patrones estéticos, el diseño y la sustentabilidad cultural se interconectan (Ilustración 4) se generan espacios para crear una verdadera política de la sustentabilidad, que no implica la generación de una nueva cultura global, sino zonas flexibles y autoecopiéticas perceptuales, temporales, virtuales y materiales, cuya tensión construye virtualidades sistémicas para futuros potenciales (Koefoed, 2008), la cultura de la sostenibilidad debe tener un significado esperanzador con una constante autocrítica y la actualización continua de lo reflexivo, esto le permitirá no perder elasticidad, encontrando en la estética y el diseño, fundamentos para la trasgresión de una cultura sustentable no solo material, sino una cultura que se concentre en un ambiente multisistémico como el social, económico, de consumo, material, religioso, etcétera.

CONCLUSIONES

La estética no es excluyente en su agencia humana, en cuanto a su semiótica no se ve limitada por ninguna dependencia; el diseño centrado en el ser humano no debe subestimar los elementos esenciales no humanos de un entorno o un objeto, la distinción entre estética, lo disruptivo y el diseño es completamente efectiva, el observador y lo observado están imbricados en el entorno; el diseño y lo disruptivo se funden con la estética, el discurso estético encapsula lo imitativo, adaptativo e imperativo, al mismo tiempo que modela y representa las dimensiones ocultas de nuestros entornos en constante evolución y recepción

El potencial de la estética en el diseño puede resolver problemas más allá de la configuración de los objetos al identificar la existencia de situaciones emergentes y complejas. Es común asociar al diseño con la

producción, ilustración, fotografía, configuración de materia, la función y estética en los objetos gráficos e industriales, pero lo emergente es una práctica del diseño intangible, es decir, un diseño también crea experiencias a través de la interacción con la tecnología y las actividades cotidianas, el diseño dentro de la innovación social reconfigura relaciones y bienes de manera colaborativa para un beneficio social, generando propuestas de valor para la sociedad y las organizaciones, abordando problemas y complejidades diferentes, indagando enfoques del diseño que implican la práctica y la educación.

Hay una expansión de significados y conexiones en diseño, lo cual lleva los problemas de diseño a un análisis de símbolos y comunicación visual, objetos, materiales, actividades y servicios organizados, sistemas y ambientes complejos, donde las actividades, servicios organizados, sistemas y ambientes complejos se entienden como emergentes, ya que los caracteriza la acción y el pensamiento o idea que justifican la posibilidad de vivir la experiencia completa de un sistema social.

Resulta indiscutible que el diseñador demanda habilidades de colaboración transdisciplinaria y planeación estratégica, el diseño plantea retos acerca del rol y su reconocimiento en los negocios y la sociedad. La educación para los enfoques emergentes del diseño implica la aparición de nuevos diseñadores en la oferta y demanda laboral, tal transformación requiere miradas formativas presentes y futuras hacia la ciencia y tecnología, enfatizando la complejidad de los problemas sociales y organizacionales. El reto para la educación en lo formativo del diseño es que amplíe los enfoques de su oferta sin dejar de lado la composición formalestética como fortaleza e identidad del diseñador. La mayoría de las prácticas dentro de los órdenes emergentes del diseño se han basado en los desarrollos de las ciencias sociales, la educación comunitaria y otras disciplinas.

REFERENCIAS

- Acaroglu, L. (2017). *Disrupt Design: A metod for activating social change by design*. Disrupt Design LLC.
- Angioni, L. (2019). Plato. Hippias Major. *Archai*, (26), e02608. . https://doi.org/10.14195/1984-249X_26_8
- Barbera, A., e Inciarte, A. (2012). Fenomenología y hermenéutica: dos perspectivas para estudiar las ciencias sociales y humanas. *Multiciencias*, 12(2), 199-205. <http://www.produccioncientifica.luz.edu.ve/index.php/multiciencias/article/view/16900>
- Benjamin, W. (1989). *Discursos interrumpidos I*. Editorial Taurus. Buenos Aires.
- Beuchot, M. (2018). *Teoría Estética, la resurrección del arte*. Orfila.
- Buisseret, David (2003). *La revolución cartográfica en Europa, 1400-1800. La representación de los nuevos mundos en la Europa del Renacimiento*. Paidós.
- Contreras, F. (2018). *Elementos de los estudios visuales: un análisis crítico de la mirada desde el esencialismo visual a los regímenes escópicos*. Universidad de Sevilla.
- Córdoba, L. (2010). *Funcionalismo, modernidad y espacio*. ESIA Tecamachalco.
- DeFreitas, L. Morin, E. y Nicolescu, B. (eds.) (1994). *Charter of Transdisciplinarity*. First World Congress of Transdisciplinarity, Convento da Arrábida.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Trad. Jordi Claramonte. Paidós.
- Doucet, J. (2020). ¿Un protector facial que te gustaría usar? ¿Cómo alentamos la adopción masiva de una necesidad no deseada? *Estilopropio*.
- EVE Museos e Innovación (2018). *El modelo del Diseño disruptivo*. <https://evemuseografia.com/2018/04/09/el-modelo-de-disenodisruptivo/#:~:text=El%20>

Diseño disruptivo (a partir de problemas sociales y ambientales)

Freire, J. (2009). Educación expandida y nuevas instituciones: ¿Es posible la transformación? *Educación Expandida*, 67-84. Zemos98.

Iglesias, R. et al. (2013). La epistemología del Diseño como construcción problemática. *Anales del IAA*, 43(1), 121-134.

Husserl, E. (1998). *Invitación a la fenomenología*: Paidós.

Koefoed, O. (2008). Zones of Suspension: an exploration of eventuality, culturality, and collective intuition in life and work. In Kagan, S. and Kirchberg, V. (eds.). *Sustainability: a new frontier for the arts and cultures*, VASVerlag für Akademische Schriften, Frankfurt am Main, pp. 59-92.

Korsmeyer C. (2002). *El sentido del gusto, Comida, estética y filosofía*. Paidós.

Martin, P. (2018). *Between Hermeneutics and Aesthetics: Reconsidering Truth and Method as an "Aesthetics of Truth"*. University of Helsinki.

Melchionne, K. (2014). "The Point of Everyday Aesthetics". *Contemporary Aesthetics*.

Mieke van der Bijl-Brouwer and Kees Dorst. (2017). Advancing the Strategic Impact of Human-Centred Design. *Design Studies* 53, november, 1-23.

Morín, E. (1980). *El método. La Vida de la Vida*. Cátedra.

Norman, D. (2010). *Why design education must change*. *core77*, 11, 26. Recuperado el 6 de enero de 2023 de <http://www.core77.com/posts/17993/whydesigneducationmustchange17993>

Norman, D. y Klemmer, S. (2014). *State of Design: How Design Education Must Change*. LinkedIn, March 25.

Neisser, U. (2014). *Cognitive Psychology*. Classic Edition.

- Levinson, J. (1996). *The Pleasures of Aesthetics*. Cornell University Press.
- Ortiz, A. (2017). *El pensamiento filosófico de Humberto Maturana. La autopoiesis como fundamento de la ciencia*. Revista Espacios. 38(46), 31-45.
- Peirce, C. (1978). *Fragments de La ciencia de la semiótica*. Nueva Visión.
- Pollok, K. (2017). *Teoría de la normatividad de Kant: Explorando el espacio de la razón*. Cambridge University Press.
- Rodríguez Morales, L. (2015). *Diseño como incremento de valor. Legado de Arquitectura y Diseño*, (17), 35-47. <https://www.redalyc.org/pdf/4779/477947305003.pdf>
- Sexe, N. (2001) *Diseño.com*.(1a.ed). Buenos Aires. Paidós.
- Sibley, F. (2001). *Approach to Aesthetics: Collected papers on Philosophical Aesthetics*. Clarendon Press.
- Simoniti, V. (2017). *Aesthetic Properties as Powers*. *European Journal Of Philosophy*. <https://doi.org/10.1111/ejop.12224>
- Stecker, R. (2013). *Aesthetic Autonomy and Artistic Heteronomy*. In Hulatt, O. (ed.). *Aesthetic and Artistic Autonomy*, Bloomsbury, pp. 31-49.
- Tromp, N. y Hekkert, P. (2019). *Designing for Society: Products and Services for a Better World*. Bloomsbury.
- Universidad Autónoma de Nuevo León. (2018). *¿Qué es la Sustentabilidad?* <http://sds.uanl.mx/el-concepto-desarrollo-sustentable/>
- Yuedi, L. (2022). *Living Aesthetics in China: Confucian Aesthetics as a New Direction*. Volume 10. https://contempaesthetics.org/2022/11/29/living-aesthetics-in-china-confucian-aesthetics-as-a-new-direction/?hilite=“The+Point+Everyday+Aesthetics...#_edn4

Vasija, E. Starr, G. y Rubin, N. (2013). *Art reaches within: aesthetic experience, the self and the default mode network*. <https://doi.org/10.3389/fnins.2013.00258>

Verón, E. (1993), *Terceridades*. En *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*, Gedisa.

CAPÍTULO 12

**RAMPAS COMO ELEMENTO
DE DISEÑO UNIVERSAL.
UNA MIRADA REALMENTE
INCLUYENTE**

Esteban de Jesús Jiménez García

El diseño universal es un concepto que ha cobrado fuerza en los últimos años, busca romper barreras que limitan la vida del ser humano, atendiendo a todas las personas sin importar su condición, de tal manera que tengan vida independiente (Serrano et al., 2013), y se ha convertido en una de las principales líneas de trabajo en atención a personas con discapacidad (Ríos et al., 2018).

Como antecedentes formales, en la evolución de este concepto se encuentra el funcionalismo escandinavo de los años cincuenta y el diseño ergonómico de los años setenta; a su vez, Suecia se presentó como una región líder en el diseño incluyente, a través de una sociedad para todos. Atendiendo directamente al concepto de diseño universal se atribuye su origen al arquitecto y diseñador norteamericano Ronald Mace, el cual es entendido como la creación de productos y entornos diseñados que puedan ser utilizables por el mayor número de personas, sin adaptaciones, rediseños o elementos complementarios (Hernández y García, 2011).

Por su parte, Alonso (2002) entiende por diseño universal al diseño de productos y entornos aptos para el uso del mayor número de personas sin necesidad de adaptaciones ni de un diseño especializado. El Centro para el Diseño Universal de la North Columbia State University de Estados Unidos menciona los siguientes siete principios para lograr bienes y servicios bajo el concepto de diseño universal: uso equitativo, uso flexible, uso simple e intuitivo, información perceptible, tolerancia al error, mínimo esfuerzo físico, así como el adecuado tamaño de aproximación y uso (Bettye Rose Connell, 1997).

Además, el diseño universal como concepto tuvo antecedentes de impacto mundial, como la Convención Europea para la Protección de los Derechos Humanos y las Libertades Fundamentales (1950), la asignación de 1981 como el Año Internacional de Naciones Unidas para las Personas con Discapacidad, las Normas Uniformes de Naciones Unidas para la Igualdad de Oportunidades de las Personas con Discapacidad (1993), el Tratado de Ámsterdam de la Unión Europea (1997), la Convención de Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (2007), por mencionar algunas (Ginnerup, 2010).

El diseño universal, por lo tanto, facilita la vida del hombre, simplifica la realización de tareas y permite un entorno accesible e igualdad de condiciones. Es responsabilidad de la sociedad en conjunto influenciar y modificar el entorno para lograr igualdad de condiciones en todos los seres humanos (Hernández y García, 2011). Se ha convertido en una línea transversal en todo producto o servicio (Solís-Carcaño et al., 2013).

Por otra parte, las rampas a un nivel arquitectónico y de diseño se han colocado para muchos como símbolo de la accesibilidad. Su importancia radica en la posibilidad de vincular o unir dos lugares de distintas alturas sin la necesidad de escaleras, medios mecánicos o electrónicos, esto mediante un plano inclinado (Pérez Porto, 2022). Las rampas son uno de los medios pasivos más utilizados por personas con alguna discapacidad.

Entre los materiales existentes que incluyen guías en el diseño de rampas se encuentran: *Manual Práctico de Diseño Universal* (Placeres, 2015), *Ciudades y Espacios para todos: Manual de accesibilidad universal* (Boudeguer Simonetti y Squella Fernández, 2010), *Manual de normas técnicas de accesibilidad* (México, 2016), y las Normas Técnicas Complementarias para el Proyecto Arquitectónico del Reglamento de Construcción de la Ciudad de México. Estos documentos y los existentes en la literatura deben comprenderse como una guía de apoyo en el diseño de proyectos y no como una limitante proyectual (Simian-Fernández, 2014).

Ante esta situación, las rampas se han considerado como parte de la solución al tema de accesibilidad o como bandera de lo incluyente; no obstante, al hacer uso de las rampas presentes en el entorno construido y al interactuar con distintas personas en su diversidad surgen preguntas como las siguientes: ¿las rampas son únicamente para personas con discapacidad motriz? ¿Los manuales contemplan verdaderamente condiciones de diseño universal? ¿Las rampas construidas son realmente seguras para todos? ¿Las rampas realmente permiten vida independiente?

Es indispensable comprender que la accesibilidad ya no es un derecho de cierto grupo, sino un derecho hacia la colectividad (Simian-Fernández, 2014). De esta manera, se comprende igualmente que las rampas no son solo para personas con discapacidad motriz; por el contrario, deben procurar el beneficio de todos incluyendo personas con discapacidad sensorial e intelectual, adultos mayores, mujeres en periodo de gestación, personas con diferentes tallas o con limitaciones temporales (Oviedo-Cáceres y Hernández-Quirama, 2020).

Cabe mencionar que cumplir con requisitos sociales sin un adecuado estudio de literatura, una aplicación socialmente responsable y sin considerar las condiciones reales de las personas con discapacidad, puede convertir las rampas de un elemento integrador y una solución a un riesgo para quienes hacen uso de ellas.

Tomando en consideración lo anterior, el objetivo principal de este trabajo fue contribuir con el diseño y la consolidación de rampas adecuadas, capaces de satisfacer necesidades humanas en un entorno incluyente. Como objetivos particulares se planearon los siguientes:

- Llevar a cabo un estudio del estado del arte que permita identificar el material existente para los diseñadores y constructores de espacios, de los cuales muchos diseñadores echan mano y justifican los proyectos.
- Realizar un trabajo de campo en donde se analicen las condiciones constructivas de las rampas en algunas de las calles de la ciudad de Toluca, Estado de México, y establecer su acercamiento a las consideraciones teóricas.
- Realizar un trabajo de investigación con los usuarios que requieren con mayor frecuencia las rampas, bajo el principio de que todos los elementos de diseño, en este caso rampas, puedan ser utilizados por todas las personas atendiendo a los principios del diseño universal.
- Obtener una comparativa entre la información actualmente disponible en medios físicos o electrónicos, la realidad existente en las calles de Toluca, Estado de México y la experiencia recopilada de los usuarios.

- Realizar propuestas en el mejoramiento del diseño de rampas para obtener un elemento de diseño incluyente.
- Llevar a cabo la difusión de la presente investigación para su aplicación y promoción del diseño universal.

METODOLOGÍA

El proyecto se encuentra en el área de humanidades y está relacionada con el Objetivo del Desarrollo Sustentable (ods) 10, “reducción de las desigualdades”, cuya meta es garantizar que nadie se quede atrás, particularmente las personas con discapacidad o en estado de vulnerabilidad.

El tipo de investigación fue mixto: cuantitativa, es decir, se recopiló información como materiales, dimensiones y complementos de los elementos ya construidos, entre los que se encuentran rampas, banquetas y accesos, y cualitativa: se obtuvo información mediante encuestas que permitieron conocer la percepción que los usuarios tienen de su entorno construido.

Se realizó un tipo de investigación por medio de cuestionarios de tipo mixto que incluye preguntas relacionadas con tres principios: las barreras presentes, efectos físicos y emocionales que los usuarios expresan ante dichas barreras y aportaciones puntuales al diseño incluyente. Para lo anterior se incorporaron quince preguntas cerradas, todas de carácter cualitativo, con el objetivo de conocer las experiencias de vida en el itinerario de cada persona con discapacidad que reflejen las condiciones y barreras con las que se enfrentan cada día.

La muestra se conforma por 20 personas con distintas condiciones de discapacidad: ocho personas con discapacidad motriz en extremidades inferiores, cinco con discapacidad visual, cinco con vejez cuyas edades están entre los 70 y 80 años y dos personas con autismo. Cabe señalar que la edad establecida para la vejez fue el único factor orientado por las características propias de la condición; sin embargo, para otras

circunstancias no se consideraron factores como edad, sexo o peso, ya que se busca ser equitativo en el uso de rampas.

La metodología se encuentra estructurada en cuatro etapas: la primera corresponde a la fundamentación en la cual se determina el estado del arte y clasificación de la información obtenida de manuales, fichas técnicas y compendios. En la segunda se realizó una investigación de campo en las calles principales de la capital del Estado de México y la zona conurbada; dicha investigación refleja las condiciones reales de uso en esa zona, sus ventajas y limitaciones, así como la real aplicación de recomendaciones de la parte documental. En la tercera se presenta la investigación cualitativa en donde se documenta la experiencia de los usuarios, esto último mediante la aplicación de encuestas; por lo tanto, propone el estudio y la comparación de una tríada que incluye: propuestas teóricas documentales – condiciones del entorno construido – experiencias de vida (Figura 1). Finalmente, en la cuarta etapa se comparan y evalúan los resultados para su discusión y obtención de conclusiones.

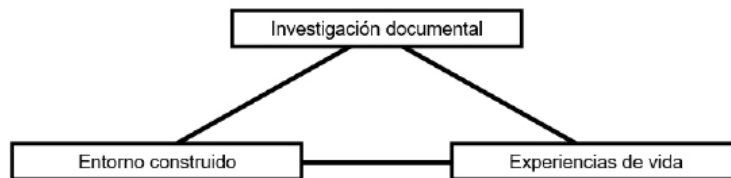


Figura 1. Relación de estudio entre la investigación documental, el entorno construido y las experiencias de vida

Fuente: elaboración propia.

DESARROLLO DEL TEMA

Una vez concluida la aplicación metodológica se presentan los resultados más relevantes de la investigación de campo en las calles de la ciudad de Toluca, Estado de México; dichos resultados están compuestos por imágenes de referencia, mismas que se encuentran acompañadas de una breve descripción de su condición.

En la imagen 1 la rampa cuenta con 86 cm de ancho, 30 % de pendiente, la cual además presenta variaciones de pendiente que pueden superar el 40 %, su longitud es de 8 m sin descansos en todo su trayecto, incluyendo las curvas; no cuenta con señalamientos, y el radio de giro es inapropiado. La incorporación a la rampa resulta complicada, no hay elementos podotáctiles y resulta complicado circular a través de ella aun con la ayuda de terceros.



Imagen 1. Rampa de servicio público

Fotografía: Esteban de Jesús Jiménez-García.

En la imagen 2 se muestra una rampa que tiene 80 cm de ancho, lo cual es prácticamente inadecuado para una silla de ruedas tradicional, porque puede provocar la volcadura hacia los lados; su pendiente es de 32 %, inadecuada aun con apoyo de un tercero; se destaca que no se consideró un radio de giro para incorporarse a ella, la pintura favorece el deslizamiento de calzado, ruedas, gomas de muletas o bastones, etc.; al intentar descender por la rampa se queda cercano a la vialidad, lo cual aumenta el riesgo de uso, no cuenta con pasamanos o elementos de soporte. Por lo anterior, se considera peligroso su uso.



Imagen 2. Rampa de servicios de salud

Fotografía: Esteban de Jesús Jiménez-García.

En cuanto a la rampa de la imagen 3, su ancho es de 1.11 m, 18 % de pendiente y 7.3 m de largo. No cuenta con los descansos recomendados y sobrepasa la pendiente indicada. En cuanto a barandales, solo hay del lado del muro, dejando libre de protección el área en la que se podría presentar un accidente con mayor frecuencia. Asimismo, se

requiere el apoyo de un tercero para transitar a través de su pendiente, no presenta elementos podotáctiles y tampoco señalamientos de ningún tipo.



Imagen 3. Rampa de espacios culturales y religiosos

Fotografía: Esteban de Jesús Jiménez-García.

La imagen 4 muestra un elemento con 1.20 m de ancho, 17 % de pendiente, 3.5 m de largo y pintura que facilita el deslizamiento del calzado, ruedas, gomas de muletas o bastones, entre otros; aun cuando es posible observar cinta antiderrapante, esta no brindaría las medidas de seguridad mínimas.



Imagen 4. Rampa para acceso a servicios comerciales

Fotografía: Esteban de Jesús Jiménez-García.

Por otra parte, se registran los resultados cualitativos del cuestionario referente a las condiciones de vida que usuarios con distintas discapacidades presentan ante las rampas que son parte de su itinerario urbano, los cuales se resumen mayormente en porcentajes, o bien, en compilación de las ideas principales obtenidas.

De los 20 usuarios que respondieron el cuestionario, la totalidad consideró que las rampas no son completamente accesibles; de acuerdo con su experiencia, señalaron que estas no garantizan la seguridad o el desplazamiento autónomo. Entre los aspectos recopilados se observa que 60 % de los entrevistados afirmaron que frecuentemente se encuentran ante la falta de rampas para ingresar a inmuebles, lo que provoca depender de otra persona o a no hacer uso de estos. El mismo porcentaje de usuarios consideró que en más de la mitad de las rampas

es muy complicado ubicarlas o incorporarse a ellas de manera segura, principalmente por el espacio libre.

Los principales problemas identificados fueron, en primer lugar, la pendiente, ya que personas con edad avanzada o mujeres embarazadas omiten el uso de ciertas rampas por temor a resbalar; para las personas con baja visión o ceguera, la pendiente inadecuada resulta constantemente un obstáculo con el cual pueden tropezar al iniciar el recorrido. Un segundo problema encontrado fue la ausencia de materiales podotáctiles, específicamente para usuarios con ceguera, se registró la casi nula ausencia de este elemento en el itinerario de los usuarios; así mismo, es común encontrar rampas que invaden trayectos perpendicularmente, sin avisos podotáctiles o señalamientos con contraste.

El 100 % de los entrevistados consideró necesitar apoyo de un tercero en al menos una rampa de su itinerario diario; por esta razón, entre otras, el total de la muestra también compartió que ha dejado de asistir a ciertos lugares como bancos, plazas comerciales, oficinas de gobierno, museos y ciertos comercios por la falta de accesibilidad, incluso a lugares vinculados a la salud, como farmacias o tiendas especializadas.

El 50 % de los encuestados comentó que es frecuente la existencia de obstáculos en los recorridos al inicio o al final de la rampa, como postes, mobiliario urbano o elementos del entorno natural: árboles o raíces.

Finalmente, y ante el uso recurrente de rampas, los encuestados consideran que el grado de conciencia de diseñadores y constructores es bajo o nulo al momento de establecer una rampa, ya que son mínimas las rampas que pueden utilizarse de manera autónoma.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En el presente trabajo de investigación se muestra una breve recopilación documental de los requisitos establecidos para rampas, y se

hace una comparativa con las condiciones reales de los usuarios y las condiciones presentes constructivamente.

Como se aprecia en los resultados, existe un distanciamiento evidente entre la documentación teórica, la realidad construida y la realidad de los usuarios. Se comprende que las fuentes documentales son importantes y brindan un apoyo aceptable, ya que muestran aspectos que facilitan la movilidad y en algunos casos se incluyen diversas condiciones; no obstante, la mayoría se ha enfocado en discapacidad motriz.

Por otra parte, está la responsabilidad del diseñador o del constructor como personaje activo en el bienestar y la integración de todos, pues lamentablemente pocas rampas se han sustentado en los fundamentos teóricos conforme a los manuales, tal vez por la permisividad de las autoridades correspondientes, así como una falta de empatía o consciencia en lo que al diseño para todos concierne; por tal motivo, el encargado de establecer condiciones igualitarias establece una zona de confort proyectando lo “mínimo necesario”, pero no lo necesariamente adecuado. La ética del diseñador conlleva una responsabilidad de buscar lo mejor para todos los usuarios potenciales de cada proyecto.

Además de lo anterior, es indispensable ver las rampas desde una perspectiva incluyente, no limitándolas a la discapacidad motriz; es decir que todos puedan hacer y aprovechar su diseño sin condiciones. Como referencia de esto se cuenta con los resultados obtenidos a partir de las encuestas, las cuales fueron aplicadas a personas diversas que usan estas rampas y quienes mencionaron las dificultades que encuentran habitualmente en su itinerario, así como en las rampas que se analizaron en el entorno, puesto que ninguna de ellas cumple totalmente con las recomendaciones que establecen los manuales. Por mencionar un ejemplo puntual, se destaca que los entrevistados con debilidad visual refirieron que son escasas o nulas las rampas que cuentan con elementos podotáctiles, con guía para bastón, señalética o color para identificar fácilmente estos elementos dentro de su itinerario, por lo que incluso se vuelven obstáculos en sus recorridos en lugar de ser elementos de accesibilidad.

Con base en la experiencia documentada se presenta una propuesta general de rampa (Imagen 5), la cual, como se observó en la investigación de campo, infortunadamente no puede ser aplicada a todos los espacios, pero abre la oportunidad a la búsqueda de alternativas en cada proyecto, lo cual es responsabilidad de los diseñadores de cada espacio, fundamentando la planeación en la inclusión, el libre tránsito, así como el uso fluido y autónomo de los espacios, por mencionar algunos factores a considerar.

La imagen 5 muestra un esquema general de las recomendaciones aplicables a rampas.

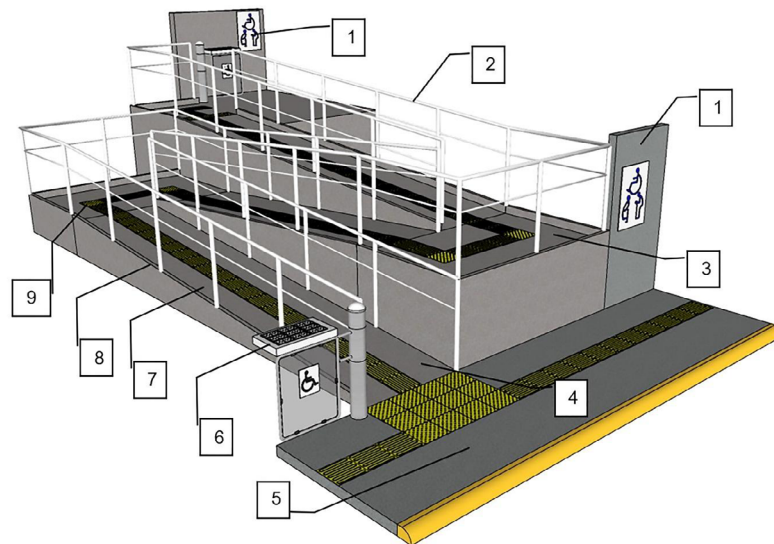


Imagen 5. Propuesta de rampa inclusiva

Fuente: elaboración propia.

1. Señalización de prioridad o preferencia de uso.
2. Barandal o pasamanos a ambos lados, totalmente rígidos y con doble altura (75 y 95 cm).
3. Espacio para cambio de dirección de 150 cm y totalmente horizontal.
4. Pendiente de 8 % máximo y longitud máxima continua de 6 m.
5. Espacio de incorporación de al menos 150 cm.
6. Información en braille con información de la rampa.
7. Material continuo antiderrapante.
8. Bordes laterales de 10 cm de altura.
9. Piso podotáctil durante toda la rampa.

La propuesta incluye una integración de los tres componentes vistos, esto es, lo que existe en la teoría, lo que está en el entorno construido y de la recopilación de experiencias de vida de los usuarios con discapacidad, la cual concluye en el siguiente resumen.

Diseño espacial: se fundamenta principalmente en estudios de manuales y fichas técnicas encontradas en la bibliografía existente; el diseño espacial atiende principalmente al ancho mínimo de rampa, el cual es de 90 cm; la pendiente óptima para ascender o descender de manera autónoma debe ser de 8%; las áreas libres de acceso y descenso, de al menos 150 cm; descansos, de 150 cm por cada 6 metros como longitud máxima, así como espacios de giro completamente horizontales. Además, las rampas deberán contar con bordes de protección de al menos 10 cm y chaflanes de 2 cm, mínimo. Cuando una rampa se encuentre en interacción perpendicular a otra circulación, la rampa no debe contener una pendiente mayor al 2 por ciento.

Diseño formal: se consideran características de utilidad y comodidad en el uso de las rampas, lo cual busca que sea lo más recto posible para evitar cargar el esfuerzo de giro en una sola mano para personas en sillas de ruedas. Las rampas mayores a un metro deberán contar con barandales continuos en todo el recorrido, a altura doble de 95 y 75 cm, con desplazamiento libre de la mano en todo su recorrido. Para personas con ceguera o visión limitada será importante colocar una guía de bastón en la parte central, así como elementos podotáctiles al inicio y al final de la rampa.

Diseño material y de texturas: las rampas deben ser rígidas en su superficie y barandales completamente estables que brinden total seguridad y confianza, ya que en el estudio de campo frecuentemente se encontraban, en interior y exterior, barandales endebles. Se deben evitar materiales fríos o absorbentes de calor en aquellos elementos que están en contacto con partes del cuerpo. El acabado en piso debe ser completamente antiderrapante para evitar el deslizamiento de las sillas de ruedas y en los posibles deslizamientos de pies, bastones o muletas en condiciones de humedad. Se recomienda texturas en concreto o caucho y evitar el uso de cintas antiderrapantes. El inicio y el final de la rampa se debe indicar mediante cambios de texturas y color. Es importante incluir señalizaciones a los costados de las rampas, ya que usualmente las personas con baja visión pueden no identificarlas fácilmente.

REFERENCIAS

- Alonso López, F. (2002). *Libro verde de la accesibilidad en España: diagnóstico de situación y bases para elaborar un plan integral de supresión de barreras*. Instituto de Migraciones y Servicios Sociales.
- Bettye Rose Connell, M. J. (1997). N.C. State University.
- Boudeguer Simonetti, A., Pamela , P., y Squella Fernández, P. (2010). *Manual de accesibilidad universal: ciudades y espacios para todos*. Corporación Ciudad Accesible, Boudeguer y Squella ARQ.
- Ginnerup, S. (2010). *Hacia la plena participación mediante el diseño universal*. Ministerio de Sanidad y Política Social.
- Hernández Galán, J., y García Jalón, C. (2011). *Accesibilidad universal y diseño para todos: Arquitectura y urbanismo*. Artes Gráficas Palermo.
- Gobierno de la Ciudad de México. (2016). *Manual de normas técnicas de accesibilidad*.
- Oviedo-Cáceres, M., y Hernández-Quirama, A. (2020). Universidad y discapacidad: “La estrategia básica es la perseverancia”. *Revista Colombiana de Educación*, 79, 395-422. <https://doi.org/10.17227/rce.num79-9618>
- Pérez Porto, J. G. (2 de diciembre de 2022). *Definicion de rampa*. <https://definicion.de/rampa/>
- Placeres, S. (2015). *Manual práctico de diseño universal: basado en la ley 962, accesibilidad física para todos*. Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Ríos Trujillo, E., Correa Fuentes, D., y Aviña Iglesias, R. (2018). *Diseño de un instrumento para la evaluación de la accesibilidad universal*. *Ingeniería*, 22(3), pp. 1-11.

Serrano Guzmán, M. F., Campos Castellanos, C. A., Jaramillo Pereira, L. F., y Galindo Ortiz, N. J. (2013). Instrumento para evaluación de la accesibilidad con criterios de diseño universal. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 39, 143-151.

Simian-Fernández, M. (2014). Estudio de accesibilidad de espacios públicoprivado en la ciudad de Temuco-Chile. Método de valoración de accesibilidad. *Revista de la Universidad Industrial de Santander. Salud*, 267-276.

Solís-Carcaño, R., Arcudia-Abad, C., y Martínez-Delgadillo, J. (2013). Accesibilidad en edificios de Mérida, México. *Ingeniería*, 23-39.

CAPÍTULO 13

EL IMPACTO DE LOS PARADIGMAS DE LA DISCAPACIDAD EN EL DISEÑO DE PRÓTESIS Y ÓRTESIS

José Guillermo Constantino Cruz

Norma Alejandra González Vega

José Luis González Cabrero

Esta propuesta discute la complejidad que conlleva el diseño de prótesis, a través de un análisis de las nociones de valor que imperan en el diseñador. El objetivo es delinear la forma en que se manifiestan los paradigmas de la discapacidad en las necesidades del usuario y en los criterios de diseño, bajo el supuesto de que se debe considerar siempre la existencia de una base paradigmática oculta y no reconocida explícitamente por los productores de conocimiento.

Con ello, se busca hacer visible la fundamentación de las orientaciones de valor del proceso de diseño de prótesis en los paradigmas de la discapacidad, hacer visible lo no visible del proceder proyectual de una persona. Las bases de estos paradigmas están determinadas por los principios epistemológicos que predominan durante el establecimiento de cada uno, y responden a los modelos de desarrollo imperante o predominante, a los paradigmas religiosos, culturales, económicos, científicos, tecnológicos y al gran paradigma de la modernidad. En total acuerdo con los autores y pensadores de la complejidad, el pensamiento complejo es ante todo necesario, si se desea superar el estado del conocimiento disciplinar, hacer consciente la fundamentación paradigmática, como disciplina, como sociedad y como humanidad.

Todo hacedor e investigador de diseño debe ser consciente de esta realidad, y esforzarse en realizar un ejercicio paradigmático, para con plena consciencia de este, abordar los nuevos conocimientos. Delgado (2012), citando a Morin, refiere como paradigmática la “actitud crítica hacia los fundamentos paradigmáticos de lo que producen los portadores de los conocimientos. Actitud crítica, estrategia de escrutinio consciente de las bases ocultas de los conocimientos propios” (p. 165).

Los diálogos de conocimientos emprendidos en el diseño con otras disciplinas están inscritos en un determinado paradigma político, económico, tecnológico, social, científico y cultural que determinan las bases paradigmáticas de la producción de conocimiento. Esto conforma un sistema de ideas que han delineado modelos teóricos y prácticos que sustentan la metodología, pedagogía, la práctica y productos del diseño.

PARADIGMAS DE LA DISCAPACIDAD

La discapacidad es una realidad que a lo largo de la historia se le ha abordado desde distintos modelos, los cuales han determinado la percepción, conducta y actitud social ante esta realidad. Velázquez (2009) ubica a los modelos dentro de los paradigmas, de orden más amplio, y en los cuales se centra este análisis. En cada época hay un cambio en la sociedad respecto a la percepción de la discapacidad y sus métodos que la abordan. Velázquez (2009) hace una recopilación de los distintos modelos que a lo largo de la historia han ido surgiendo en el intento por entender y abordar las necesidades de las personas que viven con discapacidad.

Durante este proceso de cambio y evolución, los paradigmas y modelos han continuado coexistiendo, lo que ha generado “una constante contradicción histórica en torno a los conceptos y al tratamiento otorgado a las personas con discapacidad” (Palacios, 2008, p. 25). Velázquez (2009) establece tres principales paradigmas y dentro de ellos, sus modelos. Primero, el de la rehabilitación, con el modelo médico y el biopsicosocial; este paradigma centra el problema en el individuo, en sus deficiencias y dificultades. Mediante la intervención y la rehabilitación (física, psíquica o sensorial), busca adaptar o normalizar a las personas con discapacidad. Segundo, el de la autonomía personal, con el modelo social y el de la diversidad funcional; este paradigma enfoca el núcleo del problema en el entorno, y no en la deficiencia o la falta de destreza del individuo, rompe con la concepción de la persona con discapacidad como responsable de su “deficiencia”, siendo el entorno quien incapacita. Tercero, el de la prescindencia, establece que los orígenes y causas de la discapacidad tienen un motivo religioso, un resultado del castigo divino, lo cual origina que sean excluidos completamente de la sociedad y no se les atiende (Palacios, 2008), razón por la cual no se considera para el análisis.

METODOLOGÍA

Esta investigación se desarrolló bajo la metodología de análisis de contenido semántico. Para esto se desarrolló la herramienta 1 “Matriz de componentes del diseño y paradigmas de la discapacidad”, con la cual se analiza la influencia de los paradigmas de la discapacidad en los vectores de diseño. Esta herramienta permite interrelacionar los componentes de diseño presentes en las prótesis con los paradigmas de la discapacidad. Se construye de dos fases, la primera permite realizar una descripción sistematizada del proyecto; la segunda posibilita hacer el cruce de información entre los factores de diseño y los paradigmas de la discapacidad (ver Tabla 1 y 2).


Tabla.1 Matriz de componentes del diseño y paradigmas de la discapacidad

TÍTULO DEL PROYECTO		HALLAZGOS			
FASE 1					
Descripción	Análisis	Paradigma de la discapacidad			
	FASE 2	Paradigma médico			
		Medicalización	Rehabilitación	Normalización	Profesional paciente
		Paradigma de la autonomía personal			
		Adaptación del entorno/objeto al usuario	Diversidad de las capacidades	Participación significativa del usuario	Independencia del usuario

Conclusión	Factores del diseño			
	Función	Tecnología	Expresión	Comercial
	Principios del diseño universal			
	Uso equiparable	Flexibilidad de uso	Uno simple	Información perceptible
Tolerancia al mal uso	Poco esfuerzo	Tamaño suficiente		

Fuente: elaboración propia.

Tabla 2. Aplicación de la herramienta para análisis de prótesis

Título del proyecto.	<p>TÍTULO DEL PROYECTO: Disminución de lesiones causadas por prótesis de miembro superior con mecanismo de tenaza en niños mediana a través de propuestas de prótesis impresa en 3D.</p> 	<p>Hallazgos del proyecto</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseño paramétrico que facilita la adaptación a los usuarios Poca información de consulta para realizar las prótesis. Prótesis ergonómica, segura y asequible. Correcta adaptación a cada usuario Bajo costo y tiempo de producción. Cambios requeridos hasta tres veces en un año. Los materiales se romperon por el uso por lo que la recuperación debe de ser sencilla. Adecuarlos a sus actividades, aunque sean sencillas. Bases para la mejora continua 	Hallazgos relevantes del proyecto	
Breve descripción del proyecto	<p>Descripción El proyecto surge a partir de una demanda que los niños con miembros de miembro superior están experimentando lesiones, debido a que las prótesis que se encuentran en el mercado no son adecuadas para ellos, principalmente por la ergonomía. De esta forma el proyecto se centra en desarrollar prótesis que se ajusten al requerimiento ergonómico (tamaño, peso, fuerza, etc.) y comercial, ya que también se detectó que las prótesis presentan un alto costo. De esta manera el autor entre sus hallazgos finales menciona que durante el proceso encontró que había poca información de consulta que lo guiara y que, si bien la prótesis pudo concretarse y evaluarse durante un periodo de tiempo, los comentarios de los usuarios beneficiados fueron que les era difícil adaptarse a su prótesis y realizar sus actividades.</p>	<p>Análisis Este proyecto en particular sirvió como la base general para desarrollar esta investigación, debido a que fungió como guía. La cual fue muy útil para partir ya que tal como lo decía el autor, existe poca literatura que permita guiar al diseñador industrial. Sin embargo, es una guía práctica, careciendo de un factor clave como es el reconocer que es la capacidad y como se va a abordar. Ya que en el proyecto se desarrolla una relación del tipo médico-paciente, donde el diseñador plantea la propuesta como la cura y la rehabilitación donde el paciente participa, pero no de manera forzada al usuario a que se adapte a ella, manteniendo una visión médica.</p>	<p>Paradigma de la discapacidad</p> <p>Paradigma de la autonomía personal</p>	Análisis y evaluación de los paradigmas de la discapacidad
Análisis del proyecto <i>Realizado bajo la perspectiva de los paradigmas e integrando aspectos relevantes.</i>	<p>Conclusión En el proyecto se verificó que a prótesis cumple con los criterios de la forma, con mayor presencia el criterio comercial y tecnológico, lo cual implica que la prótesis resulte económica y fácil de producir, sin embargo al final la experiencia de uso del usuario es insatisfactoria, ya que le es difícil adaptarse a ella, la prótesis tampoco se adapta a su entorno o a sus actividades, y no considera las habilidades que el niño ya ha desarrollado, si no que lo termina forzando a desarrollar nuevas habilidades, hacia una visión normalizadora y es que el autor sin haberlo, se plantea desde el paradigma médico, lo cual es debido a este factor de limitada información que fungió como guía, y es que aunque existen diversos textos que hablan sobre los paradigmas, hay un vacío en cuanto a la relación de los productos producidos y los paradigmas, por lo que este hueco de conocimiento genera que la disciplina del diseño industrial tome un camino práctico ideado por el mundo médico, ya que comparten factores como la producción y el cuerpo del usuario.</p>	<p>Factores de diseño</p> <p>Criterios de la forma</p> <p>Principios del Diseño Universal</p>	Análisis y evaluación de los factores de diseño	
Conclusión del análisis		<p>La evaluación se realiza según la determinación de tres niveles de presencia de los factores.</p> <ul style="list-style-type: none"> El nivel alto asignándole un código de color rojo y una ponderación de tres puntos El nivel medio asignándole un código de color amarillo y una ponderación de dos puntos. El nivel bajo asignándole un código de color verde y una ponderación de un punto. 		

Fuente: Elaboración propia.







Para la evaluación se presentan tres niveles que permiten determinar la ausencia o la presencia de cada uno de los elementos establecidos. El color verde representa una presencia muy baja o una ausencia del elemento. El color amarillo señala un nivel medio. El color rojo indica una presencia alta del elemento evaluado.

SELECCIÓN DE CASOS

A través de un muestreo intencionado se conformó una muestra de siete casos, en los que participaron diseñadores industriales y/o profesionales del área de la salud e ingeniería. La muestra tiene en común el desarrollo de prótesis de mano infantiles (ver tabla 3). Con estos casos se realizó un análisis semántico de los hallazgos y conclusiones de los autores, relacionándolos con los paradigmas de la discapacidad, los factores de diseño.

Tabla 3. Diseño y desarrollo de prótesis, casos analizados

Clave	Autor(es)	Datos	Prótesis
A1	Ricárdez-Sánchez, J.E.a, b, Jiménez-Seade, H.A.a, Ando-Ashijara, L.Y.a, García-González, A.a, Fernández-Moreno, R.A. 2021 UAM AZC	Disminución de lesiones causadas por prótesis de miembro superior con mecanismo de tenaza en niños mexicanos a través de propuesta de prótesis impresa en 3D	
B2	Jacqueline Dotea, Paula Nahuelhualb,c, Rodrigo Cubillosd, Gabriel Fuentesd, Jorge Zunigae,f 2020 Chile Teletón	Funcionalidad de prótesis de mano impresa en 3D en adolescentes con amputación congénita parcial de mano: una serie de casos	
C3	Sópalo Romero Josué Israel 2019 UPM Madrid	Diseño orientado a impresión 3d de mano protésica con articulaciones flexibles	

D4	Guillermo Gómez Blázquez 2019 UPC Catalunya	Proyecto de diseño de una prótesis a partir de fabricación aditiva (impresión 3d)	 
E5	Marta Ayats Soler 2017 ETISEB Barcelona	Diseño de una prótesis de mano adaptable para niños	 
F6	Lorena Llorente D, Denisse Soto R, Sergio Reyes B, Jorge Zúñiga U. 2019 Chile Teletón	Impacto funcional y psicosocial del uso de prótesis de bajo costo en impresión 3D en amputado unilateral de antebrazo: estudio de un caso	 <small>Figura 2. Manos Bravos usando para actividad funcional.</small>
G7	Carlos Arturo Torres 2018 Colombia	Prótesis IKO: compatible con LEGOS	

Fuente: Elaboración propia.

Se seleccionaron proyectos donde el diseñador o profesionalista estuviera enfocado al desarrollo o evaluación de prótesis infantiles de miembros superiores. Dentro de estos se buscó que el autor, en sus conclusiones, refiriera cómo había sido la experiencia durante el proceso de desarrollo de prótesis, que definiera los retos que presentó, cómo los superó, los objetivos que pudo cumplir y en especial cuáles fueron los comentarios que recibió por parte de las niñas, los niños y sus familias, una vez que tuvieron acceso a la prótesis.

ANÁLISIS DE LOS PARADIGMAS DE LA DISCAPACIDAD Y EL DISEÑO

Definir los paradigmas y modelos conceptuales de la discapacidad permite establecer su predominancia en la demanda de prótesis y, por ende, ser considerados al momento del diseño. Es necesario, entonces, hacer conciencia de la existencia de una base paradigmática, identificarla y reconocerla en el hacer de diseñador y en las demandas del usuario (González, 2018).

En las siguientes tablas se muestran a detalle los resultados obtenidos del análisis del estudio de los proyectos de las prótesis conforme a los paradigmas de la discapacidad: paradigma de la rehabilitación y paradigma de la autonomía personal.

Tabla 4. Resultados del paradigma de la rehabilitación

Paradigma de la rehabilitación					
Modelo médico	Medicalización	Rehabilitación	Normalización Restauración	Relación Profesional/Paciente	Puntaje (máximo 12pts)
Clave					
A1	3	3	1	1	8
B2	3	3	3	1	10
C3	3	3	3	3	12
D4	3	3	3	3	12
E5	3	3	3	3	12
F6	3	3	3	3	12
G7	1	1	1	1	4

Fuente: elaboración propia.

El estudio del diseño de prótesis muestra que los casos con clave C3, D4, E5 y F6 son los que cuentan con una mayor presencia del paradigma de la rehabilitación, según los criterios evaluados. El planteamiento general de las prótesis evaluadas en estos proyectos está desarrollado desde la medicalización, rehabilitación y normalización del “paciente”, lo que genera que la persona con discapacidad encuentre dificultades para adaptarse a su prótesis.

Tabla 5. Resultados del paradigma de la autonomía personal

Paradigma de la autonomía personal					
Modelo medico	Adaptación del entorno a la persona con discapacidad	Diversidad de las capacidades	Participación significativa de la persona con discapacidad	Independencia de la persona con discapacidad	Puntaje (máximo 12pts)
Clave					
A1	3	3	2	2	10
B2	2	1	2	1	6
C3	2	1	1	1	5
D4	2	1	2	1	6
E5	3	2	2	2	9
F6	2	1	3	1	7
G7	2	3	3	2	10

Fuente: elaboración propia.

Esta última tabla muestra que solo tres de los siete proyectos tienen una mayor presencia del paradigma de la autonomía personal. Los criterios de evaluación indican un nivel de presencia alto y medio, sin ninguna ausencia significativa de alguno de ellos. Lo que en primera instancia permite establecer una relación con las situaciones descritas en la teoría donde se da la transición y coexistencia de los paradigmas. Se puede apreciar que algunos proyectos comparten características de ambos paradigmas, mientras que el caso G7 presenta más atributos del paradigma de la autonomía personal.

También es pertinente mencionar que entre los aspectos con una mayor deficiencia están el reconocimiento de la diversidad funcional de las personas y la búsqueda de su independencia, lo cual se debe a

que el paradigma de la rehabilitación aún continúa con una hegemonía ideológica con respecto a la discapacidad en el colectivo social. Así, se muestra que el término de la diversidad funcional y la concepción que maneja sobre la independencia de las personas, están aún muy alejados del terreno de la realidad.

REFLEXIONES

Los resultados del análisis muestran que existe una coexistencia en el diseño de prótesis desde el paradigma de la rehabilitación y el paradigma de la autonomía personal, con una mayor presencia del primero. Esto es, que si bien se han desarrollado esfuerzos para volver a las prótesis fáciles de producir conforme a la tecnología existente y asequible económicamente, hay una carencia en los aspectos psicológicos, sociales y culturales.

Solo en tres de los proyectos se encontraron elementos de diseño relacionados con el paradigma de la autonomía personal. Y en estos proyectos coexiste el paradigma de la rehabilitación, como se menciona en la teoría. Se puede observar que este último aún continúa siendo el eje hegemónico con respecto a la discapacidad en el proceso de diseño de prótesis. Así, se demuestra que el término de la diversidad funcional y la concepción que maneja sobre la independencia de las personas están aún muy alejados del terreno de la realidad del diseño.

Respecto a los factores de diseño, los proyectos analizados están enfocados principalmente a dos vectores: el tecnológico y el comercial, lo cual puede ser debido a que el paradigma de la rehabilitación se encuentra intrínsecamente ligado a modelos económicos y de consumo.

La interrelación de paradigmas de la discapacidad y factores del diseño muestra que están desarrollados desde la medicalización, rehabilitación y normalización del “paciente”, lo que genera que la persona con discapacidad encuentre dificultades para adaptarse a su prótesis. Entre los proyectos, aquellos pertenecientes a las áreas de la ingeniería,

el paradigma de la rehabilitación se encuentra mayormente definido y con una clara presencia, a diferencia de aquellos desarrollados desde la disciplina del diseño, donde se notaba una cierta coexistencia o transición hacia el paradigma de la autonomía personal.

Esta investigación busca acercar al diseñador con el usuario, y al diseñador consigo mismo; que considere su carga epistémica y la del usuario; que reconozca estos axiomas, tesis aceptadas, que rigen su disciplina y lo hacen incluir o excluir, calificar o descalificar, consciente o inconscientemente, lo que no reconoce dentro de su autoridad axiomática, creyendo obedecer a hechos, ideales, experiencia y lógica que determinan su visión de mundo. Debe considerar siempre la existencia de una base paradigmática oculta y no reconocida explícitamente por los productores de conocimiento y saberes, en nuestro caso el diseñador y el usuario.

REFERENCIAS

- Constantino C., G. (2022). *Influencia de los modelos de la discapacidad en el diseño de las prótesis infantiles de mano*. Universidad Autónoma de San Luis Potosí.
- Delgado, C. (2012). Conocimiento, conocimientos, diálogo de saberes. En Valdés, F. y León, Y. *La filosofía en su tiempo histórico*. Ciencias Sociales, Ruth. pp. 159-180.
- González N. (2018). *Investigando y construyendo nuevos productos*. Universidad Autónoma de San Luis Potosí.
- Jiménez L., A. (2007): Conceptos y tipologías de la discapacidad. Documentos y normativas de clasificación más relevantes. En De Lorenzo, R. y Pérez Bueno, L. C (eds.), *Tratado sobre Discapacidad*. Thompson Aranzadi, pp. 177-205.
- Méndez, M. D. R. R., & Aguilar, G. A. (14 de junio de 2015). Etnografía virtual, un acercamiento al método ya sus aplicaciones. *Estudios sobre las*

culturas contemporáneas. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5175390.pdf>

Morin, E. (1999). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.

Organización Mundial de la Salud. (2017). *Normas de ortoprotésica de la OMS: Parte 1. OMS*. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/259508>

Palacios, A. (2008). *El modelo social de discapacidad: orígenes, caracterización y plasmación en la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. Cinca.

Velázquez, E. D. (31 de diciembre de 2009). Reflexiones epistemológicas para una sociología de la discapacidad. *Intersticios, Revista sociológica de pensamiento crítico*. <http://repositoriocdpd.net:8080/handle/123456789/1566>

Vela Sánchez, E. V. (2016). *Los amputados y su rehabilitación. Un reto para el Estado*. Intersistemas. https://www.anmm.org.mx/publicaciones/ultimas_publicaciones/Rehabilitacion.pdf

CAPÍTULO 14

MIRADA DESDE EL PÁRAMO. EL DISEÑO COMO REDENTOR DEL MUNDO: MURAL VALORES MÚLTIPLES DEL CENTRO DE ATENCIÓN MÚLTIPLE NÚM. 12

Huberta Márquez Villeda

El diseño se ve inmerso en un área de oportunidad que bien podría emerger desde la academia, dada por una docencia ética y responsable, ya que el diseño se gesta en el aula no solo con base en conocimientos específicos, sino conocimientos universales que sirven para la expansión del pensamiento crítico y reflexivo para entornos complejos. De este modo, el diseño frente, al lado e inmerso en los debates de inclusión no puede quedarse en silencio, sino que en su actuar está la renovación del lenguaje visual que conlleva mensajes, ideologías y principios sociales que no son temas ocultos, sino que están a la vista y requieren una postura autónoma y responsable.

Por ello, con base en un enfoque exploratorio el proyecto realizado en el Centro de Atención Múltiple núm. 12 (CAM núm. 12) tuvo su desarrollo desde la perspectiva de una propuesta artística centrada en la pinta de un mural, pues desde donde se mirara, parecía un espacio abandonado; por lo tanto, era indispensable dar una solución al aspecto físico en el entorno en el que se ubicaba, ante esto se observó la existencia de problemáticas del contexto y el entorno natural. La propuesta proponía la creación de una posible obra de arte con medios naturales que se pudieran integrar al entorno. Para su realización se recurrió al Laboratorio de Proyectos Integrales de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán¹ (FESC), cuyo objetivo fue impulsar el desarrollo de la comunidad de alumnos de Diseño y Comunicación Visual en trabajos comunitarios con su entorno inmediato.

EL DISEÑO, REDENTOR DE LA SOCIEDAD

Sensibilización, concientización y prevención desde la universidad

Realizar acciones como de análisis, reflexiones teórico/prácticas, niveles de representación, niveles icónicos, datos históricos sobre el devenir del diseño, estudiar estilos, posturas, vanguardias, sistemas de reproducción, de impresión, de multiplicación, significa también recurrir al bagaje conceptual de la forma, de la expresión, de la educación visual, medios y materiales de fácil integración y que no

lastimen al ambiente, hacer apropiaciones, y después la aplicación en el sistema gráfico determinado, es solo una manera de hablar del proceso de diseño.

En este sentido, en una entrevista realizada al diseñador Germán Montalvo en 1997, comentó que el dibujo y el lenguaje visual son el recurso inmediato para el diseñador capaz de establecer contacto con el mensaje directo, y la diferencia que hacía entre el diseño y el dibujo se basaba en su fin último, por lo demás eran iguales: el uso del lenguaje de la forma de manera integral para una sola finalidad.

Román Esqueda (2003) expresa que un primer problema que se plantea para el estudio del Diseño Gráfico es la de su ubicación dentro de una definición que permita aclarar su especificidad, asunto que todo estudiante, profesional y educador del diseño debe tener en cuenta, y que sea el fin último de funcionalidad lo que permea en el proceso de diseñar, y de acuerdo con él, parece que al final esta definición tiene gran afinidad con el uso de la forma como recurso estratégico de comunicación, expresión y manifestación. Esto último reafirma que el diseño es parte de un todo, un encadenado de partes integradas en un solo proceso.

MIRADAS AUTÓNOMAS COMO ESTRATEGIA DE CRECIMIENTO CONJUNTO

Para trabajar la igualdad y la inclusión hay que trabajar en comunidad.

Decir que el Diseño es un proceso de creación visual con un propósito define de alguna manera parte de las actividades que identifican esta área de conocimiento, y queda más bien en una interpretación subjetiva. Dicha subjetividad permite que haya diversas miradas que den solución a un problema. En este sentido, se requiere una mirada y conciencia estética que pueda vincularse con la concientización

ecológica y ambiental. Que si bien no se puede hacer del todo, es sustancial que se trate de generar una limpieza visual del entorno.

Esqueda (2003) también relaciona al diseño con la ciencia, la técnica, el arte y la filosofía, y por supuesto que está perfectamente vinculado con disciplinas como la ecología, la biología, la geología, la antropología, ya que el diseño no es solo una actividad humana que tenga como característica el dominio técnico de los materiales, tampoco es una disciplina que no compruebe nada después de su praxis, y por supuesto que hay un proceso filosófico y no deja de lado la parte estética; por ello, es oportuno definir diseño como un trabajo continuo dado desde el pensamiento mismo de diseñar bajo un planteamiento multidisciplinar.

Por lo anterior, con el propósito de apuntalar una postura de Diseño y Comunicación Visual, es importante decir que es necesario vincularla en todo sentido con piezas u objetos visuales que se relacionen con otras áreas de conocimiento, ello estaría comprendido desde diferentes miradas que pueden o no converger en los principios de acción, pero sí en los principios éticos de la disciplina, y del respeto al otro, dado que desde un proceso de observación cualitativo se ha percibido que al enseñar de forma integral esto ha generado cruces interdisciplinarios que convergen en fines similares. Entonces, encaminar a todo aquel que tiene como tarea resolver problemas de la comunicación visual por medio de un trabajo intelectual debería concluir en una composición gráfica con contenido, equilibrio entre la comunidad y los recursos naturales y que dicha tarea esté regida por un conjunto de reglas, estrategias y métodos para una mejor aplicabilidad.

En este sentido, cabe decir que será indispensable que en aula se haga uso de lenguaje inclusivo, así como la inserción de lecturas de temas transversales sobre cualquier tema disciplinar, que provoque en los estudiantes la necesidad de la inclusión en un aprendizaje situado. Mientras que, por otro lado, se apuesta por la responsabilidad social del diseño, que impacte en hacer de los estereotipos una apropiación que conlleve a una resignificación de lo que la cultura dominante ha generado a lo largo de la historia, creando nuevas imágenes que incluyan a diferentes tipologías que favorezcan a los diversos grupos

sociales y no dejar en desventaja a ninguno. Por supuesto, esto tendría como resultado el cambio de acciones que podrían replicarse en el diseño de actividades insertas en temas selectos.

Así mismo, es importante decir que las últimas generaciones de estudiantes de Diseño han tenido una mayor apertura hacia los temas de inclusión y equidad, también fomentan el respeto y trato igualitario entre ellos mismos; por lo tanto, el Diseño en su haber abre expectativas de comunicación incluyente, dado ya en pequeños manifiestos feministas observados en las movilizaciones de apoyo en diferentes espacios. Sin embargo, para que ello suceda es necesario un poco de utopía, plantearse ideales y posibles soluciones, así que, en este texto, se propone al Diseño como el redentor de la sociedad, de una sociedad cambiante y urgida de acciones o activaciones que impulsen hacia nuevas políticas públicas y se refuercen las existentes, que impacten en soluciones posibles y, ante ello, se marca la necesidad o urgencia de una cultura visual para comprender el contexto actual en el que se está inmerso. Por lo tanto, el Diseño desde su planteamiento autónomo reafirma la conexión con el lenguaje del arte como su compañero a lo largo de la historia de la humanidad, que genera una sinergia en el proceso mismo del acto de diseñar vinculado con el acto de proyectar, planear y concluir para llegar al fin específico tal como lo dice Costa (en Jardi 2012, p. 123): “reconstruir y hacer suyas las ideas de quien las pensó en un principio y las planteó en imágenes”, sin perder el objetivo de transportar un mensaje prefijado que lleva inmerso un contenido, dado por la materialidad y la sustancia.

El Diseño, desde su amplio hacer técnico y su habilidad de análisis y síntesis, logra entonces traducir a signos formales las palabras, conceptos e ideas. En este sentido, la tarea que tiene el Diseño para abordar desde sus posibilidades gráficas temas como la inclusión y equidad obligan a ampliar el pensamiento desde la postura del diseñador. Y ante esta acción es importante ubicarse en el contexto de la disciplina y desde donde se estudia la disciplina. Esta acción, con seguridad hará que el Diseño impacte más en aspectos de inclusión. Al mismo tiempo, es necesario que los lazos familiares y las formas en las que las personas son educadas incluyan y fomenten el respeto como

un hábito continuo. Así pues, se visualiza como la única estrategia el no distinguir, trabajar con personas de capacidades diferentes y dirigirse a ellos con el mismo respeto y equidad.

DESARROLLO DEL PROYECTO. MIRARSE PARA MIRAR AL OTRO “VALORES MÚLTIPLES”

El proyecto realizado en el CAM núm. 12 está centrado en la responsabilidad social e inclusión que en sus funciones el Diseño² y el arte tienen a bien contribuir para una mejor relación con su entorno y contexto, y así poder propiciar cambio de actitud y ampliación de conocimientos vinculados con la búsqueda del bienestar social y una mejor relación con el medio ambiente.

En este sentido, Frascara (2000) explica que para el desarrollo de cualquier proyecto de comunicación visual es muy importante que el diseñador responsable cuente con una diversidad de conocimientos acordes al público al que se dirige el proyecto, siendo estos la cultura y el ambiente, entre otros, para dar una propuesta o solución viable. Así, el diseño está estrechamente vinculado con una serie de pasos a seguir, y para el desarrollo del proyecto se realizó una fase de análisis y de planeación hasta llegar a la fase de implementación. Una pieza mural con el objetivo de rescatar valores, inclusión, igualdad y respeto ante los grupos vulnerables con capacidades diferentes.

Cabe señalar que el problema que se identificó en el CAM núm. 12 no se encontraba en un proyecto de diseño propiamente dicho, no resolvía como tal una necesidad de la comunicación gráfica ni un problema gráfico, pero sí tocaba las fronteras de un proyecto comunitario integral con grandes necesidades de inclusión y respeto. Se buscaba sentirse en un lugar agradable con sentido de pertenencia.

¹ La FESC y la UNAM representan un compromiso latente con la responsabilidad social, inserto en el Plan de Desarrollo Institucional de la UNAM 2011-2015.

La Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán (FESC) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) está ubicada en la zona norte del área metropolitana; sus principios básicos versan en ser una institución universitaria comprometida con su entorno; la zona donde se localiza la FESC tiene una presencia industrial considerable que permite un alto grado de oportunidad para los servicios académicos, la investigación, la vinculación y el intercambio cultural. Asimismo, tiene una amplia oferta educativa para todos los niveles (primarias, secundarias, preparatorias y universidades), lo cual posibilita el intercambio interinstitucional.³

El Centro de Atención Múltiple, ubicado en el mismo espacio geográfico de la FESC, Campus 1, denota una necesidad en relación con la comunicación-interacción de su comunidad y la comunidad externa, donde el principal objetivo es reconocer la educación como un constructo social integrador que no distingue, categoriza ni califica, sino que busca la integración y la inclusión por medio del rescate de los valores del ser humano. Y que mira en el lenguaje del arte y el diseño el medio para comunicarse; la imagen y la palabra en convergencia para el diálogo y el respeto.

Aquí, la relación interinstitucional tiene cabida, la FESC en su oferta académica cuenta con la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual que, por excelencia, tiene una función social que:

consiste en la solución de problemas de interacción humana, que implican la transferencia de información y la vinculación directa con los procesos de intercambio de conocimiento mediante estrategias, instrumentos, procedimientos, recursos y conceptos propios de los códigos del lenguaje visual y audiovisual” Sitio web DCV a distancia, consultado 10/03/15). (https://www.cuautitlan.unam.mx/licenciaturas/dcv/plan_estudios.html)

³Argumento que fundamentó la creación del Laboratorio de Proyectos Integrales de Diseño en la FESC en 2015 y que concluyó en 2017.

El CAM núm. 12 ubicado en Parque de Zoquiapan s/n, Bosques del Alba, 54750, Cuautitlán Izcalli, México, tiene la particularidad de estar en el perímetro en el que se encuentra la FESC, esto hace posible una mejor relación interinstitucional, donde la disciplina del Diseño, en su papel social, advierte que se conviva, integre, estudie, analice, planee y cree una alternativa de comunicación visual por medio del lenguaje gráfico y pictórico a partir de una iniciativa de la propia institución del CAM.

El CAM núm. 12 atiende casos de cualquier tipo de discapacidad (eso los hace iguales y al mismo tiempo diferentes), para lo cual necesita de un equipo de trabajo que esté comprometido con la interacción de sus actores, sin dejar de mencionar la participación fundamental de los padres de familia, comunidad e instituciones que aporten, suministren y contribuyan a la formación de la educación integral. El CAM tiene una vida de 33 años de servicio, se construyó en 1982 en un terreno baldío muy cerca de las antenas para radiotelecomunicaciones, las cuales, en palabras de la maestra Evarista (directora de esta Institución), no propician el mejor lugar, pero se ha podido subsanar una necesidad infantil, porque este CAM está fundamentado en principios de acción y prospectivas de mejora en la inclusión social. De lo anterior se derivan la misión, la visión y los objetivos de la Institución que fueron tomados del plan de acción en los orígenes de los Centros de Atención.

Visión: consolidarnos como una institución promotora de la inclusión educativa, sociofamiliar y laboral de los alumnos que atiende y proporciona toda educación integral de calidad y los apoyos específicos para eliminar y/o disminuir las barreras que enfrentan y elevar así su calidad de vida.

Misión: brindar una educación integral y de calidad proporcionando apoyos específicos a los alumnos que presentan discapacidad severa y múltiple, T.G.D. y/o con aptitudes sobresalientes en los niveles de educación inicial, educación básica (preescolar y primaria) y formación para el trabajo, desarrollando aprendizajes funcionales y las competencias para la vida que permitan su inclusión educativa, familiar, social y laboral, generando en la comunidad escolar un ambiente de respeto a las diferencias, equidad y tolerancia.

Objetivos principales del CAM núm. 12:

- Brindar atención educativa basada en programas de estudio vigentes haciendo énfasis en la diversificación curricular.
- Brindar los apoyos específicos necesarios para que los alumnos adquieran aprendizajes funcionales y competencias para la vida.
- Disminución y/o erradicación de barreras para el aprendizaje y la participación que enfrentan los alumnos mediante orientación a padres, asesoría a profesores y la vinculación con la sociedad y otras instituciones.

En este sentido, las discapacidades que se atienden en el CAM núm. 12 son las mismas que las de otros centros, pues esa es su cualidad distintiva, aunque de origen la discapacidad predominante fue la auditiva y la sordera. A pesar de que 1992 se abrió a todas las capacidades, atendiendo con ello la política educativa de tener en cuenta a una comunidad más abierta; sin embargo, para 2002 la Reforma educativa asignó a todos los CAM atender solo a alumnos con discapacidad severa y múltiple (autista, Asperger, discapacidad mental, deficiencia visual y ceguera, trastorno del espectro autista (TEA), limítrofe, motora, entre otros). Esto produjo que el Centro extendiera su planta docente, con el objetivo de ajustarse a las nuevas necesidades.

Para la atención especializada es necesaria la conformación de una planta docente de diversas áreas para hacer más eficiente los servicios, notándose como insuficientes en casos extremos. Entre los psicólogos, sociólogos, pedagogos y especialistas en problemas de aprendizaje y educación especial, con diferentes grados y especialidades, los profesores deben estar en constante actualización y capacitación que les permita cubrir las necesidades de una educación integral y agudizar su resistencia a la frustración.

Cabe señalar que en palabras de la maestra Evarista Lomas, hay niños que llegan con un diagnóstico previo, otros solo llegan como discapacitados y con el tiempo se les detectan otros problemas; por ello, deben canalizarlos a servicios especializados, como apoyo psiquiátrico,

neurológico, etc. Las edades de los alumnos son diversas, desde preescolar hasta algunos casos extremos de 22 años, quienes se quedan a desarrollar una actividad que les permita ser integrados al núcleo social y capacitarlos para una fuente de empleo.

Dentro de las estrategias educativas implementadas en el Centro se identifican los apoyos específicos encaminados a favorecer el alcance de un coeficiente intelectual sobresaliente: uso de material didáctico concreto, uso de tableros de comunicación para los autistas, lenguaje de señas, métodos aumentativos para que el alumno entienda más su entorno lingüístico, braille en su nivel inicial, etc.; los anteriores facilitan al alumno el acercamiento al conocimiento y desarrollo de sus habilidades. Su nivel de egreso ha llegado hasta los 22 años y en algunos casos dichos alumnos pueden insertarse en el campo laboral, acotando que no hay o son pocas opciones para que el alumno pueda integrarse en su totalidad a la vida vertiginosa de la sociedad, pues esta sigue siendo áspera para ellos. Cabe decir que las estrategias educativas responden al objetivo de alcanzar lo más posible los grados estandarizados por las escuelas regulares.

El campo laboral para los alumnos es limitado, razón por la cual su educación está direccionada hacia los oficios, como la serigrafía, corte y confección y electricidad. Actualmente tienen una población de 89 alumnos, 60 hombres y 29 mujeres, procedentes de diversos municipios: Tultitlán, Cuautitlán, Huehuetoca y Tepetzotlán, lo cual refleja que el CAM núm. 12 cuenta con una diversidad cultural, aunque bien es cierto que en el Estado de México, cada grupo familiar es portador de una idiosincrasia particular.

Finalmente, la maestra Evarista Lomas manifestó que su trabajo es muy interesante, demandante, agotador, pero reivindicador, y se muestra satisfecha en conjunto con el personal con quien labora en el Centro.

Ahora bien, en el aula se producen intercambios de conocimientos, habilidades, normas y valores, que no necesariamente están inmersos en el currículo; dichos valores son instaurados desde el núcleo familiar, que si bien deben ser implementados en la institución educativa, estos

se diversifican con la convivencia entre los diversos grupos. A esto se añade que el rescate de los valores debe venir de la persona hacia la persona. Y en congruencia con la filosofía del CAM se propone trabajar con respeto hacia las diferencias, derechos humanos e igualdad de oportunidades y escuela para todos.

PLANEACIÓN DE LA PROPUESTA PLÁSTICA. PLANTEAMIENTO PLÁSTICO FIGURATIVO-SIMBÓLICO

A partir de la iniciativa de la maestra Evarista Lomas y de la maestra Ana Acevedo, coordinadora del DIF Aranza de Cuautitlán, quien fungió como intermediaria para la comprensión de las necesidades del proyecto, y con el objetivo de integrar el interior con el exterior al CAM núm. 12, se conformó un equipo de trabajo para la labor social y en vinculación interinstitucional con la FESC se forjó el compromiso y la voluntad a ser parte de la integración plástica por medio de la pintura mural *Valores Múltiples*.

Proceso metodológico: proceso de observaciones generales del muro en cuestión

Características de la barda: sustrato burdo, con base blanca, sin aplanado, solo ladrillo. Espacio fragmentado por 37 espacios divididos por castillos que dan rigidez a la construcción de la barda. Espacio frontal de la entrada, dos muros laterales, un portón de seis metros. Barda perimetral: 43 metros de largo x 2.8 metros de alto, total en metros cuadrados: 119.40.

Presentación de propuestas plásticas, presupuesto, calendario de trabajo

El desarrollo de bocetos y construcción de ideas se realizó en un lapso de seis meses; surgían esbozos desde formas geométricas hasta formas simples, como flores, corazones y elementos ornamentales, conceptos

que simbólicamente se relacionaban con las necesidades del proyecto. Sin embargo, la propuesta cobró otro sentido cuando se tuvo convivencia con los estudiantes del CAM. Al observarlos en sus movimientos, gestos y actitudes se percató de que su relación con el mundo es perceptual kinestésica de forma integral. Por ello, se recurrió a la creación de rostros y formas dinámicas distinguidas por colores y texturas. No podía resolverse por cuestiones presupuestales, ya que el planteamiento era solicitar apoyo a empresas de pintura que pudiesen ser patrocinadoras del proyecto.

El proyecto se realizó durante un año, donde los primeros seis meses fueron de gestión, planeación y resolución de materiales, incluido el periodo de vacaciones administrativas en el cual todo proyecto debe parar. Fue hasta enero en que se dio por iniciada la pinta de la pieza en el muro perimetral del CAM.

Una jornada de seis horas por cada tres días laborales, el apoyo incondicional de los estudiantes de Diseño y Comunicación Visual de la FES Cuautitlán, la diseñadora gráfica Rocío Téllez y Alejandra Hernández, permitió concluir el proyecto en marzo y fue inaugurado en abril por el presidente municipal de Cuautitlán, cuyo equipo de Comunicación Social creó videos testimoniales que permiten evidenciar el mural *Valores Múltiples* en el CAM núm. 12.

APRECIACIONES FINALES

Las paredes blancas, burdas y sórdidas del Centro de Atención Múltiple núm. 12 fueron modificadas para dar sentido de pertenencia, satisfaciendo la necesidad y el deseo propio de hacer “algo”.



Imagen 1. Registro fotográfico previo al inicio de la intervención plástica

Fotografía: Alejandra Hernández.

Nota: el registro fotográfico quedó en propiedad de la directora Evarista Lomas.

Cabe decir que se resolvió la parte estética del muro, con una sensación cálida y humana, pero lo más importante de la pinta del mural fue que abrió la puerta hacia las verdaderas necesidades del CAM, como la falta de señalización específica para los alumnos de este centro con ubicación en los lugares visibles, diseño de material didáctico y de espacios idóneos de convivencia, adecuación de espacios de taller y desarrollo de actividades manuales. Cabe decir que el CAM está supeditado a un presupuesto que no alcanza para la inversión de estas necesidades, son los padres de familia quienes solventan todos los materiales para la realización de actividades diarias; por ello, deben esperar un tiempo para poder hacer otras inversiones. La falta de comunicación, presupuesto y aspectos administrativos afectó el seguimiento de proyectos subsecuentes verdaderamente necesarios que requiere el grupo social vulnerable.



Imagen 2. Resultado plástico

Fotografía: Alejandra Hernández (2016). Montaje fotográfico del mural *Valores Múltiples*.

El diseño nuevamente se ve trastocado por aspectos económicos y con ello el diseñador, por más voluntad que tenga de participar en una responsabilidad social o trabajo con la comunidad, se aleja para alcanzar otras metas.

CONCLUSIONES

La fachada del Centro de Atención Múltiple núm. 12 se pintó de colores y formas en movimiento, a lo largo de 48 metros lineales la mirada era revestida mientras se transitaba; la imagen generaba preguntas y había pocas respuestas. Se dinamizó el entorno físico, pero faltaba hacerlo en su interior y esto requería de otro tipo de estudio que se planteó para un trabajo posterior.

El carácter autónomo de principios de igualdad se encaminan a un trabajo interinstitucional colaborativo con grupos vulnerables, la pertinencia de la responsabilidad social como un factor determinante en la formación del estudiante de Diseño y Comunicación Visual fomenta el desarrollo colaborativo y vincula áreas de oportunidad multidisciplinarias.

Inclusión e igualdad no tendrían que ser conceptos que generen conflictos, sino más bien que susciten armonía entre las personas. Por ello, se sugiere tomar las siguientes acciones: integrar los conceptos en proyectos transversales y poner la inclusión en práctica; crear proyectos que impacten en los estudiantes, tanto en su vida común como en la familiar; continuar con las políticas públicas, cursos y talleres que enseñen desde la transversalidad; enseñar a partir del aprendizaje situado, basado en proyectos y problemas; generar un cambio de actitud que restablezca los valores y agudice las habilidades de pensamiento; tratar de transformar el pensamiento o las ideas que desde casa tienen para hacerles ver que todos somos iguales, y que si bien, en apariencia, tenemos características físicas que nos distinguen, a nivel intelectual se tienen muchas afinidades, porque es la educación superior la que ayuda a garantizar los cambios, hagamos del *diseño, redentor de la sociedad*.

REFERENCIAS

- Borrayo, C. (2013). *Responsabilidad social del diseñador gráfico y su influencia en la sociedad a través de la educación superior en Guatemala*. [Tesis de licenciatura].
- Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico para la Gente, comunicaciones de masa y cambio social*. Ediciones Infinito.
- Laguada, R. (2013). *Representaciones y prácticas sociales, visiones desde la historia moderna y contemporánea*. Instituto Mora.
- Esqueda, R. (2003). *El juego de diseñar. Un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa*. Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico.
- Jardi, E. (2012). *Pensar con imágenes*. Gustavo Gili.
- Mulherin, J. (1990). *Técnicas de presentación para el artista gráfico*. Gustavo Gili.
- Morales, I. (2016). *Videos testimoniales. Comunicación y Desarrollo Social del municipio de Cuautitlán*. Recuperados el 9 de febrero del 2023. [Videos]. <https://www.youtube.com/watch?v=qLsoqPYVJ2c> <https://www.youtube.com/watch?v=jnGgA3h5oRY> <https://www.youtube.com/watch?v=mqqoFKYQzso>
- UNESCO (1994). *Declaración de Salamanca de principios, política y práctica para las necesidades educativas especiales*. Obtenido de http://www.unesco.org/education/pdf/SALAMA_S.PDF.

