

¡Departamento
de Diseño!

TRABAJO DE GRADO

JESSICA ALEJANDRA GÓMEZ CATAÑO

MATEO RAMIREZ GÓMEZ

1

Tecnología en Diseño Industrial

Departamento de Diseño

Medellín 2024



DIVERSIJUEGO

Un Juego para Fomentar la Diversidad.

Jessica Gómez Cataño
Mateo Ramírez Gómez

Asesor (es):
Andrés Felipe Montoya Tobón.

Instituto Tecnológico Metropolitano
Facultad de Artes y humanidades
Departamento de Diseño
Medellín 2024

RESUMEN

Este proyecto de grado se centra en el diseño, desarrollo e implementación de un juego didáctico orientado a promover la inclusión y la diversidad en el entorno universitario. Inspirado en la mecánica de juegos tradicionales y al azar, el juego busca crear un espacio interactivo donde los estudiantes puedan aprender y reflexionar sobre la diversidad cultural, funcional, de género y de orientación sexual, fomentando así la comprensión, el respeto y la empatía entre la comunidad universitaria.

El objetivo general es diseñar un producto que ayude y facilite a los estudiantes comprender y valorar las distintas formas de diversidad presentes en la universidad, promoviendo un entorno inclusivo y respetuoso.

Para el desarrollo del juego, se realizó una fase de investigación que incluyó encuestas y entrevistas con estudiantes de diversos orígenes y capacidades dentro de la universidad. Esta investigación permitió identificar los principales desafíos y oportunidades relacionados con la inclusión y la diversidad en el entorno universitario. Con la información recopilada, se diseñaron las preguntas y dinámicas del juego, asegurando que abordaran de manera efectiva los temas relevantes y promovieran la empatía y el aprendizaje interactivo.

Palabras claves:

Juego didáctico, Comprensión, Empatía, Educación, Sensibilización, Inclusión, Diversidad, Condiciones neuro diversas, Aceptación, Comunicación social, Patrones de comportamiento, Conocimiento, Interactivo, Divertido

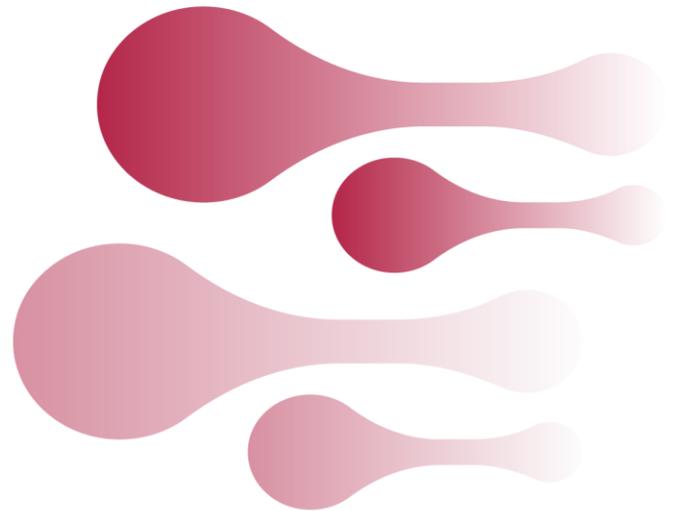
ABSTRACT

This degree project focuses on the design, development and implementation of a didactic game aimed at promoting inclusion and diversity in the university environment. Inspired by the mechanics of traditional and random games, the game seeks to create an interactive space where students can learn and reflect on cultural, functional, gender and sexual orientation diversity, thus fostering understanding, respect and empathy among the university community.

The overall objective is to design a product that helps and facilitates students to understand and value the different forms of diversity present at the university, promoting an inclusive and respectful environment.

For the development of the game, a research phase was conducted that included surveys and interviews with students of diverse backgrounds and abilities within the university. This research made it possible to identify the main challenges and opportunities related to inclusion and diversity in the university environment. With the information gathered, the questions and dynamics of the game were designed, ensuring that they effectively addressed the relevant topics and promote empathy and interactive learning.

Keywords: Didactic play, Understanding, Empathy, Education, Awareness, Inclusion, Diversity, Neurodiverse conditions, Acceptance, Social communication, Behavior patterns, Knowledge, Interactive, Funny.



CONTENIDO

TABLA DE CONTENIDO

Capítulo 1. Fundamentación

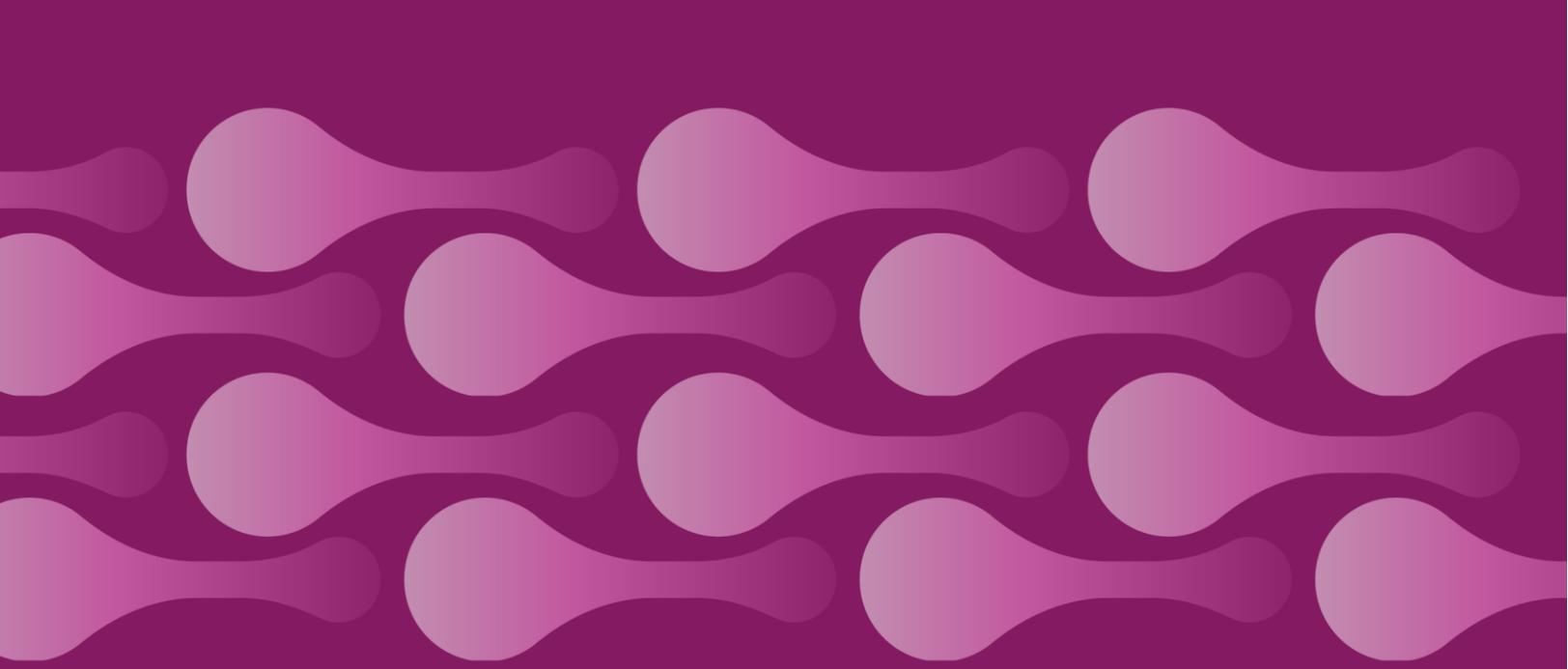
Descripción de la problemática	Pag 7
Justificación	Pag 9
Objetivo genera	Pag 10
Objetivos específicos	Pag 10
Requerimientos de Diseño (PDS)	Pag 11

Capítulo 2. Ejecución

Ideación.....	Pag 13
Análisis caja negra del Juego Didáctico	Pag 15
Propuestas de diseño.....	Pag 16
Fichas del juego, planos de taller	Pag 21
Modelación 3D tablero didáctico	Pag 22
Plano taller tablero	Pag 23
Plano de ensamble o explosionado	Pag 24
Despiece tablero didáctico	Pag 25
Prototipo	Pag 26
Reglas del juego para el Diversijuego	Pag 27
Reglas para el diverconcéntrece	Pag 29
Elementos del juego	Pag 30
Instrucciones para Diversijuego parques	Pag 34

Capítulo 3. Divulgación

Infográfico final	Pag 37
Conclusiones	Pag 38
Referencias	Pag 40



FUNDAMENTACIÓN

01

Descripción de la problemática.

Según el Departamento Nacional de Estadística – DANE- (2020) actualmente en Colombia hay solo un 14.3% de personas con algún tipo de discapacidad que logran ingresar a instituciones de educación superior IES, sin tener certeza de su permanencia o vinculación al mundo laboral.

Las instituciones de educación superior no están suficientemente preparadas para atender la diversidad, los métodos de enseñanza tradicionales pueden no ser inclusivos para estudiantes con diferencias, La falta de sensibilización y conocimiento sobre las discapacidades puede generar estigma y exclusión social.

El estudio "La educación en Colombia para la población con discapacidad: realidades y retos" de la Fundación Saldarriaga Concha (2023) revela que solo el 82,3% de las personas con discapacidad en Colombia saben leer y escribir, lo que representa una brecha de 13 puntos porcentuales frente a la población sin discapacidad.

Según el SNIES, en el primer semestre de 2020, 9.148 personas con discapacidad estaban matriculadas en programas de pregrado, mientras que en el segundo semestre aumentó a 9.195. A pesar de este incremento, solo 17 de cada 100 personas con discapacidad alcanzan la educación superior en Colombia, frente a 24 de cada 100 personas sin discapacidad (Observatorio de la Universidad Colombiana, 2023).

Es importante ir más allá y reconocer la amplia gama de discapacidades que afectan el acceso a la educación superior, incluyendo:

- Discapacidades físicas: Limitaciones en la movilidad, la visión o el oído.

- Discapacidades cognitivas: Dificultades en el aprendizaje, la memoria o el procesamiento de la información.
- Discapacidades sensoriales: Dificultades en la visión o la audición.
- Discapacidades psicosociales: Trastornos mentales, como la ansiedad o la depresión, espectros autistas.

Es necesario implementar estrategias que garanticen la inclusión real de las personas con discapacidad en la educación superior, con la ayuda del didáctico ayudaríamos a generar conciencia y sensibilización, fomentar una cultura de respeto y comprensión hacia la diversidad en la comunidad universitaria.

Justificación

La diversidad es una realidad cada vez más presente en las sociedades actuales, y las universidades no son una excepción. El ITM (Instituto Tecnológico Metropolitano), como institución de educación superior comprometida con la inclusión y la equidad, reconoce la importancia de promover una cultura donde todos los estudiantes, independientemente de su origen, identidad o condición, se sientan valorados, respetados y empoderados para alcanzar su máximo potencial.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos realizados por el ITM, aún existen desafíos para garantizar la plena inclusión de todos los estudiantes.

Los estudiantes con diversas características, como su raza, etnia, género, orientación sexual, discapacidad o condición socioeconómica, pueden ser objeto de discriminación y prejuicios por parte de sus compañeros, profesores e incluso personal de la institución.

La falta de conocimiento y comprensión de las diferentes formas de diversidad puede generar estereotipos y discriminación, las diferencias culturales pueden dificultar la comunicación entre estudiantes de diferentes grupos.

Estas barreras pueden tener un impacto negativo en el bienestar y el rendimiento académico de los estudiantes, porque se sienten discriminados o excluidos pueden tener dificultades para concentrarse en sus estudios, sentir ansiedad o depresión, e incluso abandonar sus estudios.

En este contexto, el diseño e implementación de un didáctico interactivo para fomentar la comprensión, el respeto y la aceptación de la diversidad en diferentes ámbitos

tanto universitarios, como en la comunidad del ITM, se presenta como una estrategia para abordar estos desafíos. El juego didáctico puede ser una herramienta para sensibilizar a la comunidad universitaria sobre la importancia de la diversidad y la inclusión, promover el conocimiento y la comprensión de las diferentes formas de diversidad presentes, fomentar el respeto y la aceptación de las diferencias individuales.

Desarrollar habilidades para la interacción intercultural, promover una cultura de inclusión y equidad en las universidades de Medellín y el mundo.

Objetivo general

Diseñar un didáctico que ayude y fomente la comprensión, el respeto, la aceptación de la diversidad, en las universidades y en especial en la comunidad universitaria del ITM (instituto tecnológico metropolitano), promoviendo una cultura inclusiva y equitativa donde todos los estudiantes, independientemente de su origen, identidad o condición, se sientan valorados, apoyados y empoderados para alcanzar su máximo potencial.

Objetivos específicos

- Establecer especificaciones de diseño de para desarrollo del didáctico.
- Crear un prototipo con materiales reales de cada una de las partes del didáctico para su posterior evaluación.
- Evaluar el funcionamiento del didáctico con la población ITM durante la muestra semestral del Departamento de Diseño.

Requerimientos de Diseño PDS

Para identificar posibles soluciones, se llevó a cabo un análisis considerando los parámetros establecidos por las universidades para fomentar la inclusión y diferenciar los tipos de diversidad en las universidades y así facilitar las opciones de diseño.

Tabla 1

ESPECIFICACIONES DE DISEÑO DE PRODUCTO					
PROYECTO:					
Nro.	Aspecto	Requerimiento	Métrica	Valor - Rango	Importancia
1	Escalas de Tiempo	el didactico cuenta con una duracion adecuada por ronda de juego	minutos	1 a 5	4
2	Usabilidad	el didactico permite interacion entre un grupo de personas	usuarios	2 a 4	3
3	Clientes	el didactico esta diseñado para ser accesible y educativo para personas de todas las edades	usuarios	16 a 30	5
4	Costos	No exceder los costos de produccion para que las diferentes instituciones, puedan acceder al juego	precio	100,000	5
5	Funciones Sociales	No exceder los costos de produccion para que las diferentes instituciones, puedan acceder al juego	Encuestas	20-50	5
6	Competencia	Tiene características que son una ventaja ante los demas productos del mercado como sus funciones, experiencias y su estetica	Encuestas	20-50	4
7	Aspectos Formales	Usar materiales que tengan propiedades de impermeabilidad	K	2 a 5	4
8	Ergonomia	Medidas: Definir modulo dimensional para las cartas	Milímetros	95 x 65	3
9	Partes Estándar	Pliego de carton industrial	Centímetros	70 x 100	2
10	Partes Estándar	Tablero de acrilico	Metro	2,44 x 1,22	2
11	Partes Estándar	Los materiales de impresion 3D (ABS, PLA)	kg	1	2
12	Vida Útil	usar materiales resistentes, de alta calidad que pueda resistir el uso frecuente y la manipulacion del juego		1> mm y <3 mm	4
13	Reciclaje	Darle vida útil a los sobrantes ocasionados	Porcentajes	10%	2
14	Empaque	el diseño del didactico debe ser inclusivo y respetuoso	encuestas	20-50	4
15	Peso	accesorios (reloj, tablero, fichas)	gramos	<1000	3
16	Ciclo de Vida del Producto	Usar materiales y diseños que eviten un desgaste acelerado, por la manipulacion del producto	ciclo de uso	5000 ciclos	4
17	Calidad				
18	Procesos de Manufactura	Eficiencia en el tiempo de produccion	minutos	30min a 60 min	2
19	Ergonomia	Superficie con textura lisa con borde redondeados	Milímetros	0.25	4
20		Estetica: Superficie lisa para facil limpieza	minutos	10 min	3
21	Peso	Se debe procurar que el juego realizado sea liviano para su fácil manipulacion	gramos	14.12 Gramos	5
22	Peso	Se debe procurar que el juego realizado sea liviano para su fácil manipulacion	gramos	211.8 Gramos (15)	5
23	Otros	Estetica: Opciones de color para el producto con colores primarios y secundarios para ser llamativo a la vista	Encuestas	20-50	3
24	Otros	funcional para la necesidades de un usuario con movilidad reducida debido a la debilidad en su cuerpo	Encuestas	10-15	3

EJECUCIÓN

02

Ideación

En el proceso de ideación, se habla con el departamento de inclusión y diversidad del instituto tecnológico metropolitano ITM y se llega a la conclusión, que con un juego didáctico podemos ayudar a profesores y a estudiantes a tener conciencia acerca de las diferencias que hay en el ITM (instituto tecnológico metropolitano) y las que puede haber en diferentes lugares, en especial en un campus universitario.

Con la ayuda del departamento de inclusión del ITM se pudo llevar a cabo unas entrevistas a personas con una discapacidad específica que es el síndrome de asperger, se pudo hacer un acercamiento con un estudiante el cual nos ayudó a entender un poco su condición en este caso cognitiva, la cual le permite en diferente grado de complejidad hacer una carrera universitaria.

Con el asesor Andrés llegamos a la conclusión de realizar un didáctico diseñado y enfocado en la inclusión y diversidad.

Figura 1

Moad board juegos didácticos tradicionales.



Realizado por Mateo Ramírez y Jessica Gómez.

Análisis caja negra del Juego Didáctico

Entradas del juego:

- **Acciones de los jugadores:** Los jugadores interactúan con el juego tirando un dado, moviéndose por el tablero y seleccionando tarjetas.
- **Respuestas de los jugadores:** Los jugadores responden a las situaciones descritas en las tarjetas, tomando decisiones y realizando acciones.

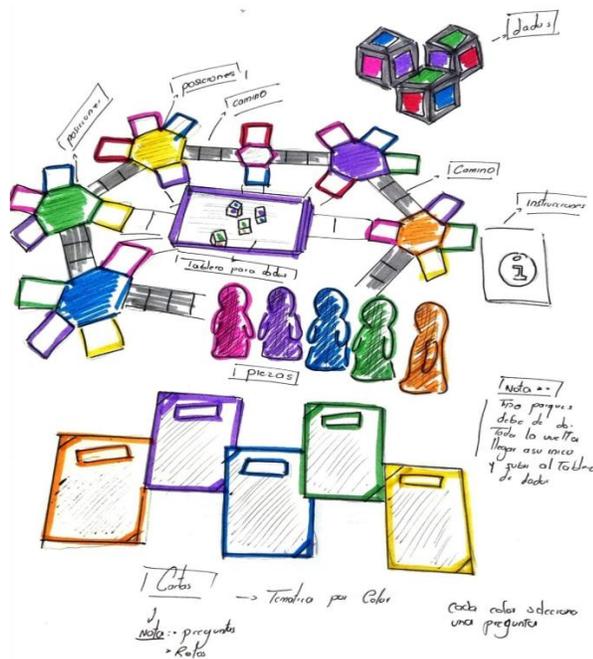
Salidas del juego:

- **Movimientos de los jugadores:** Los jugadores avanzan por el tablero según el resultado del dado.
- **Selección de tarjetas:** Los jugadores toman las tarjetas al azar para completar el desafío.
- **Respuestas a las situaciones:** Los jugadores responden a las situaciones descritas en las tarjetas, expresando sus ideas, opiniones y soluciones.
- **Adecuación del tiempo:** El tiempo establecido para completar las situaciones debe ser adecuado para permitir a los jugadores analizar, reflexionar y tomar decisiones de manera reflexiva.
- **Ganador del juego:** El equipo que complete más situaciones correctamente en el tiempo establecido gana el juego.

Propuestas de diseño

Figura 2

Alternativa de Diseño 1



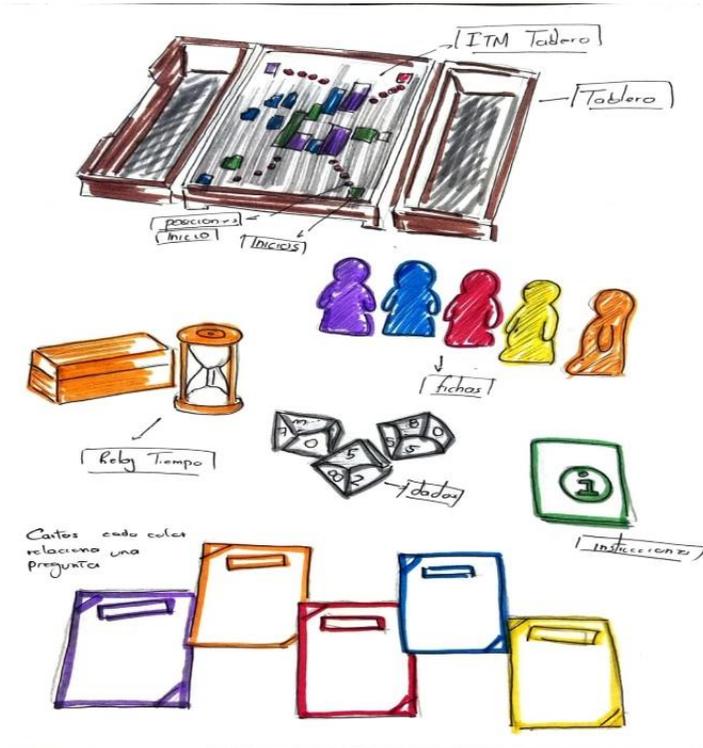
Realizado por Mateo Ramírez y Jessica Gómez.

Juego de mesa con fichas y dados

Desarrollo del juego. Cada equipo o persona comienza en una casilla inicial del tablero. Los jugadores toman turnos para tirar un dado y avanzar por el tablero. Al caer en una casilla, si debe hacer una acción, ejemplo toma una tarjeta, el jugador en juego debe completar la situación descrita en la tarjeta, si el jugador no responde o no hace lo que dice en la tarjeta en el tiempo estipulado, pierde. El equipo o persona que complete y lleve todas las fichas al final gana el juego.

Figura 3

Alternativa de Diseño 2



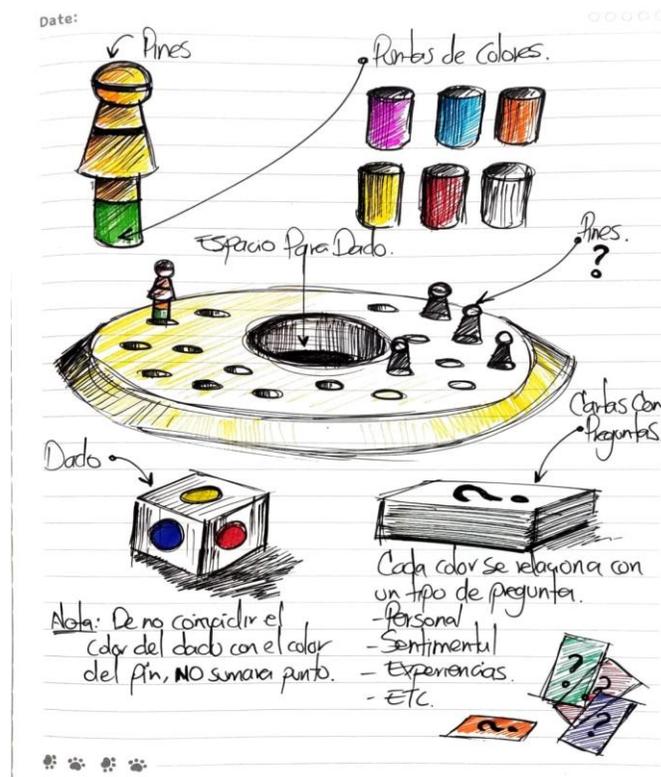
Realizado por Mateo Ramírez y Jessica Gómez.

Juego de mesa

Desarrollo del juego. Cada equipo o persona comienza en una casilla inicial del tablero. Los jugadores toman turnos para tirar un dado y avanzar por el tablero. Al caer en una casilla, si debe hacer una acción, ejemplo toma una tarjeta, el jugador en juego debe completar la situación descrita en la tarjeta, si el jugador no responde o no hace lo que dice en la tarjeta en el tiempo estipulado, pierde. El equipo que complete más situaciones correctamente en el tiempo establecido gana el juego.

Figura 4

Alternativa de Diseño 3



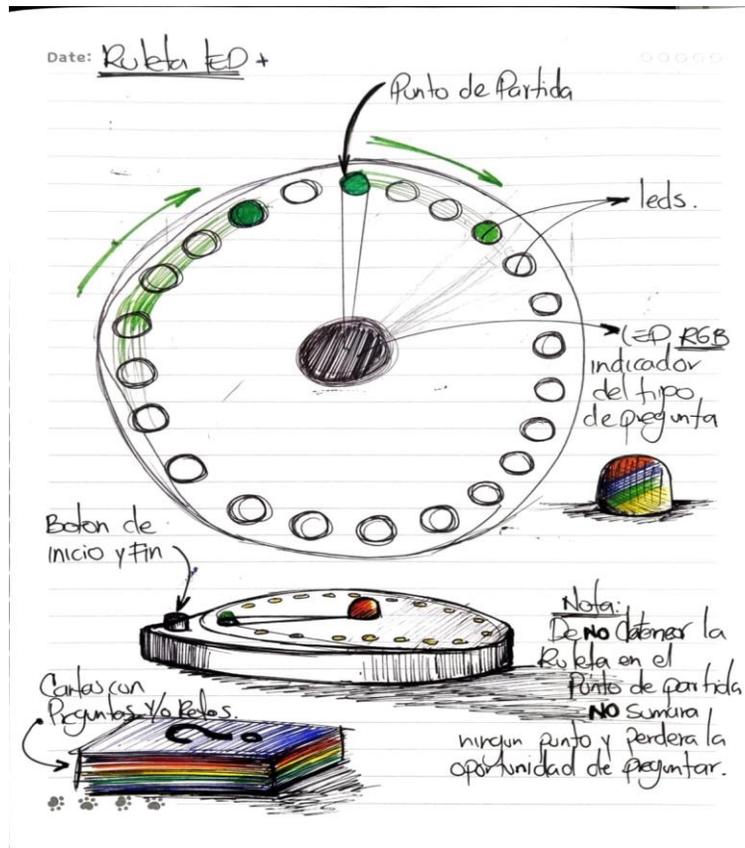
Realizado por Mateo Ramírez y Jessica Gómez.

Juego de concétrese

Desarrollo del juego. Cada equipo comienza organizando las fichas en orden aleatorio. Los jugadores toman turnos para tirar un dado de colores y según el color que salga al tirar el dado se debe sacar el par de fichas iguales con el color que salió en el dado, si sale el mismo color, no sacan tarjeta y pasa al siguiente jugador, si el color de la ficha no es igual al del dado, el equipo contrario saca una tarjeta y el jugador debe responder la pregunta o completar el reto, en un tiempo estipulado, si responde correctamente gana punto, si no, pierde el turno y sigue el otro equipo. El equipo que complete más situaciones correctamente en el tiempo establecido gana el juego.

Figura 5

Alternativa de Diseño 4



Realizado por: Mateo Ramírez y Jessica Gómez.

Juego tipo ruleta

Desarrollo del juego: Cada persona o equipo gira la ruleta, cuando ella se detenga, dependiendo del color que salga, debe sacar una tarjeta y hacer lo que dice en el tablero.

Paleta de colores de diversidad



Evaluación de la propuesta de diseño

Después de exponer al asesor el proceso de ideación se decidió combinar dos de las propuestas en una sola y así hacer un juego más atractivo e innovador. Concluimos que la alternativa de diseño 1 y 3 serían las elegidas para combinar y así lograr un diseño más eficaz y divertido para llegar a los estudiantes y maestros.

Esta propuesta se decidió hacer el prototipo en acrílico y las fichas en impresión 3D por optimización de costos, mano de obra, materiales y aprovechando las herramientas tecnológicas que se tienen en el ITM (instituto tecnológico metropolitano).

Diseño de detalle:

Se realiza la modelación 3D de las fichas del didáctico, para la fabricación en impresión 3D.



Figura 6

Fichas del juego, planos de taller 1

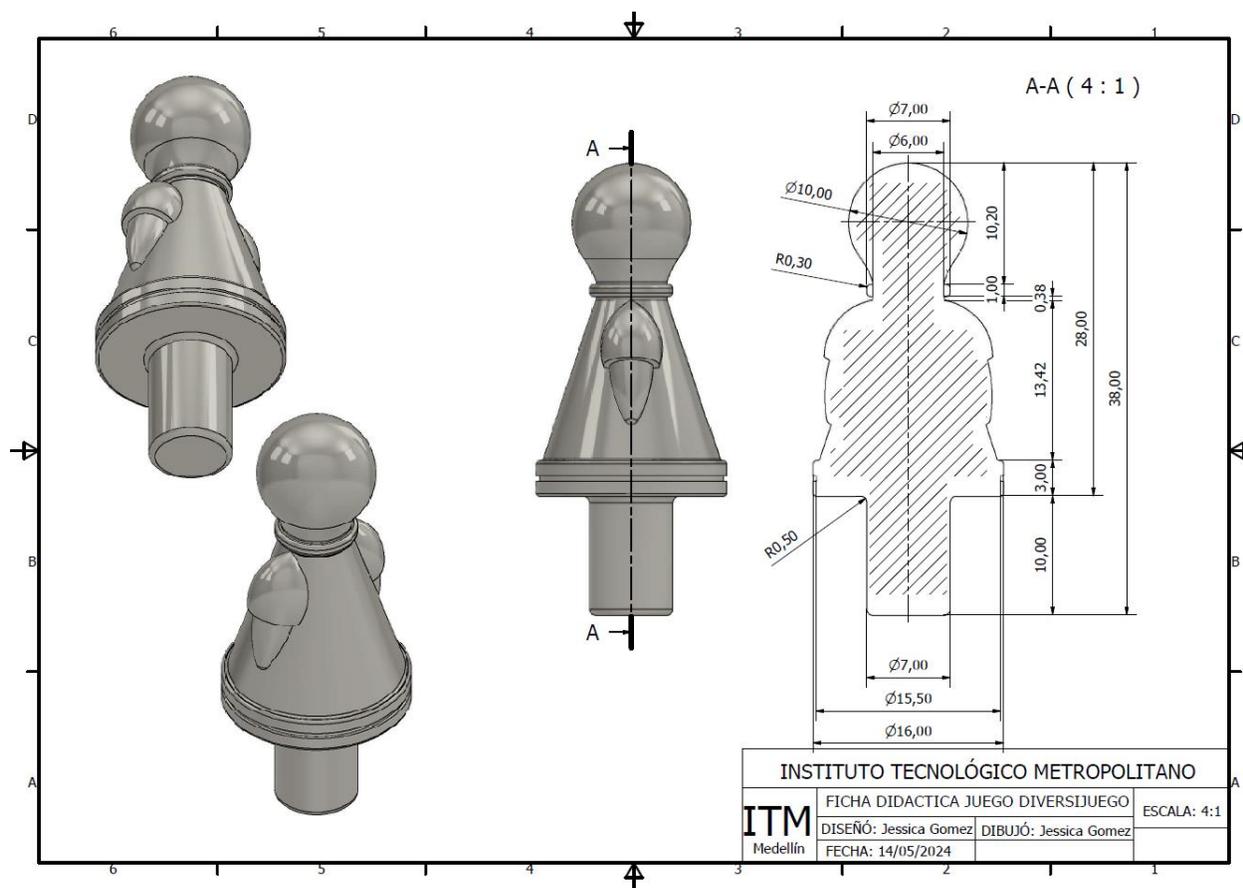
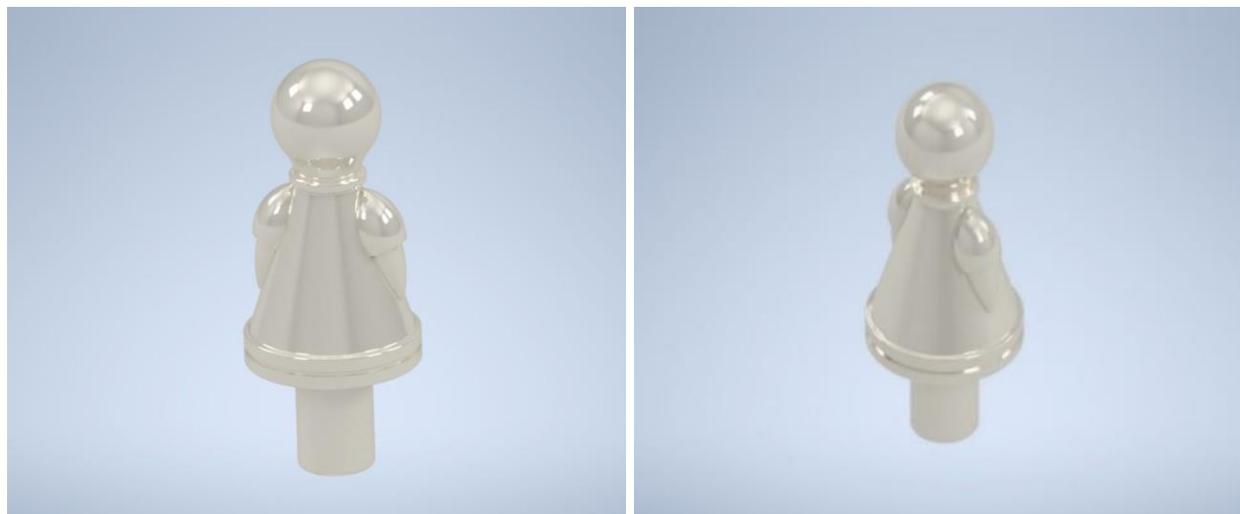
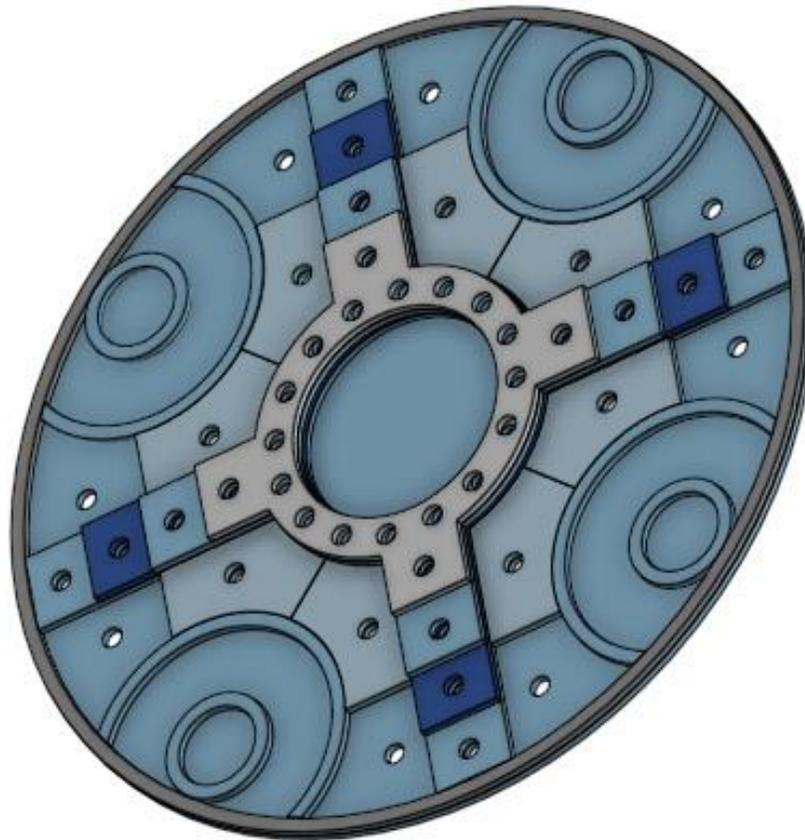


Figura 7

Modelación 3D tablero didáctico



Se realiza la modelación 3D del prototipo del tablero didáctico). En esta modelación se puede apreciar cómo queda el diseño del tablero, para proceder a su fabricación en acrílico (poli metil- metilpropilenoato).

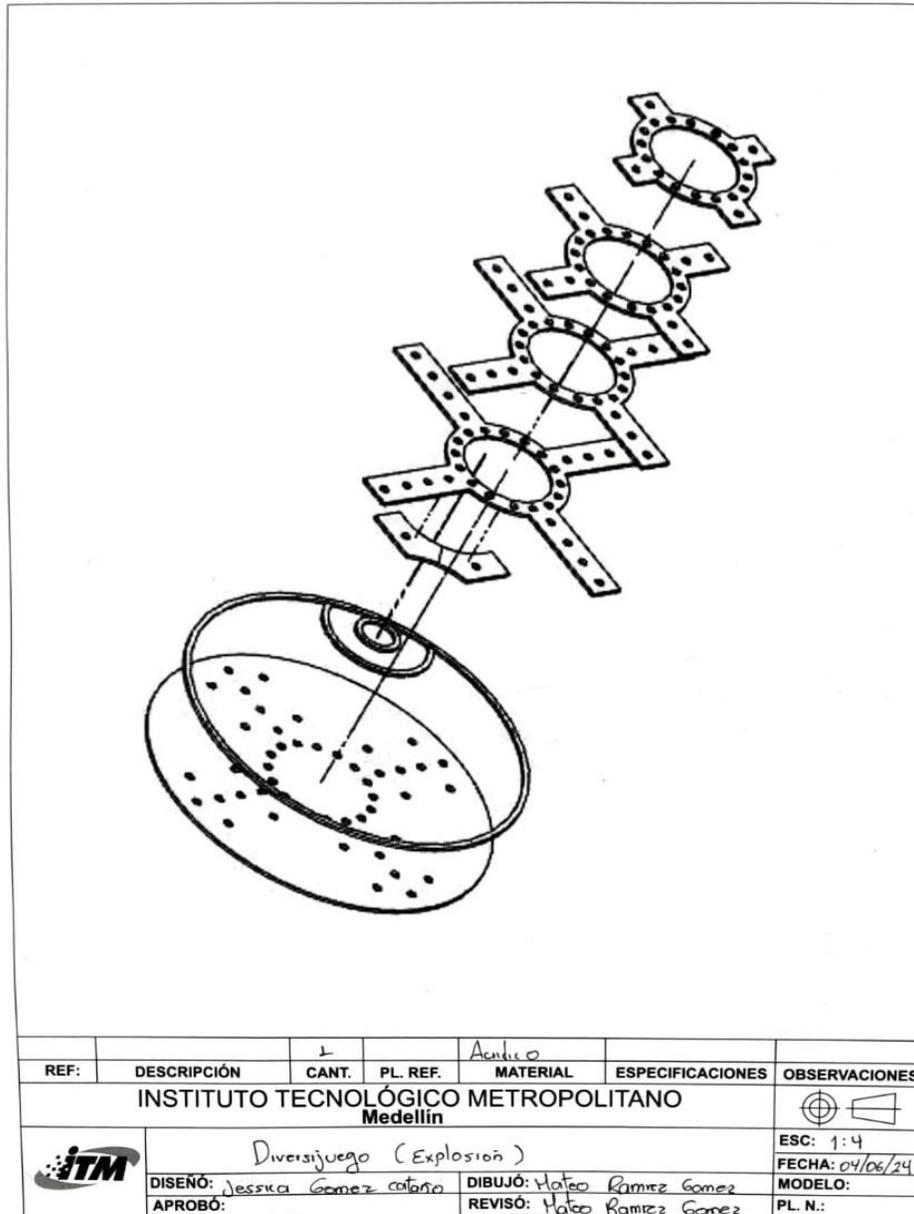
Figura 8

Planos de taller 2



Figura 9

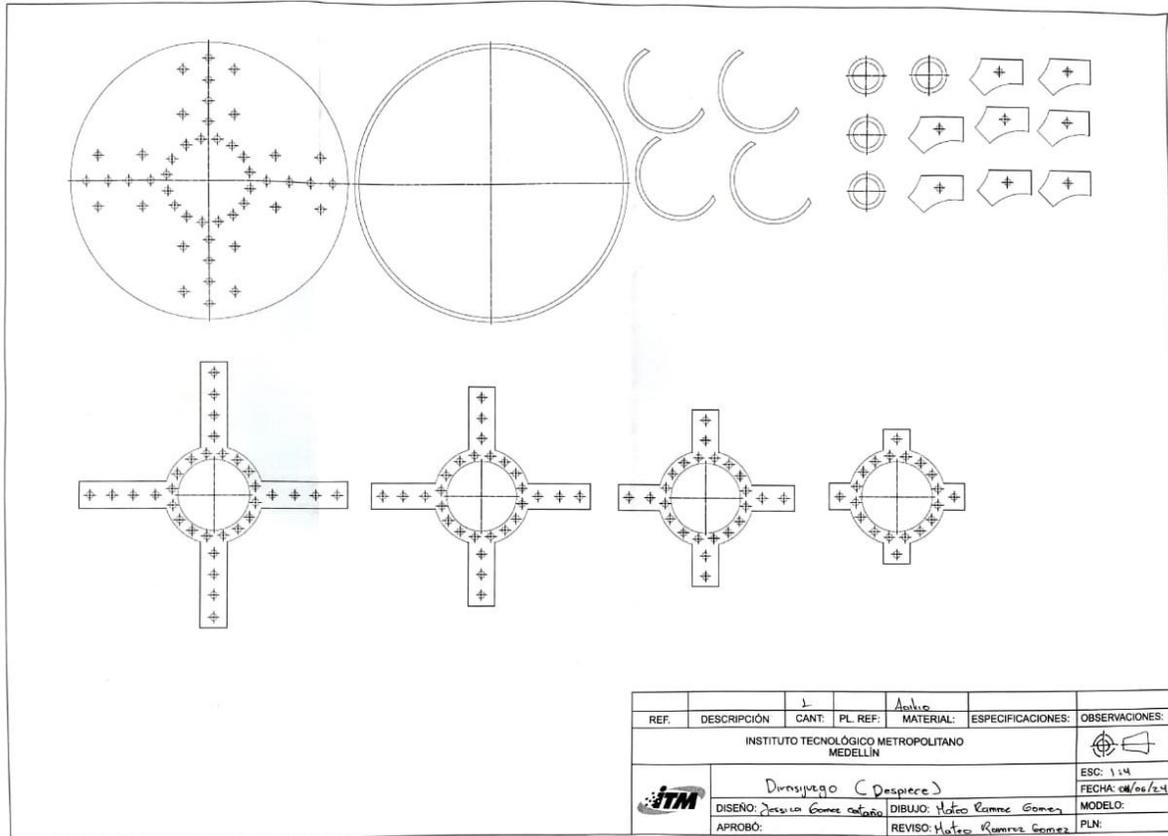
Plano de ensamble o explosionado



Nota: Se realizó una explosión del diseño con el fin de establecer directrices para la fabricación y corte laser del tablero didáctico.

Figura 10

Despiece tablero didáctico



Prototipo

Para la fabricación del prototipo, se hizo el corte laser en acrílico de cada una de las piezas del tablero de diversos colores y se procedió a ensamblarlas, con un pegante llamado cianoacrilato, las fichas del didáctico se imprimieron en 3D con filamento de PLA, diseñadas con software de modelado 3D. Para identificar los grupos, se hizo con adhesivo de colores. Las cartas de juego se diseñaron en un software y se imprimieron en papel propalcote de alta calidad, con diseño accesible y claro.



Figura 11



Realizado por: matero Ramírez y Jessica Gómez.

Figura 12



Reglas del juego para el Diversijuego

Es una combinación de un juego de mesa y un concétre, uno basado en el tradicional juego en Colombia el parqués y el otro en un juego de memoria y suerte.

Diversijuego tipo Parques

en este juego pueden jugar de a 2 a 4 jugadores en un tablero de 4 puestos, lanzando un dado.

El primero que llegue a la meta con sus 4 fichas y haya completado más preguntas buenas y retos en el tiempo estipulado es el ganador del juego.

Inicio del juego

Se Inicia el juego, cada jugador escoge un color para su base, cada jugador inicia con cuatro fichas ubicadas dentro de su base identificadas con el mismo color.

Dinámica del juego

El **diversijuego** se juega por turnos, el que tiene el turno lanza el dado numérico, el valor obtenido en este, es la cantidad de casillas que el jugador puede mover las fichas que tenga en juego en el tablero, de a 1 ficha en recorrido hacia la meta.

Cuando el jugador se detenga, dependiendo del color donde quede posicionado debe realizar lo que indique en el tablero central.

Si queda en color amarillo debe tomar tarjeta, si sale color rojo pierde el turno (no toma tarjeta), si queda en azul avanza 1 casilla (si debe tomar tarjeta lo hace), si sale blanco retrocede, si queda en magenta está seguro.

Si debe sacar tarjeta el jugador que le sigue en turno saca la tarjeta y lee en voz alta que debe hacer el jugador en juego.

Ganadores

El primer jugador o equipo que lleve sus 4 fichas a la meta será el ganador, el segundo que lleve todas sus fichas obtendrá el segundo puesto y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan llevado todas sus fichas hasta la meta o Cielo, momento en el cual el juego termina, aunque puede terminar inmediatamente que el primer jugador finalice su juego.

Reglas para el diverconcétrece

En este juego podrán interactuar desde 2 hasta 4 jugadores, lanzando un dado de color, el cual tendrá colores diferentes en cada una de sus caras.

El primero equipo que saque más pares del mismo color y haya completado más preguntas buenas y retos en el tiempo estipulado será el ganador del juego.

Inicio del juego

Se Inicia el juego, ubicando las fichas de colores aleatoriamente por todo el tablero (no deberán estar dos fichas del mismo color juntas), para definir quien inicial el juego, se debe tomar el dado numérico y lanzarlo, el jugador que saque el número mayor comenzará el juego y este seguirá hacia su derecha.

Dinámica del juego

se juega por turnos, una vez identificado quien será el jugador número 1 se podrá dar inicio al juego.

Para iniciar al juego se deberá lanzar el dado de color, posterior a eso, el jugador en turno deberá sacar 2 fichas del mismo color, que le corresponda al color obtenido en el dado, las cuales se sacaran de la siguiente manera:

Si al sacar la primera ficha y esta corresponda con el color que salió en el dado, el jugar puede continuar y tomar la segunda ficha, Si ambas fichas tienen el mismo color, el jugador las puede conservar y **NO SACARA TARJETA.**



En caso de que el jugador saque la segunda ficha de un color diferente, debe regresar ambas fichas al tablero y **NO SACA TARJETA.**

Si al sacar la primera ficha esta es de un color diferente al dado, este no podrá tomar una segunda ficha y **DEBERÁ TOMAR UNA TARJETA,** hecho esto el jugador deberá realizar lo que dice en ella dentro del tiempo estimado, de hacerlo correctamente podrá jugar en el siguiente turno; En caso de que el jugador supere el tiempo y no realice lo indicado en la tarjeta, **PERDERÁ EL SIGUIENTE TURNO.**

Ganador

El Ganador se definirá por quien tenga la mayor cantidad de fichas pares en su poder, por ningún motivo podrá existir un jugador o equipo con una ficha sin su par en color, todas las fichas deben estar con sus pares.

el segundo que lleve todas sus fichas obtendrá el segundo puesto y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan llevado todas sus fichas hasta la meta o Cielo, momento en el cual el juego termina, aunque puede terminar inmediatamente que el primer jugador finalice su juego.

Elementos del juego

Figura 15

Gafas



Figura 16

Dados de 6 caras con números y dado de 6 caras colores



Figura 17

Diademas de protección auditiva



Figura 18

Soga



Figura 19

Fichas



Figura 20

Reloj de arena.



Figura 21

Cartas



Instrucciones para Diversijuego parques

1. Barajar las cartas
2. Ubicar las cartas en los compartimientos
3. Seleccionar las fichas
4. Seleccionar color para ubicar las fichas
5. Lanzar dado numérico el que saque el numero mayo empieza el juego
6. Se avanza hacia la derecha, el tablero completo, hasta llegar al cielo.

Instrucciones para Diversijuego concéntrese

1. Barajar las cartas
2. Ubicar las cartas en los compartimientos
3. posicionar las fichas aleatoriamente en todo el tablero
4. Lanzar dado numérico el que saque el numero mayo empieza el juego



5. Lanzar dado de color para comenzar el juego
6. Se avanza hacia la derecha.

DIVULGACIÓN

03

Infográfico

Este infográfico proporciona una visión completa y atractiva de “DIVERSIJUEGA” destacando sus componentes, beneficios y proceso de elaboración del prototipo.

Figura 22

Infográfico



CONCLUSIONES

El objetivo de "DiversiJuega" es promover el aprendizaje inclusivo y la diversión entre personas de diferentes edades, habilidades y contextos culturales. El juego se centra en la colaboración, la creatividad y el entendimiento mutuo, fomentando valores de respeto y empatía.

"DiversiJuega" es un juego de mesa didáctico que Incluye un tablero, cartas de desafío, fichas de jugador, reloj de arena para medir tiempo de respuesta, gafas para reto visual, pañuelo para reto visual y reto físico, dado numérico, y dado de color.

"DiversiJuega" demostró ser altamente accesible y adaptable a diferentes necesidades y capacidades. permitiendo que jugadores con diferentes y de diversas participaran plenamente en el juego. Este enfoque inclusivo garantizó que todos los jugadores, independientemente de sus habilidades, pudieran disfrutar y beneficiarse del juego.

El juego fomentó un ambiente de colaboración y entendimiento mutuo entre los participantes. Las tareas cooperativas y los desafíos grupales ayudaron a romper barreras sociales y a promover la empatía y el respeto entre los jugadores.

El proceso de diseño y prototipado, que incluyó la impresión 3D de fichas, la fabricación del tablero en acrílico y el desarrollo de una aplicación complementaria, fue efectivo y eficiente.

CONCLUSIONES

El éxito del prototipo subraya la importancia de la retroalimentación continua y el diseño centrado en el usuario en proyectos de este tipo.

"DiversiJuega" tiene un alto potencial de implementación en diversas instituciones educativas y recreativas. Su diseño modular y la posibilidad de personalizar los componentes lo hacen escalable y adaptable a diferentes contextos y grupos de edad. Podría ser implementado a mayor escala, beneficiando a una población más amplia y contribuyendo a la inclusión educativa y social en diversos entornos.

El proyecto "DiversiJuega" demostró que es posible diseñar un juego didáctico que sea inclusivo, accesible y beneficioso para personas con diversas capacidades. La combinación de elementos físicos y tecnológicos, junto con un enfoque en la colaboración y la empatía, permitió crear una herramienta poderosa para el aprendizaje y la inclusión. Este proyecto sienta las bases para futuros desarrollos en el campo de los juegos didácticos inclusivos y resalta la importancia de la accesibilidad en el diseño de productos educativos.

En conclusión, el trabajo de grado demuestra que a través de herramientas educativas lúdicas es posible promover valores de inclusión y diversidad en la universidad, preparando a los estudiantes para ser ciudadanos más conscientes y comprometidos con una sociedad plural y diversa.

Referencias

- OPECH. (2010). *Acceso a la educación superior: El mérito y la (re) producción de la desigualdad.*
- Departamento Nacional de Estadística (DANE). (2020). *Encuesta Nacional de Calidad de Vida (ENCV).*
- Fundación Saldarriaga Concha. (2023). *La educación en Colombia para la población con discapacidad: realidades y retos.*
- Bojacá Bonilla, V. A. (2016). *La discapacidad en la educación superior: una oportunidad para mejorar la calidad de vida.* Tesina para optar al título de especialista en Docencia Universitaria. Directora: Mariela Prieto Vaca. Universidad Militar
- Observatorio de la Universidad Colombiana. (2023). *Solo 17 de cada 100 personas con discapacidad alcanzan la educación superior en Colombia.*
- Javier Ramírez Narváez, Reisner de Jesús Ravelo Méndez, Ilibia Zulay Ariza Pérez (2022). Educación superior inclusiva: debates y tendencias contemporáneas en América Latina. Revista Duser.
- Universidad Militar Nueva Granada. (2023). *La discapacidad en la educación superior: una oportunidad para mejorar la calidad de vida.*
- Rodney Correa Jaramillo, Laura Andrea Vidal Yepes, Efraín Arnoldo Marmolejo Sarmiento, Claudia Nayibe Sánchez Moncayo (2021), *Procesos de inclusión en la educación superior en Colombia, México y Chile.*