PALABRAS CLAVE:
INCLUSIÓN,
PAZ, SENTIDOS,
SINESTESIA, TACTO,
PSICOMOTRICIDAD,
TECNOLOGÍA, DISEÑO
INTERACTIVO.

VESTIR PARA SENTIR: VESTUARIO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES MOTRICES SENSORIALES EN NIÑOS INVIDENTES

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2018.1.18>

0 1 5

GLORIA LIZETH CAMAYO CALAMBAS RECIBIDO 17/08/2018
Y NATALIA RIAÑOS CORREA, ACEPTADO 06/09/2018
Universidad de San Buenaventura, APROBADO 28/10/2018
Santiago de Cali, Colombia

Resumen: El diseño llevado a cabo se propone para promover la inclusión de personas que poseen problemas de movilidad a causa de la baja o nula visión, permitiéndole mayor motricidad gruesa para la participación en el tránsito de la ciudad por medio de un dispositivo (sensores de proximidad) que le indican la distancia de los objetos y conjunto a ello se propone a incentivar el uso de su motricidad fina para identificar colores por medios de texturas. El vestuario está dirigido a niños y niñas que padecen baja o nula visión, aquellos se encuentran en un rango de edades entre 5 a 8 años de edad. El usuario se encuentra en un proceso de aprendizaje, este recurre a juegos y terapias para aprender sobre su entorno, debido a la etapa en que se encuentra se insiste en fortalecer sus capacidades de motricidad fina y gruesa para así tener mayor velocidad, equilibrio y fluidez en sus movimientos. La necesidad por la cual recurrirá al producto es con el fin de acceder a una terapia entretenida para así relacionarse con su entorno y desarrollar capacidades que lo harán autónomo para acceder a varias oportunidades de su medio.

Introducción:

La paz implica la creación de un ambiente ameno en el cuál todos los sujetos de la sociedad trabajan por respetar y apoyar al otro pero a lo largo del tiempo este ambiente se ha vulnerado debido a que algunos individuos transgreden los derechos de otros y rompen el equilibrio de la sociedad. En el marco del orden político, económico y social la paz es la ausencia del conflicto y también concebida como la oportunidad que tienen todos los individuos para participar en el bienestar sociedad, ya sea desde una ocupación o acudir a los mecanismos de participación ciudadana para el proceso de toma de decisiones de una nación y en la fomentación de la práctica de las buenas normas de convivencia.

En Colombia muchos de los ciudadanos son llamados a participar del bienestar y las oportunidades que les brinda pero pocos no acceden, desde este hecho se interrumpe el ambiente de paz al no incluirlas para una plena participación, en ejemplo de ello es las minorías, como la población en condición de discapacidad visual que ha sido vulnerada por el hecho de que la sociedad no ofrece oportunidades de formación y ocupación habitadas a sus capacidades, por ende se origina un malestar para el desarrollo personal de los afectados, sin embargo los que logran acceder se adaptan arduamente para ejercer cualquier actividad conviniendo así su sistema psicomotor al entrono dado.

Actualmente campos como la ingeniería y diseño se están esparciendo para crear herramientas para la población en condición de discapacidad visual y en ésta oportunidad estos campos hacen

sinergia para responder a la necesidad de un público y continuo a ello responder a un proceso de inclusión para la fomentación de la paz. El proyecto llevado a cabo estudia las capacidades de la población para potenciarlas con herramientas como la tecnología aplicada al vestuario, la aplicación de vestuario abarca la concepción de elementos visuales a la traslación del concepto por parte del sujeto no vidente, los mecanismos adaptados para concebir el entorno y los medios o canales de comunicación para facilitar la interacción con la sociedad.

En el siguiente proyecto se realizó un acercamiento con expertos en el tratamiento de la discapacidad y personas en condición de discapacidad visual para así tomar datos verídicos de experiencias y requerimientos para ser tenidos en cuenta a la solución del problema. Los testimonios son favorables para el proyecto puesto que en él se condensan temas importantes como la comunicación y decodificación de elementos visuales. De este se destaca la imaginación espacial, en la cual el sujeto establece una relación entre objetos y espacio, en el sujeto se desarrolla como los eventos que están antes o después de él; además de la imaginación espacial las personas en condición de discapacidad visual logran capturar elementos visuales guiándose de otros sentidos como el tacto, oído, olfato y gusto, estos sentidos le ayudan a dar un juicio de valor a los objetos que están a su alrededor.

Pregunta problema

¿Cómo optimizar los elementos de comunicación del vestuario en la interacción con personas invidentes para efectos de la inclusión social?

El interrogante nombrado hace alusión al proceso de comunicación que ejecutan las personas en condición de discapacidad visual para comprender su alrededor, especialmente como lo concibe cuando el entorno hace uso de elementos visuales para comunicar situaciones y la sociedad genera ocupaciones que aún no están amoldadas completamente a sus capacidades. La interrogativa nace con el fin de conocer las problemáticas en el contexto colombiano para generar una respuesta oportuna a la población.

Objetivo general

Promover la paz a través de la inclusión de la población en condición de discapacidad visual, especialmente desde el vestuario crear una herramienta que le permita reconocer su alrededor poniendo en

práctica las capacidades más hábiles y así acceder a los campos de trabajo y esparcimiento que ofrece la sociedad.

Objetivos específicos

- Diseñar un vestuario que contribuya a la inclusión de la población vulnerada en la sociedad, teniendo en cuenta el contexto de la ciudad de Cali.
- Diseñar una nueva experiencia de reconocimiento de elementos visuales en el vestuario.
- Fortalecer la habilidad de los sentidos como el oído y tacto para reconocer los objetos del entorno del usuario.
- Potenciar la motricidad fina y gruesa a través del vestuario.

Metodología:

Inicialmente se realiza la interacción con población discapacitada de la ciudad de Cali, especialmente usuarios pertenecientes a la sala Helen Keller de la biblioteca departamental del Valle, los usuarios de la sala asisten para aprender y desarrollar técnicas de comunicación como el uso de medios digitales y la escritura Braille.

Ángela Rocha, se encuentra en condición de discapacidad visual desde su nacimiento, ella aportó su experiencia al tema de investigación con la selección de su vestuario, cuenta con un criterio de selección que surge de su estilo de vida que está ligado a la tendencia hippie, la irradiación de los colores y las texturas, para cerciorarse de su elección se guía del tacto que le permite identificar y sentir las texturas que se encuentran en el vestuario, por lo tanto Ángela logra vestirse de manera autónoma sin embargo existen usuarios que basan su criterio de selección conforme a la descripción que realizan otros sobre el vestuario tal es el caso de Juan Gabriel Soto, que por su parte expresa que a veces se siente inconforme porque no sabe completamente si el vestuario es adecuado para él por ésta razón el cree que -en la ciudad de Cali no hay inclusión todavía porque los productos que ofrecen no tienen una descripción de ellos en Braille o en el alfabeto.

En medio de la rutina diaria los usuarios han desarrollado métodos para escoger el vestuario de cada día. Por ejemplo Juan Gabriel organiza en su closet las camisetas y pantalones en el mismo gancho para los días de la semana, están organizadas para que el

usuario no tome demasiado tiempo para ponérsela, y en el caso de Ángela, ella se viste de acuerdo a lo que cada prenda le transmite, revisa continuamente las texturas y escoge el vestuario.

Gracias a la interacción con los usuarios de la sala Helen Keller se tienen en cuenta el desarrollo de los sentidos que implican en la selección del vestuario y se realiza una encuesta para determinar requerimientos y conocer métodos que ayudan a percibir elementos visuales, para ello se contó con los usuarios asistentes de la sala.

Otro punto de encuentro que se tuvo en cuenta es el Instituto para niños ciegos y sordos de la ciudad de Cali, el cual contribuye a la formación infantil para que aquellos potencien sus capacidades, confiriéndoles mayor autonomía para acceder a varias oportunidades. Desde el establecimiento se analizó cómo son las técnicas para desarrollar los sentidos y capacidades motoras para interactuar en el espacio, de ello se destaca el uso de terapias de estimulación de motricidad fina y gruesa para transitar en el espacio y reconocer objetos a través del tacto.

Objetivo del diseño

El diseño llevado a cabo se propone a promover la inclusión de personas que poseen problemas de movilidad a causa de la baja o nula visión, permitiéndole mayor motricidad gruesa para la participación en el tránsito de la ciudad por medio de un dispositivo que le indica la distancia de los objetos y conjunto a ello se propone a incentivar el uso de su motricidad fina para identificar texturas que le permitan identificar objetos netamente visuales.

Perfil del usuario

El usuario participe del producto corresponde a niños y niñas que padecen baja o nula visión, aquellos se encuentran en un rango de edades entre 5 a 8 años de edad. El usuario se encuentra en un proceso de aprendizaje, este recurre a juegos y terapias para aprender sobre su entorno, debido a la etapa en que se encuentra se insiste en fortalecer sus capacidades de motricidad fina y gruesa para así tener mayor velocidad, equilibrio y fluidez en sus movimientos.

La necesidad por la cual recurrirá al producto es con el fin de acceder a una terapia entretenida para así relacionarse con su entorno y desarrollar capacidades que lo harán autónomo para acceder a varias oportunidades.

Figura 1. Capa con texturas y sensores de proximidad.

Conclusión

La paz consiste en el respeto y apoyo que se le ofrece al otro para compartir un ambiente agradable pero aquella es vulnerada cuando se afectan alguna de las variables por ende se perturba el ambiente, En el proyecto desarrollado se tiene en cuenta las minorías que no han sido apoyadas en la sociedad, específicamente se tuvo en cuenta la población en condición de discapacidad visual y se descubrió que el mercado no ha abarcado completamente sus necesidades, este suceso se convierte en una oportunidad para desarrollar productos de vestuario de los cuales ellos podrán obtener beneficios puesto que les ofrece mayor participación en la sociedad al permitir que transiten en la sociedad de manera fluida y puedan identificar elementos visuales a través de otros sentidos diferentes a la visión.

En el tránsito del proyecto se descubrió que el papel de la comunicación es importante para establecer las relaciones con otros individuos y a través del vestuario se logra enfatizar esa área al convertir en el vestuario en un elemento lingüístico que utiliza formas y colores para enviar un mensaje.

El vestuario es la segunda piel que protege al usuario de factores ambientales como el frío, calor, laceraciones, enfermedades entre otros pero en esta ocasión se convierte en un herramienta que favorece las capacidades sensoriales y psicomotrices de un usuario que padece baja y nula visión, este se vale de tecnologías y técnicas para crear un tratamiento efectivo por ende la tecnología aplicada la vestuario se incorpora al usuario como una extensión de su cuerpo para desarrollar y mejorar actividades cotidianas.

Con el desarrollo del proyecto se comprende que la tecnología incorporada en el vestuario se convierte en un valor agregado, esta herramienta aplicada abre la oportunidad de crear productos a mercados emergentes pero la aplicación de este puede significar un alto costo de producción, el cual hay que tener en cuenta para ofrecerlo a un segmento a el cuál le sea asequible por lo tanto se debe indagar en otras materias primas que permitan desarrollar un modelo de negocio sostenible.

Referencias

- AVANTE. (JUNIO de 2017). Obtenido de www.avante.gov.co: <https://www.avante.gov.co/operaciones/senaletica-y-paraderos>
- Ballesteros, M. (2018). *INVESTIGAR CREANDO? una guía para la investigación-creación en la academia*. Bogota: UNIVERSIDAD DEL BOSQUE.
- Accesible, c. c. (Marzo de 2018). *Ciudad accesible*. Obtenido de <http://www.ciudadaccesible.cl/wp-content/uploads/2018/03/Ficha-14-Paraderos-y-Refugios-Peatonales.pdf>
- Biblioteca Departamental del Valle. (2014). Recuperado el 3 de octubre de 2016, de <http://www.bibliovalle.gov.co/publicaciones.php/publicacion/titulo/Sala-Hellen-Keller>
- Real Academia Española. (2016). *Real Academia Española*. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=A58xn3c>
- Significados. (s.f.). *Significados*. Obtenido de <https://www.significados.com/sinestesia/>
- Alcaldía de Santiago de Cali. (28 de febrero de 2012). Recuperado el 07 de septiembre de 2016, de Alcaldía de Cali: http://www.cali.gov.co/publicaciones/por_una_mayor_inclusin_de_las_personas_con_discapacidad_pub
- El Diario. (22 de 06 de 2018). La discapacidad no puede ser un impedimiento laboral. *El Diario*, págs. 1-2.

Rodríguez Ferro , F. E. (2011). *Documento de soporte conceptual, metodológico y práctico sobre*. Bogotá.

Comité sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. . (2016). *Observaciones finales sobre el informe inicial de Colombia*. Bogotá: Naciones Unidas.

Convención de las personas en condición de discapacidad. (2006). *Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. New York: Naciones Unidas.

discapacidad, G. d. (2014). *Informe regional sobre la medición de la discapacidad*. Santiago: CEPAL.

Collado, M. H. (2013). *Situación Mundial de la Discapacidad*. Tegucigalpa: Universidad Nacional Autónoma de Honduras.

Sobre los autores

Lizeth Camayo es diseñadora de vestuario de la Universidad de San Buenaventura Cali, Su principal interés como diseñadora es el conocimiento de materiales alternativos para desarrollo de vestuario y aleación de distintas disciplinas para complementar las funciones y propiedades del vestuario.

Natalia Riaños Correa, es diseñadora de vestuario egresada de la Universidad de San Buenaventura Cali, su principal interés es el desarrollo de productos vestimentarios y la aplicación de nuevos procesos innovadores al diseño en conjunto con otras áreas del conocimiento.