Design2Freedom

VERSIÓN EN ESPAÑOL

Guía de buenas prácticas

Promoviendo el diseño centrado en la persona para la discapacidad en la educación superior

Co-funded by the European Union

COCEMFE

CREATIVE DISTRICT

TECHNICAL UNIVERSITY OF KOŠICE
Accessibility Center

UNIVERSIDADE DA CORUÑA

VIKO VILNIAUS KOLEGIJA | HIGHER EDUCATION INSTITUTION

Créditos

Título del documento

“Guía de buenas prácticas”

Fecha de publicación

Abril de 2025

Coordinación general

Dirección de COCEMFE

Desarrollo del estudio y redacción del documento

Laura Ruiz Minguet
Área de proyectos e innovación social de COCEMFE
Equipo Técnico de COCEMFE

Universidade da Coruña

Betania Groba González
María del Carmen Miranda Duro
Javier Pereira Loureiro
Laura Nieto Riveiro
Patricia Concheiro Moscoso
Manuel Lagos Rodríguez

Creative District - CreaD

Aurélie Rompler
Solène Vernhet

Vilniaus Kolegija

Daiva Kelpšaitė
Valdona Judickaitė-Žukovskė
Svetlana Kubilinskienė
Gitana Mečėjienė
Laura Žarskienė

Technická Univerzita v Košiciach

Alena Galajdová
Dušan Šimšík

Revisión del documento

Laura Ruiz Minguet
Equipo Técnico de COCEMFE

Maquetado por:

Andrea Carrón Pereira
Confederación Española de Personas con Discapacidad Física y Orgánica (COCEMFE)
C/Luis Cabrera, 63, 28002 Madrid
+34 91 744 36 00
cocemfe@cocemfe.es
www.cocemfe.es

Índice

1. Introducción 5
   1.1 ¿Quiénes somos y qué hacemos? 6
   1.2 ¿Qué es una buena práctica y por qué recopilarla? 9
   1.3 Criterios para identificar una buena práctica 10
   1.4 Propósito y público objetivo de esta guía 12
2. Marco conceptual 15
   2.1 El enfoque centrado en la persona 16
   2.2. Diseño Universal 20
   2.3. Accesibilidad 22
   2.4. Participación y empoderamiento 24
   2.5. Inclusión 26
   2.6. Enfoque basado en los derechos humanos 28
3. Nuestras experiencias: Pilotos desarrollados por las universidades 31
   3.1. Design Thinking en proyectos sociales 32
      3.1.1 Concepto y orígenes del Design Thinking 32
      3.1.2 Design Thinking aplicado a proyectos sociales 33
      3.1.3 Implementación del Design Thinking en el proyecto Design2Freedom 34
   3.2. Piloto en Vilniaus Kolegija (Lituania) 36
   3.3. Piloto en Universidade da Coruña (España) 41
      3.3. 1. Fase inicial 43
      3.3.2 Fase de desarrollo 44
      3.3.3 Fase final 45
   3.4. Piloto en Technická Univerzita v Košiciach (Eslovaquia) 49
      3.4.1 Contexto y objetivos 49
      3.4.2 Implementación y participantes 50
      3.4.3 Evaluación y resultados 51
      3.4.4 Buenas prácticas y lecciones aprendidas 52
4. Conclusiones 55
Acrónimos 61
Referencias 63

1. Introducción

El proyecto Design2Freedom (D2F), financiado por el programa Erasmus+ en el marco de la convocatoria KA220-HED (n.º 2023-1-ES01-KA220-HED-000154427), es una iniciativa de cooperación transnacional que se desarrolla desde diciembre de 2023 hasta junio de 2026. Su objetivo general es promover la incorporación de metodologías participativas e inclusivas para la enseñanza del Diseño Centrado en la Persona, fomentando la colaboración entre las instituciones de educación superior y las organizaciones sociales, y asegurando la participación activa de las PcD en todo el proceso. Este objetivo se articula a través de una estrategia pedagógica y organizativa que integra la formación del profesorado, la innovación metodológica, la creación de herramientas digitales y la generación de conocimiento compartido entre universidades, organizaciones sociales y PcD.

El proyecto se estructura en torno a cinco paquetes de trabajo (WP) principales: WP1 (Coordinación y gestión) garantiza la buena gobernanza del consorcio; el WP2 fomenta el desarrollo metodológico y curricular de los procesos formativos; el WP3 incluye las actividades de movilidad internacional y aprendizaje entre pares (Actividades de aprendizaje, enseñanza y formación, LTT); el WP4 se centra en la implementación, evaluación y mejora de acciones piloto universitarias innovadoras; y el WP5 aborda la difusión, la sostenibilidad y el impacto. Estos componentes van acompañados de la producción de materiales innovadores como un kit de herramientas digitales, un MOOC educativo, un mapa de experiencias y esta guía de buenas prácticas.

El consorcio está compuesto por cinco entidades europeas con funciones complementarias: la Confederación Española de Personas con Discapacidad Física y Orgánica (COCEMFE), que actúa como organización líder y coordinadora; la Universidade da Coruña (UDC), referente clave en educación inclusiva y tecnologías accesibles; Vilniaus Kolegija (VIKO), una institución lituana con experiencia en educación vocacional inclusiva; la Universidad Técnica de Košice (TUKE), con un fuerte enfoque en la ingeniería y el diseño universal; y Creative District (CreaD), una organización belga especializada en procesos de innovación social y co-creación.

1.1 ¿Quiénes somos y qué hacemos?

El proyecto *Design2Freedom* es una iniciativa transnacional destinada a transformar los sistemas universitarios europeos hacia modelos inclusivos, accesibles y participativos basados en los derechos de las PcD. Para lograrlo, se ha establecido un consorcio diverso e interdisciplinar, compuesto por universidades, organizaciones sociales y entidades especializadas en innovación social y accesibilidad de España, Eslovaquia, Lituania y Bélgica. A continuación, se puede encontrar una descripción de los socios del proyecto y sus principales áreas de especialización.

Confederación Española de Personas con Discapacidad Física y Orgánica (COCEMFE) – España

COCEMFE es una organización no gubernamental española fundada en 1980, cuya misión es promover la plena inclusión y participación activa de las PcD en todas las áreas de la sociedad mediante la defensa de sus derechos y el fortalecimiento del tejido asociativo del sector de la discapacidad. Está compuesto por 94 organizaciones territoriales y sectoriales, que agrupan a más de 1.600 asociaciones y representan a más de 2,5 millones de personas con discapacidad en España.

Con una sólida trayectoria en la promoción de políticas, la gestión de programas y la innovación social, COCEMFE ha liderado la provisión de herramientas pedagógicas y de formación clave en D2F. Sus líneas de trabajo incluyen educación inclusiva, empleo, accesibilidad, vida independiente, cooperación internacional y coordinación sociosanitaria. También participa en órganos consultivos oficiales como el Consejo Nacional

de Discapacidad y la Real Patronato sobre Discapacidad. Su experiencia en derechos humanos y acción social ha sido fundamental para articular el enfoque basado en derechos del proyecto alineado con la CDPD y los ODS.

Universidade da Coruña (UDC) – España

La Universidade da Coruña, fundada en 1989, es una universidad pública ubicada en Galicia con dos campus (A Coruña y Ferrol), que ofrece 52 títulos de grado, 67 programas de máster y 39 programas de doctorado. Cuenta con más de 17.000 estudiantes y más de 2.500 profesores y personal administrativo. La UDC participa en D2F a través del Centro de Investigación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (CITIC) y el grupo de investigación TALIONIS.

CITIC es un centro interdisciplinar que realiza investigación aplicada sobre las TIC para la salud, la movilidad, la accesibilidad y la inclusión, utilizando metodologías avanzadas como la realidad virtual, la impresión 3D, la robótica y las plataformas colaborativas. TALIONIS, compuesto por investigadores en ingeniería, salud y ciencias sociales, se centra en el diseño inclusivo y el desarrollo tecnológico para mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad y las personas mayores. En D2F, la UDC ha liderado la innovación pedagógica a través del desarrollo de prototipos, pilotos con estudiantes y el uso de tecnologías accesibles.

Vilniaus Kolegija (VIKO) – Lituania

VIKO es la universidad de ciencias aplicadas más grande de Lituania. Fundada en 2000 a través de la fusión de ocho instituciones de educación superior, actualmente alberga a más de 6.600 estudiantes inscritos en 45 programas de estudio en siete facultades, incluidas Salud, Electrónica y TI, Tecnologías Artísticas y Creativas, Pedagogía y Económicas. Su personal incluye 460 educadores, de los cuales 60 tienen doctorado.

VIKO se distingue por su enfoque orientado a la práctica, su compromiso con la innovación y su fuerte enfoque en la internacionalización. Ha participado en numerosos programas europeos, incluidos Erasmus+, Nordplus y Europa Creativa. Su experiencia en gestión educativa, cooperación institucional y adaptación curricular ha sido esencial para implementar el piloto D2F en el contexto lituano, integrando un enfoque basado en los derechos y comprometiendo a las PcD. También ha facilitado asociaciones con organizaciones locales de discapacidad.

Technická Univerzita v Košiciach (TUKE) – Eslovaquia

La Universidad Técnica de Košice es una de las principales instituciones de educación superior de Eslovaquia, establecida en 1952. Incluye nueve facultades y ofrece una amplia cartera académica que abarca desde ingeniería hasta ciencias sociales. Alberga aproximadamente a 10.000 estudiantes de 45 países y emplea a 1.500 personas.

El principal socio de TUKE en D2F es el Access Center (AC TUKE), creado en 2000 como una unidad pedagógica especializada para apoyar a estudiantes con necesidades específicas. Su trabajo se centra en garantizar un entorno académico accesible, brindar asesoramiento técnico, capacitar al personal universitario y coordinar los esfuerzos nacionales de educación inclusiva. AC TUKE es una de las dos únicas instituciones designadas oficialmente como centros metodológicos para la educación inclusiva en Eslovaquia. Su contribución a D2F ha sido crucial en la aplicación de metodologías inclusivas, la accesibilidad digital y la plena participación de las PcD en todas las fases del proyecto.

Creative District (CreaD) – Bélgica

CreaD es una organización belga de innovación social con sede en Bruselas. Su misión es promover proyectos transformadores en los ámbitos de la cultura, la educación, el emprendimiento social y el desarrollo sostenible. Actúa como incubadora de iniciativas locales y transnacionales, creando sinergias entre actores públicos, sociales y económicos. Su equipo interdisciplinar tiene experiencia en gestión de proyectos europeos, formación, desarrollo de herramientas metodológicas y transferencia de conocimiento.

Dentro de D2F, CreaD ha apoyado procesos de co-creación, metodologías participativas y estrategias de comunicación e impacto. Su experiencia en innovación social ha permitido la articulación de prácticas replicables, adaptables y transferibles, a partir de las necesidades identificadas por los participantes y las comunidades. CreaD también ha proporcionado aportes estratégicos para el diseño de la guía de buenas prácticas, el desarrollo del kit de herramientas y la creación de alianzas de sostenibilidad para el proyecto.

1.2 ¿Qué es una buena práctica y por qué recopilarla?

El concepto de buena práctica ha sido ampliamente abordado en los campos de la cooperación internacional, las políticas públicas y la intervención social como una herramienta para identificar, evaluar, replicar y transferir acciones que han demostrado ser efectivas, sostenibles y útiles para resolver problemas complejos.

Las Naciones Unidas – Programa de las Naciones Unidas para los Asentamientos Humanos (ONU-Hábitat – (2008) define una buena práctica como:

> "(...) una iniciativa exitosa que tenga un impacto demostrable y tangible en la mejora de la calidad de vida, resultado de alianzas efectivas entre el sector público, el sector privado y la sociedad civil, y que sea sostenible desde una perspectiva social, económica, cultural y ambiental" (p. 2).

Por su parte, la *European Website on Integration* (2025) afirma que una buena práctica puede entenderse como "estrategias, enfoques y/o actividades que, según investigaciones y evaluaciones, han demostrado ser eficaces, eficientes, sostenibles y/o transferibles, y conducen de forma fiable al resultado deseado".

Asimismo, una revisión sistemática realizada por Sandu y Birtha (2020), en el marco del Centro Europeo de Política e Investigación en Bienestar Social, resume los atributos clave de una buena práctica en ocho dimensiones: eficacia (capacidad para alcanzar los resultados esperados), eficiencia (relación entre recursos y resultados), sostenibilidad (perdurabilidad en el tiempo), replicabilidad (potencial para ser transferido con éxito), coherencia (alineación con otras políticas), relevancia (adaptación a las necesidades), participación (implicación de los grupos destinatarios) y compromiso institucional (apoyo estructural de las organizaciones implicadas).

Otras organizaciones, como la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO, 2016), la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2017) y el Instituto Europeo para la Igualdad de Género (EIGE, 2018), añaden criterios complementarios como la ética, la innovación, la equidad, la sensibilidad cultural y la capacidad de generar un impacto social medible. Todos ellos coinciden en que una buena práctica no es

simplemente una intervención “que funciona”, sino una experiencia documentada, rigurosamente evaluada, capaz de adaptarse a nuevos contextos y con potencial para influir estructuralmente en el campo de aplicación.

Desde esta perspectiva, la recopilación de buenas prácticas no solo ayuda a sistematizar el aprendizaje institucional, sino que también facilita los procesos de mejora continua, inspira nuevas acciones y construye evidencia útil para el diseño de políticas públicas inclusivas. En el caso específico de D2F, esta guía pretende precisamente identificar, analizar y difundir aquellas prácticas pedagógicas, organizativas y metodológicas que han demostrado ser eficaces para incluir a las PcD como agentes activos en la educación superior.

El proyecto D2F en sí mismo puede considerarse, en su conjunto, una buena práctica internacional. Esto se justifica por su enfoque participativo y basado en los derechos, su capacidad para movilizar a diversos actores, la creación de productos pedagógicos de alto valor y su alineación con marcos estratégicos como el Pilar Europeo de Derechos Sociales, la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (Naciones Unidas, 2015) y la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD, Naciones Unidas, 2006).

1.3 Criterios para identificar una buena práctica

La identificación de buenas prácticas es una herramienta clave para sistematizar, transferir y escalar aprendizajes validados de experiencias reales. En el marco del proyecto D2F, y en línea con el enfoque basado en los derechos, el modelo social de la discapacidad y los principios de calidad educativa del programa Erasmus+, se ha definido un conjunto específico de criterios para reconocer y evaluar aquellas prácticas que pueden considerarse ejemplares.

Estos criterios se inspiran en estándares reconocidos por organismos internacionales como las Naciones Unidas (2008), la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO, 2016), la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2017), la Comisión Europea

(2025) y el Centro Europeo de Políticas e Investigación del Bienestar Social (2020). A partir de estos marcos, se ha derivado una síntesis adaptada a las especificidades del proyecto, basada en los procesos de evaluación implementados en los paquetes de trabajo WP3 y WP4, particularmente en las experiencias piloto desarrolladas por las universidades socias y sistematizadas en la LTT3.

Esta formulación de criterios no responde meramente a una lógica técnica o procedimental de evaluación, sino que incorpora una perspectiva integral guiada por principios de inclusión, participación y relevancia. Su objetivo es identificar prácticas basadas en la participación activa de las PcD, que fomenten la corresponsabilidad institucional y contribuyan a la mejora estructural y sostenida de los entornos educativos.

A continuación se presentan los seis criterios que guían la selección y el análisis de las buenas prácticas de esta guía:

- **Impacto**
  La práctica ha generado mejoras tangibles en las condiciones de vida, aprendizaje, participación o bienestar de su población objetivo, especialmente de las PcD. Este impacto se puede documentar a través de los sistemas de evaluación implementados durante el proyecto.

- **Sostenibilidad**
  La práctica puede mantenerse a lo largo del tiempo más allá del apoyo ocasional o extraordinario, integrándose en las estructuras organizativas y políticas existentes. Se valora especialmente cuando se identifican factores institucionales que aseguran su continuidad o expansión.

- **Transferibilidad y adaptabilidad**
  La práctica puede ser replicada o adaptada en otros contextos geográficos, institucionales o culturales, respetando las especificidades locales. Este criterio se refuerza cuando las prácticas muestran flexibilidad metodológica y alineación con marcos internacionales como la CDPD o los ODS.

- **Innovación y relevancia contextual**
  La práctica introduce enfoques, herramientas o procesos novedosos, o adapta creativamente los existentes a nuevas realidades o necesidades emergentes. La innovación puede ser tecnológica, metodológica,

organizativa o social, siempre que responda a una necesidad claramente identificada.

- **Participación y co-responsabilidad**
  La práctica involucra activamente a las partes interesadas en su diseño, implementación, monitorización y evaluación. Se evaluará el grado de organización colectiva y el papel de diversos actores en la producción de conocimiento y la toma de decisiones.

- **Evaluación y validación empírica**
  La práctica incluye mecanismos de evaluación (cuantitativos y/o cualitativos) que permiten valorar su eficacia, calidad y relevancia desde la perspectiva de los participantes y las partes interesadas clave. Estos mecanismos deben ser sistemáticos, basados en la ética y permitir la retroalimentación para la mejora continua.

En conjunto, estos criterios proporcionan un marco coherente para el análisis y la selección de buenas prácticas que no solo cumplen con los indicadores técnicos, sino que también se alinean con un enfoque transformador, participativo y basado en los derechos, como lo promueve el proyecto D2F.

1.4 Propósito y público objetivo de esta guía

Este documento tiene como objetivo principal identificar y sistematizar aquellas acciones, estrategias y metodologías que han demostrado ser efectivas para promover la inclusión genuina de las PcD en la educación superior. También busca difundir este conocimiento entre actores clave del ecosistema educativo y social para mejorar su transferibilidad y sostenibilidad.

Sin excluir a otros grupos de interés, la guía está especialmente dirigida a:

- Instituciones de educación superior interesadas en transformar sus modelos pedagógicos y organizativos.
- Profesorado universitario y planificadores curriculares con el objetivo de innovar desde una perspectiva inclusiva.

- Entidades del sector social que trabajan en el ámbito de los derechos de las PcD.
- Administraciones públicas responsables de las políticas educativas, sociales y de accesibilidad.
- PcD y sus familias.
- La sociedad civil en general.

En consonancia con los objetivos del programa Erasmus+, esta guía también está alineada con los compromisos del Pilar Europeo de Derechos Sociales y los ODS, en particular el ODS 4, que aboga por una educación inclusiva, equitativa y de calidad a lo largo de la vida.

2. Marco conceptual

El proyecto D2F se basa en un marco conceptual que integra los principios nucleares del modelo social de discapacidad y el enfoque basado en los derechos humanos, tal como lo promueven la CDPD y los ODSs, en particular el ODS 4 sobre educación inclusiva y de calidad. A diferencia de los enfoques caritativos o de rehabilitación, este modelo considera a las personas con discapacidad como titulares activos de derechos y reconoce que la discapacidad surge de la interacción entre las condiciones individuales y las barreras sociales, actitudinales y ambientales. En este sentido, la educación debe concebirse como un espacio transformador, donde la equidad, la participación activa y la accesibilidad universal no son medidas compensatorias, sino principios estructurales.

En línea con esta perspectiva, el proyecto adopta el paradigma mencionado anteriormente y lo traduce en prácticas pedagógicas que dan expresión concreta a los compromisos de la CDPD, en particular el artículo 24, que establece el derecho de las PcD a una educación inclusiva y de calidad en igualdad de condiciones con los demás. Además, la guía está alineada con otros instrumentos internacionales como la Agenda 2030, el Pilar Europeo de Derechos Sociales (EPSR) y el Marco de Acción Educación 2030 de la UNESCO (2015), reforzando el papel de las universidades como agentes clave para la ciudadanía activa, la igualdad y el respeto por la diversidad.

Sobre esta base, las siguientes secciones presentan los principios clave y los enfoques metodológico-pedagógicos que guían el diseño, la implementación y la evaluación del proyecto D2F. Cada uno de ellos será analizado tanto

desde perspectivas teóricas como prácticas, demostrando su relevancia para la transformación del sistema universitario hacia un modelo más inclusivo, justo y basado en derechos para todos.

2.1 El enfoque centrado en la persona

Uno de los pilares conceptuales y metodológicos clave del proyecto D2F es el Enfoque Centrado en la Persona (ECP) (o Modelo Centrado en la Persona, MCP), que representa una orientación ética y práctica en la que las PcD no son vistas como objetos de intervención sino como agentes activos de su propio desarrollo. Este enfoque marca un cambio de paradigma de los modelos tradicionales asistencialistas, rehabilitadores o caritativos, promoviendo la autodeterminación, la participación activa y la vida independiente para las PcD.

El ECP se basa en una perspectiva de derechos humanos, reconociendo que las barreras sociales —no las limitaciones individuales— son el principal obstáculo para la inclusión. Así, el lema de la Declaración de Estocolmo del Instituto Europeo de Diseño y Discapacidad (2009), "El buen diseño facilita, el mal diseño discapacita", adquiere un significado más profundo cuando las propias PcD participan en la configuración de soluciones, asegurando que los entornos, procesos y productos reflejen realmente sus necesidades y aspiraciones.

Según Rodríguez (2014), la Atención Integral y Centrada en la Persona (AICP) se refiere a un enfoque que:

> "(...) promueve las condiciones necesarias para lograr mejoras en todos las áreas de la calidad de vida y el bienestar personal, a partir del pleno respeto de la dignidad y los derechos de la persona, sus intereses y preferencias, y con su participación efectiva" (p. 22)

Esta concepción incorpora valores esenciales como la autodeterminación, la responsabilidad compartida, el reconocimiento de la singularidad individual y la participación en los procesos de toma de decisiones.

En el contexto de D2F, este enfoque no es meramente teórico: se materializa a través de la participación directa del grupo objetivo en cada fase del proyecto. Las personas con discapacidad han participado activamente en

la identificación de necesidades, el diseño de contenidos de formación, el desarrollo de herramientas, la ejecución de los pilotos universitarios, la validación de resultados y la propuesta de mejoras. Esto supone un salto cualitativo respecto a proyectos anteriores, ya que las PcD ya no son beneficiarias pasivas sino coproductoras de conocimiento y corresponsables de crear soluciones que mejoren sus propias condiciones de vida.

Este modelo también está directamente alineado con el CDPD, que afirma el derecho de todas las personas a participar plenamente en la vida social, educativa, cultural y política en igualdad de condiciones. La Convención enfatiza principios como la autonomía individual, la accesibilidad universal, la no discriminación, la igualdad de oportunidades y la plena inclusión, todos los cuales están integrados en el diseño e implementación del D2F. La adopción de la ECP en este proyecto representa un compromiso innovador y transformador que se alinea con los más altos estándares internacionales de inclusión e igualdad. Además, la integración de este modelo en los entornos universitarios abre la puerta a un cambio de paradigma en la educación superior, dirigiéndola hacia modelos más democráticos, inclusivos e igualitarios.

Para comprender completamente el alcance del ECP dentro del proyecto, es esencial aclarar varios conceptos clave. La autonomía personal se refiere a la capacidad de cada individuo para tomar decisiones de vida y participar activamente en su comunidad. La independencia funcional se refiere a la capacidad de realizar actividades de la vida diaria con o sin apoyo, respetando el ritmo y el estilo de cada individuo. El derecho a la vida independiente se relaciona con la posibilidad de vivir en la comunidad con el apoyo adecuado, sin estar sujeto a modelos institucionalizados que limiten la elección personal. Los apoyos personalizados incluyen recursos y estrategias adaptadas a las necesidades específicas de cada persona, que van desde asistencia personal y tecnologías de apoyo hasta adaptaciones ambientales y programas de capacitación para el autocuidado.

Estos elementos refuerzan la idea de que cada persona es única y que sus necesidades, preferencias y aspiraciones deben guiar la planificación y la prestación de apoyo. El ECP se basa en principios centrales como la autodeterminación, entendida como el derecho de cada persona a establecer sus propios objetivos y recibir el apoyo necesario para alcanzarlos; participación activa, que implica ir más allá de los enfoques paternalistas para garantizar que las PcD puedan expresarse y tomar

decisiones con libertad y conocimiento; atención integral y personalizada, que aborda todas las dimensiones de la vida —salud, educación, empleo, ocio, relaciones personales— a través de intervenciones flexibles y coordinadas; accesibilidad universal, que implica eliminar las barreras físicas, comunicativas y actitudinales en todos los entornos, desde los hogares hasta los espacios públicos y digitales; y la dignidad y los derechos humanos, que implican reconocer el valor intrínseco de cada persona y garantizar un trato respetuoso y equitativo.

El ECP también se enmarca dentro del concepto más amplio de AICP, que combina dos dimensiones esenciales: la integralidad, que considera todos los factores que afectan la vida de una persona —desde los biomédicos hasta los sociales y ambientales— y la personalización, que implica la participación activa en la planificación del apoyo para que los valores, las preferencias y las decisiones de cada individuo sean centrales en el proceso. Este modelo rompe con los enfoques asistencialistas en los que los profesionales determinaban unilateralmente lo que las personas necesitaban. Por el contrario, el AICP afirma que las intervenciones deben diseñarse en colaboración con la persona, respetando su autonomía y asegurando su bienestar.

La implementación del ECP y la AICP dentro del proyecto D2F tiene impactos significativos tanto para las PcD como para la sociedad en su conjunto. Entre sus beneficios se encuentran:

- La promoción de la independencia y la autodeterminación avanzando hacia un modelo que empodere a los individuos para tomar decisiones y actuar, alejándose de los sistemas basados en la dependencia.
- La garantía de la plena participación en la sociedad mediante la eliminación de barreras y la prestación de un apoyo adecuado que permita el desarrollo en igualdad de condiciones.
- La mejora de la calidad de vida al garantizar el acceso a servicios, oportunidades y recursos apropiados que permitan a las PcD cumplir con sus aspiraciones personales y profesionales.
- La prevención de la institucionalización mediante un apoyo comunitario que evite la segregación en entornos cerrados y fomente la inclusión social en igualdad de condiciones.

- La promoción del cambio cultural y social mediante la transformación de las percepciones sociales de las PcD y la promoción de valores de inclusión e igualdad.
- Desde una perspectiva organizacional, este modelo también produce beneficios al permitir un uso más eficiente de los recursos, centrándose en lo que cada individuo realmente necesita y evitando servicios estandarizados que a menudo son ineficaces o irrelevantes.

Desde un punto de vista pedagógico, el ECP transforma las relaciones educativas. Implica abandonar los modelos unidireccionales y jerárquicos en favor de procesos dialógicos, colaborativos y horizontales. El papel de los educadores no es simplemente entregar contenido, sino acompañar, facilitar y adaptar los entornos de aprendizaje a las características, motivaciones y expectativas de los estudiantes. Este enfoque también se alinea con el pensamiento de Paulo Freire (1970), quien concibió la educación como una práctica de libertad destinada a transformar la realidad. Frente a los modelos verticales, el autor brasileño propuso una pedagogía dialógica en la que educadores y aprendices participan como sujetos activos en la construcción del conocimiento, reconociéndose mutuamente como individuos situados dentro de contextos históricos y sociales. Como escribió Freire en su obra clásica “Pedagogía del oprimido” (1970):

> “La educación como la práctica de la libertad —en oposición a la educación como práctica de dominación— niega que las personas sean seres abstractos, aislados, independientes e inconexos; también niega que el mundo exista como una realidad aparte de ellos” (p. 81)

Sin embargo, este enfoque también enfrenta varios desafíos. Se requiere un cambio de mentalidad entre profesionales e instituciones, lo que requiere una formación específica para alejarse de los modelos tradicionales de intervención. También llama a adaptar las regulaciones y políticas públicas para apoyar la asistencia personalizada y la desinstitucionalización.
La disponibilidad de recursos y la financiación son cruciales, ya que la atención flexible e individualizada exige inversión en servicios de apoyo personalizados. Por último, es fundamental asegurar la participación real de las PcD mediante la creación de mecanismos eficaces que garanticen su voz y poder de decisión a lo largo de todo el proceso.

2.2. Diseño Universal

El Diseño Universal (DU) es un enfoque que se originó en los campos de la arquitectura y el diseño industrial a finales del siglo XX. Sin embargo, se ha adoptado gradualmente en múltiples sectores, incluida la educación, como un principio transversal para garantizar la equidad y la accesibilidad desde las primeras etapas de cualquier proceso. Formulado por el Centro de Diseño Universal de la Universidad Estatal de Carolina del Norte (EE. UU.), el DU se define como "el diseño de productos y entornos para que sean usables por todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación o diseño especializado" (Connell et al., 1997, p. 1). Esta definición rompe con la lógica tradicional de la rehabilitación o la compensación individual y, en cambio, propone una planificación inclusiva desde el principio, diseñada para toda la gama de la diversidad humana.

El enfoque de DU se articula a través de siete principios clave que han guiado su desarrollo: uso equitativo, flexibilidad en el uso, uso simple e intuitivo, información perceptible, tolerancia al error, bajo esfuerzo físico y tamaño y espacio apropiados para el enfoque y el uso. Aunque originalmente formulados para el diseño arquitectónico e industrial, estos principios han demostrado ser aplicables en campos mucho más amplios, incluida la educación, la comunicación y la tecnología digital. Juntos, su objetivo es crear entornos que sirvan de manera efectiva a la mayor cantidad de personas posible sin requerir soluciones segregadas o individualizadas.

En educación, el DU implica la planificación proactiva de contenidos, espacios, materiales y metodologías para garantizar el acceso, la participación y el aprendizaje de todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades o características personales. Según Burgstahler (2015), la aplicación del DU en la educación superior no solo mejora la accesibilidad para las PcD, sino que también mejora la calidad del aprendizaje para el alumnado en su conjunto, al ofrecer múltiples medios para acceder a la información, participar activamente y expresar conocimiento. Por lo tanto, un entorno académico que adopta el DU no solo elimina barreras, sino que también fomenta la creatividad, la innovación pedagógica y una cultura de respeto por la diversidad

Este enfoque está profundamente alineado con los principios de la CDPD, en particular con los artículos 9 (accesibilidad) y 24 (educación).

Específicamente, el artículo 24.2 requiere que los Estados Partes “garanticen que las personas con discapacidad no sean excluidas del sistema educativo general por motivos de discapacidad y que puedan acceder a una educación inclusiva, de calidad y gratuita en igualdad de condiciones con los demás”. Esto implica diseñar sistemas educativos que respondan a la diversidad sin requerir que los estudiantes se ajusten a un modelo normativo. Esto marca un claro cambio de un modelo rehabilitador a uno social, en el que la responsabilidad de la adaptación recae en el sistema, no en el individuo.

Además, el paradigma del DU está directamente relacionado con los ODS, en particular el ODS 4, que pide “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida para todos”. En este sentido, el DU se convierte en una estrategia concreta para lograr este objetivo, ya que operacionaliza los principios de inclusión e igualdad en prácticas pedagógicas y organizacionales específicas. No es simplemente una declaración de intenciones, sino un marco de acción que guía el diseño de políticas, materiales y procesos.

Desde una perspectiva pedagógica, el DU se traduce en acciones como el uso de textos accesibles en múltiples formatos, el empleo de ayudas visuales y auditivas, el diseño de evaluaciones con diversas opciones, la creación de entornos de aprendizaje flexibles y la formación de educadores en competencias inclusivas. Autores como Rose y Meyer (2002), en su propuesta de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), enfatizan que estas estrategias benefician no solo a quienes enfrentan barreras, sino que también mejoran el proceso general de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo, ofrecer formatos orales, escritos o digitales para un examen puede beneficiar a un estudiante con dificultades de lectura, así como a otro que simplemente aprende mejor a través de la expresión oral o la tecnología. El DU en educación permite abordar la diversidad sin etiquetar a los estudiantes.

Dentro del proyecto D2F, el UD ha sido uno de los principios rectores. Esto se ha reflejado en el diseño de materiales educativos como el MOOC y el Toolkit, asegurando que estén disponibles en formatos accesibles y comprensibles para todos. Las actividades desarrolladas durante las LTT también se planificaron de acuerdo con estos principios, asegurando que las PcD pudieran participar en igualdad de condiciones. Adicionalmente, se realizaron auditorías de accesibilidad digital, revisiones de lenguaje inclusivo, la incorporación de recursos multiformato y sesiones de

capacitación sobre DU para docentes y personal técnico. Estas acciones no solo cumplieron con los criterios técnicos de accesibilidad, sino que también fomentaron una cultura organizacional más acorde con la diversidad.

El DU en D2F no se ha limitado a aspectos materiales o tecnológicos, sino que también ha influido en el diseño metodológico y ético del proyecto. De esta manera, se ha promovido una cultura institucional más sensible a la diversidad, fomentando la eliminación de barreras actitudinales y fortaleciendo la capacidad de las universidades participantes para convertirse en espacios genuinamente inclusivos. Un ejemplo concreto fue la inclusión de dinámicas de co-creación en las que estudiantes, educadores y PcD colaboraron en el diseño de herramientas y contenidos, demostrando que el DU es también un marco de trabajo colaborativo que da voz a actores tradicionalmente marginados.

Como enfatizan Meyer et al. (2014), el DU no es simplemente una técnica de accesibilidad, sino una estrategia para la justicia. En este sentido, D2F se alinea con una pedagogía transformadora que no solo reconoce la diversidad, sino que la celebra como fuente de innovación, equidad y legitimidad democrática. Esto implica entender que el cambio no se limita a ajustes técnicos, sino que requiere una transformación cultural más amplia en la forma sobre cómo se concibe el aprendizaje, la enseñanza y el papel de las instituciones educativas en la sociedad.

La experiencia de D2F destaca que la aplicación de este paradigma va más allá de los beneficios inmediatos de la accesibilidad. Sus efectos llegan a toda la comunidad educativa, fomentando entornos más flexibles, resilientes e innovadores. Las universidades participantes no solo lograron materiales más accesibles, sino que también desarrollaron la capacidad organizativa para sostener estas prácticas en el futuro, demostrando que el DU no es un recurso único sino una estrategia institucional sostenible.

2.3. Accesibilidad

La accesibilidad es un principio fundamental del modelo social de la discapacidad y uno de los pilares fundamentales para garantizar el pleno ejercicio de los derechos humanos. No es una cuestión meramente técnica, sino una condición necesaria para la igualdad, la autonomía y la

participación activa en todos los ámbitos de la vida, independientemente de que se tenga o no una discapacidad. A nivel normativo internacional, la CDPD consagra este principio en el artículo 9, que establece que los Estados Partes deben tomar las medidas apropiadas para garantizar que las PcD puedan acceder, en igualdad de condiciones con los demás, al entorno físico, al transporte, la información, la comunicación y otras instalaciones y servicios abiertos o proporcionados al público.

Desde esta perspectiva, la accesibilidad debe entenderse en su dimensión universal, es decir, como una condición que beneficia a todos, independientemente de sus circunstancias personales. Incluye no solo aspectos físicos o arquitectónicos, sino también dimensiones cognitivas, sensoriales, comunicativas, digitales y actitudinales. Como señala el jurista Rafael de Asís (2020), nuestro concepto se refiere a "la condición que deben cumplir los entornos, bienes, productos, servicios y derechos para permitir el acceso y disfrute de todas las personas, eliminando las barreras que impiden la plena participación" (p. 3). Esta definición va más allá de la accesibilidad física o arquitectónica y abarca una visión integral que incluye dimensiones legales, sociales y simbólicas. En el marco del modelo social de la discapacidad, la accesibilidad se convierte en un prerrequisito indispensable para el ejercicio efectivo de los derechos humanos, ya que sin ella no se puede garantizar la igualdad de oportunidades, la autonomía personal y la participación activa en la vida comunitaria.

En la educación, la accesibilidad es un requisito esencial para hacer realidad el derecho a la educación inclusiva. El artículo 24 de la CDPD establece que los entornos de aprendizaje deben ser accesibles y que se deben tomar las medidas necesarias para apoyar a las PcD en el desarrollo de su potencial, autoestima y plena participación. Esto incluye la disponibilidad de materiales adaptados, tecnologías de apoyo, entornos físicos accesibles, educadores formados en inclusión y políticas institucionales sensibles a la diversidad.

Pedagógicamente, garantizar la accesibilidad significa diversificar las formas en que se presenta la información, permitir múltiples formas de participación y expresión, usar un lenguaje sencillo, emplear ayudas visuales y auditivas, diseñar evaluaciones alternativas y eliminar las barreras de comunicación. También implica fomentar una cultura institucional que valore la diferencia, promueva el respeto y fomente activamente la igualdad.

Dentro del proyecto D2F, la accesibilidad se ha concebido como un principio transversal. Desde el diseño de actividades formativas hasta el desarrollo de productos intelectuales, se han priorizado herramientas accesibles, formatos multicanal, plataformas digitales compatibles con tecnologías de apoyo, materiales de fácil lectura y recursos audiovisuales subtitulados. Además, las LTT se llevaron a cabo en espacios físicos totalmente accesibles, con apoyo personalizado de acuerdo a las necesidades de cada participante.

En definitiva, la apuesta por la accesibilidad en D2F ha tenido un impacto no solo en el diseño pedagógico sino también en la transformación de las propias instituciones participantes. A través de procesos de reflexión interna, capacitación continua y diálogo con organizaciones expertas en discapacidad, las universidades y las entidades socias han fortalecido su capacidad para convertirse en entornos más inclusivos, sostenibles y alineados con los derechos humanos.

2.4. Participación y empoderamiento

La participación plena y efectiva, junto con el empoderamiento, son dimensiones fundamentales para la inclusión social y educativa de las PcD. Desde la perspectiva del modelo social y de los derechos humanos, la participación no significa simplemente estar presente o informado, sino tener los medios, el reconocimiento y las condiciones necesarias para influir significativamente en los procesos que afectan a la propia vida. En este sentido, el artículo 4.3 de la CDPD establece que los Estados Partes deben consultar estrechamente con las PcD e involucrarlas activamente en el desarrollo e implementación de las políticas que les conciernen.

La participación, además, no se limita a la esfera institucional. Tiene dimensiones pedagógicas, comunitarias y personales que desafían directamente la forma en que se practica la educación. Como subraya la UNESCO (2020, p. 200), un sistema educativo inclusivo debe garantizar que todos los estudiantes —independientemente de su origen, situación o capacidades— participen activamente en todos los aspectos del proceso de aprendizaje. Esta participación implica participar de manera efectiva en la construcción del conocimiento, tomar decisiones sobre el propio aprendizaje y contribuir al desarrollo de un entorno educativo más justo e inclusivo.

El empoderamiento, a su vez, es un proceso a través del cual los individuos adquieren o fortalecen la capacidad de tomar el control de sus vidas, ejercer sus derechos y transformar su realidad. Como lo conceptualiza Zimmerman (2000), el empoderamiento se manifiesta a nivel individual, organizacional y comunitario. En educación, se traduce en procesos de autoconocimiento, representación, desarrollo de habilidades críticas y construcción de redes de apoyo.

Autores como Paulo Freire (1970) destacan la dimensión emancipadora de la educación, concebida como un acto de libertad. En su pedagogía de los oprimidos, el empoderamiento emerge a través del diálogo horizontal, la problematización de la realidad y el desarrollo de la conciencia crítica. Desde esta perspectiva, la participación y el empoderamiento son condiciones indispensables para una educación transformadora que no solo transmita contenidos sino que contribuya a la democratización del conocimiento y la justicia social.

El proyecto D2F ha integrado estos principios de forma transversal. Desde su fase de diseño, ha promovido la participación activa de las PcD en todas las etapas: evaluación de necesidades, co-diseño de actividades, implementación de pilotos, análisis de resultados y formulación de recomendaciones. Esta participación ha sido real, estructurada y reconocida, lo que ha llevado a la apropiación colectiva del proceso y ha reforzado la legitimidad del proyecto.

Además, D2F ha promovido el empoderamiento a través de metodologías que fomentan la autonomía, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo. Se han utilizado herramientas como Design Thinking, Aprendizaje Basado en Desafíos y Aprendizaje-Servicio, posicionando a los estudiantes como protagonistas del aprendizaje y agentes de cambio. Estas estrategias han permitido a las PcD no solo acceder al conocimiento, sino producirlo, cuestionarlo y transformarlo.

En línea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, en particular el ODS 4.5 (eliminar las disparidades en la educación) y el ODS 16.7 (garantizar una toma de decisiones inclusiva y participativa), D2F demuestra que la participación y el empoderamiento no son complementos, sino condiciones esenciales para lograr una educación verdaderamente inclusiva.

Finalmente, el proyecto ha fortalecido el empoderamiento institucional al sensibilizar a los educadores, administradores y responsables políticos sobre la importancia de escuchar activamente, reconocer diversas formas de conocimiento y compartir el poder de toma de decisiones. De este modo, D2F ha contribuido no sólo a la transformación de las personas, sino también de las estructuras educativas.

2.5. Inclusión

La inclusión es un principio estructural y un objetivo ético y político en la educación, especialmente cuando se aborda desde el modelo social de la discapacidad y el enfoque basado en los derechos humanos. A diferencia de la integración, que sigue una lógica adaptativa centrada en el déficit, la inclusión requiere transformar el sistema educativo en su conjunto para garantizar que todas las personas, independientemente de sus características o condiciones, puedan aprender, participar y prosperar en igualdad de condiciones (Booth y Ainscow, 2011).

Como se mencionó anteriormente, la CDPD establece en el artículo 24 el derecho de las PcD a acceder a una educación inclusiva, igualitaria y de calidad dentro del sistema educativo general, en lugar de en entornos segregados. Esta obligación implica, entre otros aspectos, la provisión de adaptaciones razonables, apoyo individualizado y medidas efectivas para eliminar barreras. La inclusión, por lo tanto, no es un recurso adicional o una medida compensatoria, sino una condición básica para cumplir con el derecho a la educación.

Desde esta perspectiva, la inclusión no solo implica cambios en la accesibilidad física o tecnológica, sino también en las culturas, políticas y prácticas pedagógicas institucionales. Requiere fomentar una visión compartida del valor de la diversidad, construir comunidades educativas acogedoras y colaborativas, revisar críticamente las estructuras excluyentes y adoptar metodologías que reconozcan múltiples formas de aprender y estar en el mundo (Echeita, 2013).

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible refuerza esta visión en el ODS 4, que pide “garantizar una educación inclusiva, igualitaria y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje a lo largo de toda la vida para

todos", con especial énfasis en el ODS 4.5, que tiene como objetivo eliminar las disparidades en la educación en todos los niveles. La inclusión también está vinculada al ODS 10, que promueve la reducción de las desigualdades dentro y entre los países, reconociendo la educación como una herramienta clave para lograrlo.

Pedagógicamente, la inclusión se traduce en prácticas como el DUA, el aprendizaje cooperativo, la evaluación formativa, la atención a diferentes ritmos de aprendizaje y la promoción de un ambiente escolar basado en el respeto y la justicia. Implica pasar de un modelo en el que el estudiante debe adaptarse al entorno a uno en el que el entorno está adaptado para acoger y valorar a todos los estudiantes.

Dentro del proyecto D2F, la inclusión se ha abordado como un principio transversal que guía tanto el diseño metodológico como la cultura organizacional. Las experiencias piloto desarrolladas por las universidades participantes implementaron estrategias inclusivas como el aprendizaje interdisciplinar, los procesos de formación personalizados, la accesibilidad digital y comunicativa, la valoración de la diversidad en los equipos de trabajo y la participación equitativa en los espacios de toma de decisiones.

D2F también ha promovido la formación docente centrada en la mejora de las competencias inclusivas, la revisión de sesgos y estereotipos, y la implementación de recursos pedagógicos abiertos y accesibles. Estas acciones han fortalecido la capacidad de las instituciones para experimentar una transformación interna, desarrollando una mirada más crítica, sensible y basada en los derechos hacia las PcD.

En resumen, la inclusión en D2F también se ha entendido como una práctica relacional y basada en la comunidad. Se establecieron redes de colaboración entre universidades, organizaciones del Tercer Sector y PcD, fomentando una lógica de responsabilidad compartida y aprendizaje mutuo. Este enfoque permitió la articulación de conocimientos técnicos, experiencia práctica y propuestas innovadoras en la construcción colectiva de soluciones educativas más justas y sostenibles.

2.6. Enfoque basado en los derechos humanos

El enfoque basado en los derechos humanos es un marco normativo y ético que reconoce a todas las personas, en este caso las PcD, como titulares de derechos —no como receptores de asistencia, protección o buena voluntad. En educación, este enfoque transforma la lógica tradicional de intervención al posicionar a los estudiantes como sujetos activos capaces de participar, decidir y exigir condiciones equitativas y apropiadas para su desarrollo integral. La educación, desde esta perspectiva, no es un privilegio sino un derecho universal, indivisible e interdependiente con otros derechos fundamentales.

La CDPD es el instrumento internacional más avanzado en este campo. Adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 2006, representa un hito histórico al incorporar el modelo social de la discapacidad y declarar la obligación de los Estados de garantizar el acceso a una educación inclusiva, equitativa y de calidad a través de ajustes razonables y un apoyo adecuado (ONU, 2006). Como se señaló, el artículo 24 consagra el derecho de las PcD a la educación sin discriminación, en igualdad de condiciones con los demás, promoviendo el respeto por la diversidad, el potencial humano, la plena participación y el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Aplicar un enfoque basado en los derechos en la educación significa reconocer que el derecho a la educación no se cumple únicamente con el acceso formal al sistema. También incluye las condiciones que aseguran la participación sostenida y la graduación equitativa. Esta visión integral requiere la disponibilidad de recursos adecuados, la accesibilidad en todas las dimensiones y la adaptabilidad de los procesos educativos a la diversidad estudiantil. Esta lógica ha sido sistematizada bajo el marco de las “4 A” (asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad) propuesto por la ex Relatora Especial sobre el Derecho a la Educación, Katarina Tomaševski, y respaldado por la Oficina del Alto Comisionado para los Derechos Humanos (ACNUDH, 2012). Este marco proporciona una herramienta normativa útil para orientar las políticas inclusivas de educación superior desde una perspectiva de derechos humanos.

El enfoque basado en los derechos también está estrechamente relacionado con la Agenda 2030 y los ODS, en particular el ODS 4 (educación de calidad), el ODS 5 (igualdad de género) y el ODS 10 (reducción de las desigualdades).

Todos ellos instan a los Estados a implementar políticas educativas inclusivas, participativas y centradas en las personas, con especial atención a los grupos históricamente excluidos como las PcD.

Desde el punto de vista pedagógico, trabajar desde un enfoque de derechos significa reconocer el aula como un espacio político y transformador, donde se debe garantizar la participación, el reconocimiento de la diferencia, la dignidad del aprendizaje y la justicia curricular. También implica la formación de educadores en derechos humanos, evaluación no discriminatoria, gestión democrática del aula y el uso de materiales que respeten la diversidad cultural, funcional y lingüística.

En el contexto del proyecto D2F, el enfoque basado en los derechos ha sido el hilo conductor de todas las acciones. Desde su concepción, D2F se ha enmarcado como una respuesta concreta a las demandas internacionales de una educación superior más inclusiva, accesible y democrática.
Las PcD han sido reconocidas como titulares de derechos, no como beneficiarias, y han participado activamente en los procesos de co-creación, implementación y evaluación.

Además, D2F ha desarrollado capacidades institucionales para la aplicación de derechos: se han producido materiales educativos con un enfoque basado en derechos, se han promovido debates éticos dentro de las universidades y se han establecido alianzas con organizaciones defensoras de los derechos de las PcD. Estas estrategias no solo han mejorado los procesos pedagógicos, sino que también han influido en las políticas internas de las instituciones participantes.

En resumen, aplicar una perspectiva de derechos humanos en la educación superior, y específicamente dentro de D2F, significa ir más allá de las prácticas asistencialistas y paternalistas para construir comunidades académicas que reconozcan, protejan y promuevan los derechos de todas las personas. Solo así será posible avanzar hacia una sociedad más justa, equitativa y respetuosa de la dignidad.

3. Nuestras experiencias: Pilotos desarrollados por las universidades

En el marco de D2F, las universidades socias —Universidade da Coruña (España), Vilniaus Kolegija (Lituania) y Technická Univerzita v Košice (Eslovaquia)— desarrollaron experiencias piloto centradas en la aplicación práctica de los principios metodológicos y pedagógicos promovidos por el proyecto. Estos pilotos se llevaron a cabo como parte del WP4 y fueron precedidos por actividades de formación desarrolladas en el marco de las LTT, concebidas como espacios clave para la transferencia de conocimientos, el desarrollo de capacidades para el personal docente y el aprendizaje entre pares de los socios.

El diseño y la implementación de estas experiencias se apoyaron en los marcos de capacitación proporcionados por COCEMFE y CreaD, que dotaron al consorcio de herramientas pedagógicas, recursos educativos y enfoques metodológicos esenciales. A partir de este apoyo, cada universidad diseñó y ejecutó su piloto, adaptándolo a su realidad institucional y al perfil de su comunidad académica, manteniendo siempre en el centro la participación activa de las PcD.

Cabe destacar que cada universidad trabajó de manera colaborativa con organizaciones sociales vinculadas al campo de la discapacidad en sus respectivos contextos nacionales. Estas alianzas fueron fundamentales

para asegurar la relevancia, calidad e impacto de los pilotos incorporando estructuralmente a expertos por experiencia como agentes activos en el diseño, implementación y evaluación de los procesos de formación. Este enfoque reforzó la naturaleza inclusiva y participativa del proyecto al colocar las voces de las PcD en el centro del proceso educativo.

Este capítulo presenta una síntesis de los tres pilotos, preparados por los equipos de cada universidad. Cada uno describe los objetivos de formación, las fases del proceso, las estrategias metodológicas aplicadas, los logros obtenidos y las lecciones aprendidas, con especial atención a su alineación con los principios del proyecto y su potencial de transferibilidad.

Finalmente, se presenta brevemente una de las metodologías centrales utilizadas en los tres pilotos: el enfoque Design Thinking aplicado a proyectos sociales. Esta metodología se abordará en la siguiente subsección debido a su valor como herramienta para promover procesos inclusivos, colaborativos y centrados en la persona.

3.1. Design Thinking en proyectos sociales

3.1.1 Concepto y orígenes del Design Thinking

El Design Thinking (DT) ha ganado protagonismo como una metodología que trasciende los límites disciplinarios y proporciona una forma estructurada pero flexible de abordar problemas complejos. En su revisión, Panke (2019) caracteriza el DT como "(...) una mentalidad, un proceso y una colección de métodos y técnicas que se pueden aplicar a problemas mal definidos, complejos" (p. 282). Esta perspectiva subraya la triple naturaleza del DT: es, simultáneamente, una forma de pensar, una secuencia de pasos iterativos y un conjunto de herramientas concretas para la práctica.

La importancia de esta caracterización radica en su adaptabilidad. El DT no está vinculado a una profesión o dominio, sino que se puede aplicar a diversos contextos, desde la innovación tecnológica hasta los desafíos sociales. Su ciclo iterativo de empatía, definición de problemas, ideación, creación de prototipos y pruebas refleja una desviación de los modelos lineales de resolución de problemas. Panke (2019) enfatiza que el DT "surgió en las disciplinas de diseño, pero ahora se aplica cada vez más en

la educación, los negocios y otros sectores de la sociedad" (p. 283). Esta expansión demuestra la versatilidad de la metodología y sienta las bases para su adaptación en proyectos inclusivos como D2F.

El DT es particularmente relevante en contextos que requieren participación y creatividad bajo incertidumbre. La metodología, según Panke (2019), "tiene como objetivo crear soluciones innovadoras centradas en el ser humano, equilibrando la deseabilidad, la factibilidad y la viabilidad" (p. 284). Este equilibrio explica por qué el DT es adecuado para iniciativas educativas y sociales que necesitan integrar las necesidades humanas con la implementación práctica. Para D2F, el enfoque en la deseabilidad — soluciones que las PcD valoran y necesitan— está alineado con los principios del MCP y de la CDPD.

3.1.2 Design Thinking aplicado a proyectos sociales

Cuando se extiende más allá de sus dominios originales, el DT demuestra un valor significativo para abordar desafíos sociales complejos. Panke (2019, p. 289) explica que la metodología es particularmente efectiva en contextos en los que se requiere la colaboración entre disciplinas y el compromiso con problemas del mundo real. Esto lo hace muy relevante para los proyectos sociales, que a menudo involucran a universidades, ONG, comunidades y PcD que trabajan juntos para co-crear soluciones.

El DT en entornos educativos y sociales también aporta una dimensión transformadora para los participantes. Como observa Panke (2019, pp. 289-290), la metodología integra aspectos cognitivos, sociales y emocionales del aprendizaje, ayudando a los participantes a desarrollar empatía, resiliencia y confianza creativa. En este sentido, los proyectos sociales que utilizan el DT no solo producen resultados innovadores, sino que también empoderan a las personas para que se conviertan en contribuyentes activos y agentes de cambio en sus comunidades.

Otro aspecto importante destacado por Panke (2019, p. 291) es que el DT no se limita a generar ideas, sino que requiere probarlas en la práctica, donde el fracaso se replantea como una oportunidad de aprendizaje. Este proceso iterativo y experimental garantiza que las soluciones desarrolladas con PcD se basen en experiencias vividas y sigan siendo adaptables a las necesidades reales.

Complementando este punto de vista, Brown (2009) argumenta que el DT funciona como un puente entre lo que las personas desean y necesitan, y lo que es tecnológicamente factible y económicamente viable. En este sentido, la fortaleza de la metodología radica en su capacidad para transformar ideas abstractas en resultados prácticos que logren un equilibrio entre deseabilidad, factibilidad y viabilidad. Esta perspectiva refuerza la utilidad del DT en proyectos sociales, donde las ideas innovadoras no solo deben responder a las necesidades humanas, sino también ser realistas y sostenibles.

En resumen, DT contribuye a proyectos sociales fomentando la colaboración interdisciplinar, empoderando a los participantes a través de la co-creación y generación de soluciones que son innovadoras, prácticas y socialmente significativas. Su capacidad para integrar empatía, creatividad y experimentación lo hace especialmente adecuado para iniciativas inclusivas como D2F.

3.1.3 Implementación del Design Thinking en el proyecto Design2Freedom

Dentro del proyecto D2F, CreaD desempeñó un papel fundamental en la adaptación del DT al contexto de la educación superior inclusiva. Su participación aseguró que la metodología no se introdujera como una herramienta de innovación genérica, sino como un marco directamente vinculado a los principios del MCP y DU, alineándose con los objetivos más amplios de la CDPD y los ODS. Por lo tanto, el DT se integró como un enfoque transversal que guió las actividades de formación, los intercambios internacionales y los pilotos desarrollados por las universidades asociadas.

Durante las LTT, CreaD facilitó talleres que introdujeron el DT como una mentalidad y un proceso estructurado. Las personas participantes fueron capacitadas en métodos como el mapeo de empatía, la ideación colaborativa y la creación rápida de prototipos. Las sesiones enfatizaron la importancia de la co-creación con PcD, permitiendo a los estudiantes y educadores experimentar de primera mano cómo el diseño inclusivo requiere la integración de diversas perspectivas. Al hacerlo, DT se convirtió en un medio para poner en práctica la participación, asegurando que las PcD participaran no solo como usuarios finales, sino como co-diseñadores de soluciones.

La implementación del DT en los pilotos proporciona ejemplos concretos de su contribución a D2F. En VIKO, el formato de hackathon se estructuró explícitamente en torno al ciclo DT. Los equipos compuestos por estudiantes, PcD y ONG pasaron por las fases de empatía, ideación, creación de prototipos y pruebas. Esto dio lugar a propuestas innovadoras como "Sounding Direction" y "Sense Way", que abordaron las necesidades reales de accesibilidad a través de soluciones prácticas y creativas. El proceso también destacó el valor del trabajo en equipo, la iteración y los ciclos de retroalimentación, que son fundamentales para DT.

En la UDC, el piloto Design4Occupation integró el DT en el plan de estudios de TO. Los estudiantes de primer año fueron guiados para identificar los desafíos presentados por las PcD y co-crear soluciones a través de ciclos iterativos de ideación y creación de prototipos. Los resultados variaron desde cubiletes de dados a rampas portátiles, cada una respondiendo directamente a barreras de accesibilidad específicas. Al integrar el DT en los cursos académicos, la UDC no solo produjo prototipos innovadores, sino que también fomentó en los estudiantes la mentalidad y las habilidades necesarias para una práctica profesional inclusiva y participativa.

TUKE también aplicó DT en sus actividades piloto, particularmente en colaboración con el Access Centre. Aquí, equipos interdisciplinarios de estudiantes trabajaron con PcD para diseñar soluciones que abordaran los desafíos de accesibilidad y participación. El proceso subrayó la importancia de la investigación impulsada por la empatía y la creación de prototipos colaborativos, lo que refuerza el compromiso institucional de TUKE con la inclusión. El DT sirvió como una metodología que estructuró la colaboración entre disciplinas mientras mantenía el enfoque en las necesidades de la vida real identificadas por PcD.

A través de todos estos pilotos, el DT demostró su valor como algo más que un conjunto de técnicas: se convirtió en una postura pedagógica que fomentó la experimentación, la asunción de riesgos y el aprendizaje iterativo. Las personas participantes informaron de que la metodología les permitía replantear los desafíos como oportunidades y ver las limitaciones como fuentes de creatividad. Esto refleja el papel transformador del DT en D2F, donde la innovación no se entendía solo como una novedad tecnológica, sino como la creación de entornos en los que las PcD podían dar forma activamente a sus propios contextos educativos y sociales.

En resumen, el uso del DT en D2F ilustra el potencial de la educación superior inclusiva para actuar como laboratorio de innovación social. Al integrar la empatía, la colaboración y la iteración en todas las etapas de los pilotos, el proyecto demostró que la educación inclusiva requiere metodologías participativas. DT proporcionó al consorcio un lenguaje y un proceso comunes para la co-creación, empoderando a las PcD, estudiantes, educadores y ONG para diseñar conjuntamente soluciones innovadoras, factibles y socialmente relevantes.

3.2. Piloto en Vilniaus Kolegija (Lituania)

El proyecto piloto de VIKO, que forma parte de la iniciativa Design2Freedom (D2F) del proyecto financiado por Erasmus+, fue diseñado para promover el diseño centrado en la persona y la educación inclusiva en la educación superior. Se llevó a cabo en colaboración con ONGs como la Asociación Lituana de Autismo “Lietaus vaikai” (“Niños de la lluvia”), la Lithuanian Union of the Blind and Visually Impaired (Lituania) y la ONG “Draugiški autizmui” (“Amigable con el autismo”).

El piloto tenía como objetivo cerrar la brecha entre la teoría académica y los desafíos del mundo real que enfrentan las personas con discapacidades. El piloto se estructuró en torno a tres componentes principales: un seminario de formación comunitaria, un hackathon de varios días y un curso basado en Moodle sobre metodologías educativas activas. Estos componentes fueron cuidadosamente diseñados para involucrar a los estudiantes, profesores y personal administrativo en una experiencia de aprendizaje integral que enfatizaba la empatía, la innovación y la colaboración.

El piloto comenzó con un seminario titulado “¿Entendemos igualmente lo que significa la inclusión en la educación superior?” que reunió a profesores, personal administrativo y estudiantes de VIKO de varias facultades. El seminario contó con presentaciones sobre DUA y neurodiversidad, incluido un poderoso testimonio de una exalumna de VIKO con autismo y su madre, que tiene TDAH. Esta sesión enfatizó la importancia de la empatía, la capacidad de respuesta ética y la creación de entornos académicos seguros. Sentó las bases para los objetivos más amplios del piloto al sensibilizar a la comunidad académica sobre las experiencias vividas por los estudiantes con discapacidades.

La segunda y más intensa parte del piloto fue un hackathon de tres días celebrado del 12 al 14 de mayo de 2025. Este evento reunió a 38 estudiantes (incluidos 3 con discapacidad), 14 profesores (2 con discapacidad) y representantes de ONG. Las personas participantes se dividieron en 6 equipos interdisciplinares y se les asignó la tarea de desarrollar soluciones prácticas a los desafíos de la vida real presentados por las organizaciones asociadas.

Todos los desafíos surgieron de experiencias y necesidades reales de la vida cotidiana. Los desafíos que experimentan las personas ciegas o con discapacidad visual. También relevante para personas con discapacidades cognitivas o con trastorno del espectro del autismo:

1. Cuando un autobús llega a una parada de autobús, una persona ciega o co discapacidad visual no sabe qué es.

2. Una persona ciega o con discapacidad intelectual tiene dificultades para encontrar la entrada a una institución.

3. Los bancos y las instituciones suelen utilizar sistemas de gestión de colas. Además del control de la pantalla táctil, las personas ciegas o con discapacidad visual no pueden ver el tablero ni saber cuándo es su turno para ver al asesor. No pueden ver los números de caja.

4. A las personas ciegas o con discapacidad visual les resulta difícil navegar por grandes edificios y clínicas (por ejemplo, la Clínica Santara) y pueden perderse fácilmente. Las personas con discapacidades visuales no pueden leer las flechas o los letreros de la habitación.

5. El desafío que enfrentan las personas con TEA, TDAH y otras discapacidades invisibles. Uso de la teoría de la cuchara para desarrollar una aplicación que ayude a administrar los niveles de energía (fuerza). La aplicación debería ayudar a crear una rutina diaria en la que cada paso se pueda medir por el número de gritos. Cuando se agotan muchas cucharas, la aplicación debe sugerir diferentes descansos/técnicas para la recuperación de energía, la autorregulación, el descanso y la relajación.

6. Los estudiantes con discapacidades y/o necesidades especiales necesitan solicitar ayuda con sus estudios a VIKO. Desarrolle una aplicación para la comunicación entre el estudiante y el especialista en asistencia especial de la universidad. La aplicación debe incluir un formulario de registro de necesidades.

En resumen, estos desafíos incluyeron mejorar la accesibilidad en el transporte público, la navegación en grandes edificios y los sistemas de gestión de colas en las instituciones, así como abordar las necesidades de las personas con autismo y TDAH a través de herramientas de gestión de energía basadas en la "teoría de la cuchara".

El hackathon siguió una agenda estructurada que incluyó sesiones teóricas sobre DT, DUA y Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG), seguidas de un intenso trabajo en equipo con el apoyo de las personas mentoras. El evento culminó con una sesión de presentación de prototipos evaluada por un panel de expertos de la academia y la sociedad civil. El equipo ganador desarrolló "Sounding Direction", un prototipo diseñado para ayudar a las personas con discapacidad visual a identificar los autobuses que llegan. Otros proyectos notables incluyeron "Sense Way" que abordó la accesibilidad en los sistemas de colas y "Takto" que se centró en las ayudas de orientación en grandes edificios. Estos proyectos demostraron la creatividad y el compromiso del estudiantado para resolver problemas del mundo real a través del diseño inclusivo.

El hackathon de 3 días se integró en el proceso de estudio como parte del curso de Práctica de Actividades de Información en el programa de estudio de Sistemas de Información de la Facultad de Electrónica e Informática.

El tercer componente del piloto fue un curso de Moodle puesto a disposición para la comunidad de VIKO. Este curso proporcionó contenido teórico y tareas de autoevaluación sobre metodologías educativas activas, incluyendo el DUA, el MCP y el DT. Sirvió como un centro de recursos para los participantes del hackathon y una audiencia más amplia de educadores y administradores, reforzando los objetivos educativos del piloto. El curso también incluyó enlaces a herramientas recomendadas y materiales metódicos, asegurando que las personas participantes tuvieran acceso a recursos integrales para apoyar su aprendizaje.

El piloto se evaluó utilizando un enfoque de métodos mixtos, combinando encuestas cuantitativas y retroalimentación cualitativa. Los criterios de evaluación incluyeron la innovación, el impacto social, la viabilidad técnica y económica y la claridad de la presentación. Los resultados fueron abrumadoramente positivos. La satisfacción media de los estudiantes fue de 4.14 sobre 5, con un 90,9% de los estudiantes que se sienten participantes activos en su proceso de aprendizaje. Un significativo 97,7%

del alumnado estuvo de acuerdo en que las necesidades de las personas con discapacidad se abordaron adecuadamente, y el 93,2% consideró que los recursos de aprendizaje eran apropiados y accesibles. Estos resultados destacan la eficacia del piloto para fomentar entornos de aprendizaje inclusivos y promover la participación de los estudiantes. El piloto también evaluó la accesibilidad del entorno de aprendizaje y la efectividad de las metodologías inclusivas. Si bien el 56,8% de los estudiantes informaron no tener experiencia previa con dinámicas de aprendizaje inclusivas, el 90,9% sintió que sus voces y necesidades fueron valoradas durante el piloto. La calificación promedio de qué tan bien se adaptaron las actividades a las características individuales fue de 3,77 sobre 5. Estos hallazgos subrayan la importancia de diseñar experiencias educativas que respondan a las diversas necesidades de los estudiantes.

Desde una perspectiva curricular, el piloto integró principios de diseño centrados en la persona en varias materias académicas. En la Facultad de Electrónica e Informática, los estudiantes de los programas de Ingeniería de Software y Sistemas de Información participaron en actividades como modelado de procesos comerciales, pruebas de accesibilidad y diseño de interacción persona-ordenador. Estos cursos enfatizaron la aplicación de los estándares WCAG y los principios de DU. En la Facultad de Economía, los estudiantes aprendieron a planificar y presupuestar proyectos destinados a mejorar la accesibilidad de las PcD. Estos esfuerzos interdisciplinarios aseguraron que los objetivos del piloto se integraran en múltiples dominios académicos, promoviendo un enfoque holístico de la educación inclusiva.

El piloto también abordó necesidades sociales más amplias al fortalecer la colaboración entre la educación superior y las organizaciones sociales. Los procedimientos existentes de VIKO para individualizar el proceso de estudio para alumnado con necesidades especiales se complementaron con el enfoque del proyecto D2F en metodologías activas y diseño participativo. Los desafíos presentados durante el hackathon se basaron en experiencias de la vida real, asegurando que las soluciones desarrolladas fueran relevantes e impactantes. Este enfoque no solo mejoró la experiencia de aprendizaje, sino que también contribuyó al desarrollo de herramientas prácticas que pueden mejorar la vida cotidiana de las PcD.

Uno de los resultados más significativos del piloto fue la mayor capacidad de los educadores para aplicar metodologías inclusivas y participativas. Al interactuar directamente con personas con discapacidades y co-crear

soluciones, los participantes adquirieron habilidades prácticas y una comprensión más profunda del diseño centrado en la persona. Esta experiencia no solo enriqueció su desarrollo profesional, sino que también contribuyó a la creación de entornos académicos más inclusivos. El piloto fomentó una cultura de empatía, colaboración e innovación, que es esencial para construir comunidades inclusivas.

El éxito del piloto se amplificó aún más a través de actividades de comunicación y difusión. Se publicaron artículos e informes en los sitios web de la facultad de VIKO, destacando el hackathon y las sesiones de capacitación. Estas publicaciones ayudaron a crear conciencia sobre la importancia de la inclusión y mostraron las soluciones innovadoras desarrolladas por los estudiantes. La visibilidad de los resultados del piloto contribuyó a su sostenibilidad y puede alentar a otras instituciones a adoptar enfoques similares.

En términos de recursos, el piloto utilizó una variedad de activos humanos y materiales. Se proporcionó capacitación y tutoría durante todo el proyecto, y se establecieron instalaciones de producción de prototipos durante el hackathon. Los participantes recibieron narraciones en video de personas con discapacidades, lo que ayudó a contextualizar los desafíos. También se proporcionaron incentivos financieros y premios para alentar la participación y reconocer las contribuciones sobresalientes. Estos recursos desempeñaron un papel crucial en el apoyo a las actividades del piloto y en garantizar su éxito.

Aunque no se utilizaron directamente tecnologías de apoyo durante el piloto, el enfoque en la accesibilidad y el diseño inclusivo aseguró que las soluciones desarrolladas estuvieran alineadas para satisfacer las necesidades de las personas con discapacidad. El piloto enfatizó la importancia de diseñar entornos y herramientas que sean inherentemente accesibles, en lugar de depender únicamente de dispositivos de apoyo. Este enfoque promueve la independencia y empodera a las personas para que participen plenamente en la vida académica y social.

En conclusión, el piloto de VIKO, bajo la iniciativa del proyecto Design2Freedom, demostró con éxito el potencial del diseño centrado en la persona y la educación inclusiva en la educación superior. Al combinar el conocimiento teórico con la aplicación práctica, el piloto capacitó a estudiantes, educadores e interlocutores sociales para co-crear soluciones

que aborden los desafíos del mundo real. El proyecto no solo mejoró la experiencia de aprendizaje de los estudiantes con discapacidades, sino que también fomentó una cultura de empatía, colaboración e innovación dentro de la comunidad académica. A través de su enfoque integral y su fuerte participación de la comunidad, el piloto contribuyó al objetivo más amplio de construir entornos educativos más inclusivos, equitativos y sostenibles. Las lecciones aprendidas de este piloto pueden servir como modelo para otras instituciones que buscan mejorar sus prácticas inclusivas y promover la justicia social en la educación.

3.3. Piloto en Universidade da Coruña (España)

La UDC implementó un piloto como parte del proyecto D2F financiado por Erasmus+, cuyo objetivo es promover el diseño centrado en la persona y la educación inclusiva en la educación superior a través de metodologías participativas. El piloto en la UDC se tituló 'Design4Occupation: Estudio piloto del Proyecto Design2Freedom en la Universidade da Coruña para transformar aprendizajes a través de la inclusión' y se llevó a cabo entre febrero y mayo de 2025.

Este estudio piloto se integró en el plan de estudios del primer año del Grado en Terapia Ocupacional (TO) de la UDC, llegando así a los estudiantes al inicio de su trayectoria profesional. También creó oportunidades para la colaboración con participantes de otras disciplinas académicas, como Ingeniería Informática, Ciencias de la Educación, Ciencias Sociales, Fisioterapia y Logopedia. Esta dimensión interdisciplinar fortaleció la relevancia del piloto y reflejó la práctica profesional del mundo real, donde la colaboración entre campos es clave para generar soluciones inclusivas.

Una característica importante del proyecto piloto fue su cooperación con las PcD y las ONG. La UDC se asoció con la Confederación Gallega de Personas con Discapacidad (COGAMI) y la Asociación de Padres de Personas con Parálisis Cerebral de A Coruña (ASPACE Coruña), ambas ONG líderes en el sector de la discapacidad en Galicia. Estas organizaciones facilitaron el contacto directo entre los estudiantes y las PcD, asegurando que los desafíos abordados fueran auténticos y arraigados en las realidades cotidianas.

Design4Occupation involucró a 92 participantes con diversos roles y antecedentes académicos. Un grupo tan diverso de participantes creó un entorno dinámico en el que la experiencia vivida, el conocimiento académico y la experiencia técnica se unieron para co-diseñar soluciones innovadoras.

Design4Occupation tenía como objetivo integrar la práctica centrada en la persona, el diseño inclusivo y participativo en el plan de estudios de TO, al tiempo que creaba oportunidades para otras disciplinas académicas. Los objetivos específicos del proyecto fueron:

- Concienciar a los estudiantes de primer año de TO sobre la discapacidad, la diversidad y la inclusión, exponiéndolos a los desafíos del mundo real y al aprendizaje basado en problemas.
- Promover la participación activa de las PcD como co-creadores de soluciones, ofreciendo a los estudiantes la oportunidad de trabajar de manera cercana y significativa con ellos.
- Fomentar la colaboración interdisciplinar entre TO y otros campos, como Ingeniería Informática, Ciencias Sociales, Ciencias de la Educación, Logopedia o Fisioterapia, para codiseñar productos de apoyo innovadores que respondan a las necesidades reales de las PcD.
- Abordar los desafíos significativos de la comunidad mediante el diseño conjunto de prototipos y tecnologías de asistencia que respondan directamente a las necesidades definidas por la persona usuaria.
- Probar y evaluar la aplicación del MCP, diseño participativo e inclusivo con PcD en diferentes entornos universitarios, tanto en términos de resultados de aprendizaje de los estudiantes como de impacto social.
- Fortalecer las alianzas entre las instituciones de educación superior y las organizaciones sociales, creando vínculos sostenibles que puedan continuar más allá de la vida útil del proyecto.

Estos objetivos reflejan la doble ambición del proyecto: innovar en la enseñanza y el aprendizaje y, al mismo tiempo, contribuir a la creación de una sociedad más inclusiva y accesible.

El piloto se estructuró en torno a metodologías participativas y centradas en la persona. Se desarrolló a través de tres fases principales: (1) fase

inicial, que consistió en diferentes actividades para presentar el proyecto, contenidos básicos y sensibilizar en primera persona sobre la realidad cotidiana de las PcD; (2) fase de desarrollo, con actividades enfocadas a que el alumnado desempeñe un papel activo en la resolución de retos, acompañado por PcD y otros perfiles y (3) fase final, con la presentación de resultados y un acto de clausura.

3.3. 1. Fase inicial

Al principio, se presentaron a los estudiantes los objetivos, la estructura y los resultados esperados del proyecto. Se formaron grupos de trabajo basados en los intereses y preferencias del alumnado, y a cada uno se le asignó un desafío definido por una persona con discapacidad. Se distribuyeron materiales de apoyo y se acordaron los plazos de las actividades. ASPACE y COGAMI también llevaron a cabo sesiones de sensibilización para ayudar a los estudiantes a comprender las experiencias vividas por las PcD y el papel de la TO.

Seis personas colaboradoras de COGAMI y ASPACE (Joan, Jose, Juan Ramón, José Luis, Sonia y Jorge) participaron en sesiones presenciales y virtuales en las que compartieron las realidades a las que se enfrentan muchas PcD. También presentaron problemas específicos en forma de desafíos para que los estudiantes investigasen posibles soluciones. Los desafíos presentados fueron los siguientes:

- ‘Cubilete inclusivo’. Joan explicó las dificultades que pueden encontrar las personas con movilidad reducida a la hora de acceder a los juegos de mesa convencionales. A continuación, se planteó a los alumnos el reto de promover la creación de un cubilete de dados para juegos de mesa que fuera accesible al mayor número de personas posible (teniendo en cuenta diversas cuestiones, como la forma de lanzar los dados, el tamaño, las texturas, entre otras).

- ‘Rampa móvil’. José centró su reto de participación en pedir la colaboración de los alumnos para encontrar una solución a los escalones que se encuentran habitualmente en la vida cotidiana y que no pueden ser superados por una persona usuaria de silla de ruedas. Se decidió que la posible solución podría centrarse en superar escalones de, al menos, 10 centímetros y que también debería ser portátil.

- ‘Ponte en pie’. Juan Ramón explicó las dificultades asociadas al uso y manejo de un bastón en la vida cotidiana, especialmente el reto de encontrar una solución que le permitiera cogerlo y dejarlo de forma independiente en diferentes posiciones y contextos.
- ‘Agárralo bien’. José Luis planteó la problemática del uso de cubiertos adaptados. En su caso, necesitaba usar una cuchara con adaptaciones para que se pudiese limitar la zona de agarre y evitar el deslizamiento, adecuarse a diferentes tipos de cubiertos y permitir una limpieza rápida y eficaz.
- ‘Mochi rescate’. Sonia expresó su deseo de continuar estudiando en educación superior y las dificultades que tenía para manejar su mochila y los diversos artículos que necesitaba para sus estudios. Por lo tanto, se planteó a los alumnos el reto de encontrar una forma accesible para que ella pudiera usar estos artículos de forma independiente utilizando una silla de ruedas electrónica.
- ‘Largo alcance’. Jorge explicó a los alumnos la necesidad de crear un dispositivo en forma de pinza que pudiera manipular diferentes tipos de objetos y que no requiriera de fuerza significativa o sostenida.

A través de estos desafíos auténticos, los estudiantes obtuvieron información de primera mano sobre las experiencias vividas por las PcD y la relevancia de TO para abordar las barreras cotidianas.

3.3.2 Fase de desarrollo

Los grupos trabajaron en sus desafíos asignados de manera presencial u online, colaborando directamente con las personas usuarias de ASPACE y COGAMI. Esta etapa incluyó reuniones de seguimiento a través de Microsoft Teams para ayudar al estudiantado a desarrollar soluciones y preparar entrevistas con personas investigadoras y profesorado. El alumnado realizó reuniones internas para organizar su trabajo y desarrollar el contenido del proyecto. Se fomentó la colaboración interdisciplinar, particularmente con la Facultad de Informática, para co-crear soluciones accesibles e innovadoras. Las coordinadoras del proyecto brindaron orientación continua, ayudando a los equipos a reflexionar sobre su progreso, desafíos y resultados de aprendizaje.

Los 61 estudiantes participantes se dividieron en seis equipos interdisciplinares, cada uno de los cuales abordó uno de los seis desafíos

propuestos. Cada grupo fue mentorizado por la PcD (que propuso la necesidad) y un equipo de cuatro personas profesoras y/o investigadoras. El enfoque siguió los principios del modelo centrado en la persona, el DU, la accesibilidad y la inclusión a través de metodologías participativas.

Los estudiantes desempeñaron un rol central en el proceso, liderando el trabajo de entrevistas y resolución de problemas, mientras que el profesorado y las personas investigadoras sirvieron principalmente como figuras de apoyo.

Se emplearon metodologías participativas y de aprendizaje basado en problemas, lo que permitió al alumnado apropiarse del proceso y trabajar hacia soluciones de forma iterativa. También se integraron los principios del DU, asegurando que las soluciones consideraran la accesibilidad y la usabilidad desde el principio.

3.3.3 Fase final

Cada equipo presentó su solución a un panel mixto, incluyendo a las personas usuarias participantes. Para ello, se realizó un evento de cierre para presentar los resultados, evaluar el proyecto y cerrarlo. El estudiantado compartió sus experiencias, enfatizando la importancia del papel del profesional terapeuta ocupacional y el valor del trabajo en equipo interdisciplinar.

El panel evaluador estuvo formado por personas con diferentes perfiles que representan a agentes clave para promover la inclusión en la educación superior: política, a través de la Concejala de Bienestar Social, Participación e Igualdad (Ayuntamiento de A Coruña), la universidad, a través de la coordinadora de la asignatura Estancias Prácticas I (Grado en Terapia Ocupacional) y ONG, a través de representantes de PcD y profesionales de COGAMI y ASPACE.

Se creó un espacio colaborativo en el que los estudiantes presentaron sus soluciones, se reconocieron las mejores soluciones inclusivas y se compartieron las lecciones aprendidas.

A lo largo del piloto, se emplearon metodologías y estrategias centradas en la participación activa, el MCP y el DUA. El enfoque de evaluación fue mixto, combinando herramientas cuantitativas y cualitativas bajo los principios de evaluación participativa, centrada en la persona y orientada a resultados.

El instrumento principal fue un formulario estandarizado desarrollado por COCEMFE, que permitió la recopilación homogénea de información clave sobre el diseño, la implementación, el nivel de participación, los resultados y el impacto percibido de cada piloto.

Además, en el piloto Design4Occupation se utilizaron las siguientes herramientas de recogida de datos: formularios iniciales y finales específicos, autoevaluación de las competencias adquiridas por los estudiantes, reflexión grupal e individual (reflexiones escritas y grabaciones de audio/vídeo).

A lo largo del proyecto, se aplicaron los principios del DUA para garantizar una educación inclusiva: fomentar el compromiso a través de desafíos de la vida real y la interacción directa con el usuario; ofrecer múltiples formas de representación a través de materiales escritos, orales y audiovisuales; y permitir diversos formatos de acción y expresión a través de la participación activa y los resultados de proyectos grupales e individuales en diversos formatos.

Estas herramientas ayudaron a los estudiantes a analizar su crecimiento personal y profesional, comprender las barreras que enfrentan las PcD en la vida diaria y reconocer cómo la colaboración interdisciplinar puede generar soluciones accesibles e innovadoras.

Un total de 92 personas participaron en todo el programa piloto: 61 estudiantes (3 PcD), 12 profesores, 6 investigadores (1 PcD) y 13 representantes de organizaciones socias (7 PcD). Los perfiles académicos fueron: TO, Ingeniería en Informática, Ciencias Sociales, Educación, Logopedia y Fisioterapia.

Los principales hallazgos incluyen puntuaciones superiores a cuatro puntos (sobre 5) en las principales variables y muestran altos niveles de satisfacción y beneficios percibidos: 4,18 en satisfacción con el proyecto; 4,36 en beneficio del proyecto, y 4,93 en utilidad del enfoque centrado en la persona.

Además, se obtuvieron las siguientes puntuaciones relacionadas con la percepción de los estudiantes:

- Accesibilidad general de la experiencia de aprendizaje: 4,33/5.

- Respeto por la diversidad del grupo a través de las metodologías utilizadas: 4,33/5.
- Crecimiento personal y académico: 4,03/5.
- Impacto en el bienestar y el sentido de pertenencia a la universidad: 4,15/5.
- El 100 % de los estudiantes afirmaron ser agentes activos en el proceso de aprendizaje.
- El 100 % de los estudiantes se sintieron motivados para aplicar en el futuro los principios inclusivos aprendidos.

Se prestó especial atención al proceso y a la perspectiva de los estudiantes. El análisis temático de la información cualitativa proporcionada por los estudiantes (n = 61) muestra que emergieron los siguientes temas: enfoque centrado en la persona, crecimiento personal y profesional, conciencia de las barreras cotidianas, valor de la colaboración interdisciplinar e impacto de la inclusión.

La mayoría de los estudiantes destacaron la importancia de escuchar a la persona, comprender su contexto, sus necesidades y sus objetivos. A menudo, esta era su primera oportunidad de aplicar en la práctica una perspectiva centrada en la persona y replantearse algunas creencias sobre la diversidad. Así, una estudiante, señaló, “La entrevista con Lucas [seudónimo de una PcD participante] me empujó a dejar de lado mis prejuicios y centrarme en su historia real”.

Los estudiantes apreciaron trabajar junto a diferentes profesionales y sus compañeros de clase. Esta colaboración dio lugar a soluciones más completas, realistas e inclusivas. Un estudiante señala este aspecto de la siguiente manera: “También descubrí el valor y la importancia del trabajo en equipo, ya que durante estos meses todos aportamos lo máximo posible para poder buscar una solución útil y real”.

Muchas personas participantes reflexionaron sobre cómo un diseño sencillo y funcional puede mejorar significativamente la calidad de vida de una persona. Esta toma de conciencia reforzó su motivación e identidad como futuros profesionales. Como señaló otra estudiante: “Entendí que el modelo centrado en la persona no es solo un concepto bonito, sino que

cambia completamente la manera en la que trabajas. [...]. La oportunidad de poder llevar a la realidad proyectos así es increíble, y ver que algo que hemos hecho puede ayudar a las personas de verdad es muy reconfortante y motivador".

Finalmente, se fomentó un cambio cultural hacia enfoques inclusivos a nivel institucional y se consolidaron las relaciones de cooperación con las organizaciones sociales.

Este proceso proporcionó valiosas lecciones aprendidas, que pueden guiar la replicación en otros contextos:

La participación activa de las PcD es crucial. El proyecto enfatiza la importancia de la inclusión al involucrar activamente a personas de ASPACE y COGAMI en la experiencia piloto. El piloto se basó en el MCP, asegurando que las PcD se colocaran en el centro del proceso. Este enfoque implicó reconocer sus necesidades, preferencias y derechos, mientras que se promovía su participación activa en cada fase del proyecto.

Las personas con discapacidad de ASPACE y COGAMI no fueron meramente beneficiarias; colaboraron activamente en la definición y el abordaje de los desafíos. Se fomentó la comunicación directa con los estudiantes para que las experiencias vividas y el conocimiento de estas personas pudieran guiar el proceso de aprendizaje.

Su papel como personas mentoras y co-diseñadoras aseguró autenticidad y relevancia, y es un elemento clave para la inclusión real.

Los desafíos auténticos aumentan la motivación. Los desafíos abordados se basaron en problemas reales identificados por las propias personas usuarias, asegurando tanto la relevancia como la aplicabilidad práctica. El alumnado estaba más comprometido al resolver problemas reales con un impacto visible.

Empoderamiento y autonomía. El piloto fomentó la autodeterminación de las PcD al permitirles enseñar a los estudiantes y expresar sus opiniones, necesidades y expectativas. Se reforzó su papel como agentes de cambio, apoyando su autonomía en la toma de decisiones sobre soluciones y estrategias.

También es importante fomentar activamente la participación de los estudiantes para que se conviertan en agentes activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La colaboración interdisciplinar enriquece el aprendizaje. Se fomentó la colaboración entre participantes de TO, Ingeniería Informática y otras disciplinas para diseñar soluciones que respetaran la individualidad de cada persona. Se enfatizó constantemente la importancia de la inclusión y la accesibilidad en todas las áreas.

También se promovió la participación de otras disciplinas académicas para obtener una comprensión holística de cada desafío. Cada disciplina aportó una perspectiva diferente, lo que permitió un enfoque más integral y creativo para la resolución de problemas.

Las metodologías participativas fortalecen la identidad profesional. La exposición temprana al MCP, metodologías participativas y DUA ayudó al estudiantado a internalizar los valores inclusivos como núcleo de su futura práctica profesional.

En general, el piloto de la UDC demostró que la incorporación de metodologías inclusivas y participativas en la educación superior no solo es factible sino también transformadora. Contribuye a preparar futuros profesionales que comprendan y respeten la dignidad, la autonomía y los derechos de las PcD.

3.4. Piloto en Technická Univerzita v Košiciach (Eslovaquia)

3.4.1 Contexto y objetivos

El piloto implementado por TUKE tuvo lugar entre febrero y mayo de 2025 en el marco del proyecto D2F. Se desarrolló a través de las estructuras de gran tradición de la universidad para la educación inclusiva, en particular sus servicios de apoyo a los estudiantes con discapacidad. TUKE es una institución de referencia en Eslovaquia desde el año 2000 para promover la accesibilidad, la enseñanza inclusiva y la integración de los estudiantes con discapacidad en la educación superior.

El piloto se basó en esta experiencia institucional, con el objetivo de integrar los principios del MCP y el DUA tanto en las prácticas docentes como en el apoyo a los estudiantes. Su implementación buscó fortalecer la inclusión de las PcD y otros grupos desfavorecidos en la vida académica, mientras que también mejoró la colaboración entre la universidad y las organizaciones sociales activas en el campo de la accesibilidad y la inclusión.

El piloto perseguía dos objetivos específicos: primero, probar la aplicación del MCP y el DUA en los servicios universitarios y las actividades educativas para promover enfoques individualizados, inclusivos y participativos; y, segundo, desarrollar una cooperación sostenible entre TUKE y socios externos que trabajan en la inclusión social y educativa.

3.4.2 Implementación y participantes

El piloto de TUKE involucró a 81 estudiantes en total, de los cuales 66 participaron en las conferencias, nueve participaron en el hackathon y seis fueron estudiantes apoyados directamente a través de los servicios de discapacidad de la universidad. El equipo docente y mentor estuvo formado por 26 profesores y cinco personas asesoras pedagógicas y sociales. Las actividades se llevaron a cabo en tres facultades: la Facultad de Ingeniería Mecánica, la Facultad de Ingeniería Eléctrica e Informática y la Facultad de Artes.

La cooperación con el sector social es esencial para su desarrollo. TUKE se asoció con cuatro organizaciones externas: la *Slovak Union of the Blind and Visually Impaired*, la *Košice Self-Governing Region*, el *Private Centre for Special Education Counselling* y la organización *We Are Equal*. Estas entidades contribuyeron a actividades de mentoría, sensibilización y co-creación que vincularon directamente a la comunidad académica con el entorno social y profesional de las PcD.

Tres tipos principales de actividades estructuraron la implementación:

- El primero consistió en una serie de conferencias integradas en cursos existentes en las tres facultades. Las sesiones abordaron temas como discapacidad, diversidad, igualdad de oportunidades, accesibilidad e inclusión, junto con los conceptos de DU, MCP, DUA, metodologías participativas y Design Thinking. Los estudiantes también exploraron el uso de tecnologías de apoyo (TA) y reflexionaron sobre la salud mental como un aspecto esencial de la inclusión. Las sesiones de lluvia de ideas

los animaron a identificar barreras dentro de sus propios entornos de aprendizaje y proponer soluciones.

- La segunda actividad fue un hackathon de un día titulado “Tecnología de apoyo para mejorar la accesibilidad y la inclusión”, celebrado el 15 de abril de 2025. Este evento reunió a estudiantes de diferentes disciplinas, PcD, profesorado y profesionales sociales para diseñar soluciones de apoyo e inclusivas. Tres equipos mixtos colaboraron durante diez horas para abordar los desafíos reales de accesibilidad. Las PcD participaron activamente como mentores y autores de desafíos, mientras que los trabajadores sociales y educadores brindaron orientación y evaluación. El evento promovió la empatía, la creatividad y la colaboración interdisciplinar.
- La tercera actividad fue un seminario sobre “Aplicación de la metodología DUA en la educación superior”, organizado el 20 de mayo de 2025. El seminario reunió a representantes de todas las facultades de TUKE, coordinadores de estudiantes con discapacidad de otras universidades eslovacas, representantes de gobiernos locales y organizaciones sociales. La sesión se centró en compartir experiencias y analizar los resultados de las actividades piloto a través de cuestionarios anónimos de retroalimentación.

3.4.3 Evaluación y resultados

La evaluación del piloto de TUKE siguió el marco común D2F y combinó datos cuantitativos y comentarios cualitativos recopilados a través de pruebas y cuestionarios.

En cuanto a la participación y las experiencias centradas en la persona, el 40% de los estudiantes tenía familiaridad previa con las metodologías inclusivas, mientras que alrededor del 97% aproximadamente consideraba que se habían tenido en cuenta sus necesidades e intereses individuales. La adaptación de las actividades a las características individuales se calificó con 5 sobre 5. El 80% de los estudiantes sintió que tenía la oportunidad de expresar sus puntos de vista y participar en la toma de decisiones, y el 90% afirmó que sus voces y necesidades fueron valoradas.

En relación con la accesibilidad, solo el 10% informó de barreras para acceder a contenidos o actividades, mientras que el 100% confirmó

que se disponía de recursos adecuados para apoyar la participación. La accesibilidad general de los entornos de aprendizaje se calificó con 5 de 5, y todas las PcD indicaron que sus necesidades se abordaron adecuadamente.

En cuanto a las metodologías inclusivas y participativas, el 10% tenía experiencia previa con el aprendizaje colaborativo, el 80% se percibía como participante activo en el proceso, la diversidad grupal se calificó con 4 sobre 5 y el 90% de los participantes se introdujo en el Design Thinking y el MCP. La satisfacción general de los estudiantes superó el 80%, lo que confirma el fuerte impacto pedagógico y experiencial del piloto.

3.4.4 Buenas prácticas y lecciones aprendidas

El piloto de TUKE generó varias buenas prácticas consistentes con los objetivos de D2F. Uno de los más relevantes fue el co-diseño de experiencias de aprendizaje a través de la implicación directa de las PcD, tanto en el hackathon como en las actividades de aula. Su participación como mentores y autores de desafíos aseguró que el aprendizaje se basara en necesidades reales y en una interacción auténtica entre estudiantes y usuarios finales.

Otra buena práctica significativa fue la aplicación interdisciplinaria de Design Thinking, que permitió a los estudiantes de ingeniería, tecnología de la información y artes colaborar en soluciones inclusivas. El proceso promovió el trabajo en equipo, la creatividad y la empatía, reforzando la dimensión inclusiva de la educación técnica.

La tutoría individual desarrollada bajo el MCP también demostró ser altamente efectiva. Al centrarse en las fortalezas personales, la comunicación y la autonomía, contribuyó a una experiencia de aprendizaje más equitativa para todos los estudiantes. Además, los métodos de evaluación flexibles permitieron a los estudiantes demostrar sus competencias de manera adaptada a sus circunstancias individuales, sin comprometer la calidad académica.

Las actividades de formación dirigidas al profesorado, como el seminario de mayo de 2025, contribuyeron a ampliar el conocimiento sobre el DUA y la accesibilidad y a reforzar las prácticas pedagógicas inclusivas. La colaboración con entidades sociales, como la Slovak Union of the Blind and Visually Impaired, la Košice Self-Governing Region, el Private Centre for Special Education Counselling y We Are Equal, también emerge como un

factor clave. Estas asociaciones fortalecieron el vínculo entre la universidad y el sector social, mejorando la sostenibilidad y la relevancia social del piloto.

La experiencia demostró que el MCP, DUA y Design Thinking son totalmente aplicables a la educación superior y pueden fomentar el cambio tanto individual como institucional. Las metodologías adoptadas durante el piloto se incorporaron posteriormente a los servicios regulares de TUKE para PcD y otros estudiantes con necesidades específicas. La cooperación con los interlocutores sociales ha continuado, en particular mediante la identificación conjunta de los retos de accesibilidad y la creación conjunta de herramientas de apoyo.

Finalmente, el piloto también inspiró la creación de una nueva iniciativa de salud mental en TUKE, reforzando los servicios de apoyo para los estudiantes y promoviendo un enfoque de bienestar más centrado en la persona. La combinación de los principios del MCP y DUA contribuyó a fomentar un entorno de aprendizaje basado en la participación, la igualdad y el respeto por la diversidad. La experiencia demostró que la educación inclusiva puede evolucionar hacia un proceso institucional más amplio, fomentando la reflexión, la colaboración y la integración gradual de prácticas inclusivas en el contexto de la educación superior eslovaca.

4. Conclusiones

El proyecto D2F ha demostrado que la inclusión en la educación superior puede ser tanto transformadora como escalable cuando se guía por un marco coherente que combina el MCP, el DU y el DUA. A través de la implementación coordinada de los pilotos en VIKO (Lituania), UDC (España) y TUKE (Eslovaquia), el consorcio demostró que la educación inclusiva basada en los derechos humanos puede convertirse en una estrategia sostenible para la innovación institucional, la participación social y el desarrollo de una Europa más equitativa y cohesionada.

Desde el principio, D2F adoptó un enfoque participativo y basado en los derechos alineado con la CDPD, la EPSR y los ODS. Estos marcos proporcionaron la base para transformar la educación superior en espacios donde la diversidad, la accesibilidad y la participación son parte integral de la enseñanza y la cultura institucional. Los pilotos confirmaron que estos principios se pueden aplicar de manera efectiva dentro de los planes de estudio, la capacitación de la facultad y el compromiso comunitario, uniendo la teoría y la práctica.

En los tres contextos, la aplicación del MCP permitió a las universidades replantear la inclusión como un proceso centrado en la autonomía, el diálogo y el respeto mutuo. Las PcD no fueron tratadas como beneficiarias del apoyo, sino como participantes activos, mentores y co-diseñadores de conocimiento. Su participación en el diseño, la implementación y la evaluación de las actividades de aprendizaje confirmó que la inclusión genuina requiere una participación activa, donde se reconozca la perspectiva de cada persona y contribuya al aprendizaje colectivo.

La combinación de MCP, DU y DUA permitió a cada universidad abordar la inclusión a través de las dimensiones pedagógica, ambiental y social. El MCP proporcionó la base ética y humanística; el DU garantizó la accesibilidad en infraestructuras, materiales y tecnologías; y el DUA ofreció enfoques pedagógicos flexibles que anticipan la diversidad. Juntos, formaron un modelo transferible y basado en evidencia que promueve el cambio estructural en lugar de adaptaciones aisladas.

La escalabilidad fue uno de los principales resultados de D2F. Las buenas prácticas identificadas —co-diseño con PcD, materiales multiformato accesibles, colaboración interdisciplinaria, tutorización personalizada, evaluación flexible y cooperación institucional— constituyen un marco coherente aplicable a todas las disciplinas y países. Probadas en condiciones académicas reales y respaldadas por datos de evaluación, estas prácticas han demostrado ser efectivas y adaptables, lo que permite a las universidades desarrollarlas de acuerdo con sus contextos y prioridades.

La escalabilidad también surgió a través de la creación de redes institucionales y sociales que se extienden más allá del proyecto. La colaboración entre universidades, organizaciones de la sociedad civil como COCEMFE y CreaD, y socios locales en cada país estableció alianzas a largo plazo que continúan promoviendo la inclusión, la accesibilidad y la innovación. Estas asociaciones fortalecieron la transferencia de conocimientos entre la academia y el sector social, sentando las bases para la cooperación continua en capacitación, investigación y desarrollo de políticas.

El enfoque D2F también vinculó la inclusión con la sostenibilidad, reforzando la idea de una Europa donde los derechos humanos, la cohesión social y la responsabilidad ambiental son interdependientes. La educación superior inclusiva contribuye directamente a los ODS, en particular al ODS 4 (educación de calidad), al ODS 10 (reducción de las desigualdades) y al ODS 11 (comunidades sostenibles). Al integrar la accesibilidad, la participación y el diseño universal en sus actividades, las universidades participantes modelaron cómo la educación puede apoyar una transición ecológica y social justa en Europa. La inclusión se convierte así no solo en una cuestión de equidad, sino también en una condición para el desarrollo sostenible y la resiliencia.

En esta perspectiva, el proyecto enfatizó la estrecha conexión entre los derechos de las PcD y los adultos mayores. Ambos grupos comparten

desafíos comunes con respecto a la accesibilidad, la autonomía y la participación y cuentan con el apoyo de los mismos marcos basados en derechos que sustentan D2F. Las metodologías aplicadas —basadas en MCP, DU, y DUA— pueden ampliarse para promover la inclusión social de personas de todas las edades, contribuyendo a sociedades accesibles y respetuosas con las personas mayores. Este enfoque intergeneracional resuena con los principios de AICP, reforzando la idea de que los entornos inclusivos y las metodologías centradas en la persona benefician no solo a los estudiantes sino a comunidades enteras.

Los pilotos de D2F posicionaron la educación superior como un motor de inclusión e innovación sistémica. VIKO integró el diseño inclusivo en la educación profesional y las disciplinas creativas; La UDC promovió el trabajo en equipo interdisciplinar y las asociaciones sociales; y TUKE desarrolló estrategias de aprendizaje inclusivas y participativas que influyeron en la práctica institucional. Estas iniciativas demostraron que la educación inclusiva mejora la calidad del aprendizaje, fortalece el compromiso cívico y promueve una cultura universitaria basada en la participación y la igualdad.

Los resultados de la evaluación confirmaron el impacto positivo de estas metodologías. En todos los pilotos, más del 80% de los participantes informaron altos niveles de satisfacción y la sensación de que sus necesidades y opiniones eran valoradas. Los profesores y coordinadores destacaron la utilidad de MCP, DU y DUA para futuras actividades docentes, mientras que los participantes de PcD reconocieron la importancia del co-diseño y el aprendizaje colaborativo. Más allá de los números, los pilotos fomentaron la empatía, la creatividad y el crecimiento personal, reforzando la visión de que la inclusión contribuye tanto a la excelencia educativa como al desarrollo humano.

La experiencia de D2F también demostró que las prácticas inclusivas pueden integrarse en los sistemas institucionales, asegurando su sostenibilidad más allá de la vida útil del proyecto. Los materiales, los recursos de capacitación, los instrumentos de evaluación y la presente Guía de Buenas Prácticas constituyen un modelo replicable para las universidades y los responsables políticos. Proporcionan herramientas concretas para implementar enfoques inclusivos, centrados en la persona y participativos de manera sistemática. Por lo tanto, la inclusión se confirma como un proceso continuo que puede institucionalizarse y escalarse, en lugar de limitarse a experiencias piloto.

A nivel político, D2F contribuye a la implementación del EPSR y promueve los objetivos del Espacio Europeo de Educación Superior relacionados con la inclusión, la digitalización y la responsabilidad social. También proporciona evidencia práctica de cómo se puede integrar de forma real la CDPD dentro de la educación superior, convirtiendo los compromisos legales en acciones cotidianas. Al vincular la pedagogía inclusiva con los derechos humanos y la sostenibilidad, D2F ofrece un camino realista para que las universidades alineen sus misiones educativas con los valores sociales y democráticos de Europa.

En el contexto demográfico actual, ya que Europa se enfrenta al envejecimiento de la población, los enfoques validados a través de D2F son especialmente relevantes. Las universidades pueden desempeñar un papel central en el desarrollo de tecnologías, servicios y conocimientos inclusivos que respondan a las necesidades tanto de las PcD como de las personas mayores. Al aplicar los principios de MCP y DU, las instituciones pueden fomentar el aprendizaje y la participación a lo largo del curso de la vida, fortaleciendo la solidaridad intergeneracional y la educación a lo largo de toda la vida.

En conclusión, D2F confirma que la inclusión, la accesibilidad y la sostenibilidad son pilares inseparables de la calidad educativa y el progreso social. Los pilotos implementados por VIKO, UDC y TUKE han generado evidencia, herramientas y alianzas que demuestran cómo las universidades pueden actuar como catalizadores para una Europa inclusiva y sostenible. Las buenas prácticas identificadas en esta guía no son solo innovaciones pedagógicas, sino también contribuciones estratégicas a una visión de la educación superior donde se valora la diversidad, se garantiza la participación y los derechos humanos son la base de todo proceso de aprendizaje.

Al conectar el diseño inclusivo con los derechos humanos y la sostenibilidad, D2F contribuye a construir una Europa en la que las universidades, las comunidades y las instituciones públicas trabajen juntas para garantizar que todas las personas —PcD, personas mayores y generaciones futuras por igual— puedan participar, aprender y prosperar en entornos equitativos y accesibles. Este es el legado perdurable de D2F: demostrar que cuando la educación está centrada en la persona, es participativa y está diseñada universalmente, se convierte en una fuerza para el empoderamiento y el bienestar colectivo en todas las etapas de la vida.

Acrónimos

AICP: Atención Integral y Centrada en la Persona

COCEMFE: Confederación Española de Personas con Discapacidad Física y Orgánica

CreaD: Creative District (Bélgica)

CDPC: Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad

D2F: Proyecto Design2Freedom

DU: Diseño Universal

DUA: Diseño Universal para el Aprendizaje

EPSR: Pilar Europeo de Derechos Sociales

LTT: Actividades de Aprendizaje, Enseñanza y Formación

MOOC: Curso masivo abierto en línea

MCP: Modelo Centrado en la Persona

PcD: Personas con Discapacidad

ODSs: Objetivos de Desarrollo Sostenibles

TUKE: Technical University of Košice (Slovakia)

UDC: Universidade da Coruña (España)

VIKO: Vilniaus Kolegija University of Applied Sciences (Lituania)

WP: Paquete de trabajo

Referencias

Booth, T., & Ainscow, M. (2011). *Index for inclusion: Developing learning and participation in schools.* Centre for Studies on Inclusive Education.

Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society.* Harper Business.

Burgstahler, S. (2015). *Universal design in higher education: From principles to practice* (2nd ed.). Harvard Education Press.

Connell, B. R., Jones, M., Mace, R., Mueller, J., Mullick, A., Ostroff, E., & Vanderheiden, G. (1997). *The principles of universal design*. North Carolina State University, Center for Universal Design.

De Asís, R. (2020). On the meaning, content and legal configuration of accessibility. *Universitas, (32)*, 2–21. https://doi.org/10.20318/universitas.2020.5509

Echeita, G. (2013). Educational inclusion and exclusion: Some reflections from the paradigm of inclusive education. *Revista Iberoamericana de Educación, 61*(1), 9–30.

European Web Site on Integration. (2025). What are good practices? Retrieved August 26, 2025. https://migrant-integration.ec.europa.eu/page/what-are-good-practices_en

Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido* (2nd ed.). Siglo XXI Editores.

Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). *Universal design for learning: Theory and practice*. CAST Professional Publishing.

OHCHR. (2012). *Human rights and inclusive education*. Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights.

Panke, S. (2019). Design Thinking in Education: Perspectives, Opportunities and Challenges. Op*en Education Studies, 1*(1), 281–306. De Gruyter. https://doi.org/10.1515/edu-2019-0022

Rodríguez, P. (2014). *El modelo de atención integral y centrada en la persona.* Fundación Pilares para la Autonomía Personal.

Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal design for learning*. Association for Supervision and Curriculum Development.

United Nations [UN]. (2006). *Convention on the rights of persons with disabilities.* UN.

UN. (2015). *Transforming our world: The 2030 agenda for sustainable development* (A/RES/70/1). UN General Assembly.

UNESCO. (2015). *Education 2030: Framework for action.*

UNESCO. (2020). *Global education monitoring report 2020: Inclusion and education – All means all.* United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

UNESCO. (2020). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2020: Inclusión y educación: Todos y todas sin excepción.* United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374817

United Nations Human Settlements Programme (UN-Habitat). (2008). *Dubai international award for best practices to improve the living environment: Presentation guidelines.* UN-Habitat. https://unhabitat.org/dubai-international-award-for-best-practices-to-improve-the-living-environment

Zimmerman, M. A. (2000). Empowerment theory: Psychological, organizational and community levels of analysis. In J. Rappaport & E. Seidman (Eds.), *Handbook of community psychology* (pp. 43–63). Springer.

Confederación Española de Personas con Discapacidad Física y Orgánica (COCEMFE)
C/Luis Cabrera, 63 28002 Madrid
+ 34 91 744 36 00 - cocemfe@cocemfe.es
www.cocemfe.es

Co-funded by the European Union

2023-KA220-HED - Higher Education Cooperation Partnerships. Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.