PALABRAS

**CLAVE: DISEÑO
BIDIMENSIONAL,
DISEÑO SOCIAL,
DISEÑO PARA LA PAZ,
LÚDICA, APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO.**

DISEÑO PARA LA PAZ: MATERIAL LÚDICO PEDAGÓGICO COMO ALTERNATIVA DE COHESIÓN SOCIAL

07

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2018.1.10>

JUAN GABRIEL LASSO Y JENNYFER RECIBIDO 17/08/2018

ALEJANDRA CASTELLANOS. ACEPTADO 13/09/2018

Institución Universitaria CESMAG. APROBADO 29/10/2018

Grupo de Investigación Tipos

Móviles / I.U. CESMAG.

Resumen: La paz es un reto constante para el diseño desde la perspectiva académico-investigativa, principalmente para la construcción de un conjunto de principios, prácticas y dinámicas que surgen de las experiencias socio-académicas en los espacios de vulnerabilidad social y de postconflicto. Para el proyecto de aula que impulsa y construye conciencia alrededor de semilleros es una causa de diversas inquietudes, una de ellas es como el diseño gráfico desde la experiencia contribuye a la formación de investigadores, profesionales conscientes de una realidad y un contexto permeado por la violencia. Por naturaleza el diseño es social y contiene distintos enfoques en los cuales los semilleros pueden aprovechar. La formación desde el diseño de empaques y el diseño bidimensional permitió a los estudiantes y docentes involucrados en el proceso coincidir en procesos de reconocimiento del contexto, las necesidades, la metodología y las soluciones a partir de una exploración y enfoque creativo dirigido a una comunidad vulnerable. Consecuentemente más allá de las buenas prácticas del diseño, el proyecto se caracteriza por la transformación del contexto desde la visión y aporte social al postconflicto en zonas olvidadas por el estado y por los actores públicos, fundamentalmente como los grupos de investigación y estudio pueden contribuir a generar impacto social.

Introducción

Actualmente en Colombia los temas de Paz y territorio son temas sustancialmente comprometidos con el desarrollo de diferentes actores de la sociedad los cuales ven la necesidad de apoyarse en la academia especialmente desde la formación en diseño y la visión del compromiso humano. Por ende, la participación de la primera infancia en temas de paz y territorio re-significan sustancialmente las prácticas tanto académicas como profesionales del diseño a partir de la necesidad de consolidar nexos entre la Universidad y los sectores implicados en dichos procesos.

En sectores apartados de la región, especialmente en el territorio nariñense viven familias y específicamente niños pertenecientes a distintas comunidades víctimas de los distintos conflictos armados que conviven en territorios apartados donde el contacto de las ayudas gubernamentales aún no conectan con estas latitudes. Es ahí donde la participación de la primera infancia toma protagonismo, niños entre 3 y 6 años, sus costumbres, su desarrollo y su crecimiento depende aun más del juego, un mecanismo de cohesión social principalmente ligado al aprendizaje significativo que instituciones de muy bajos recursos y en ocasiones dependientes de la comunidad tratan de aportar a estos pequeños. Es así como el juego permite el intercambio de experiencias, aprendizaje y dinamiza un espacio agobiado por el postconflicto y sus condiciones.

Desde las prácticas de la disciplina del diseño principalmente del diseño gráfico en espacios marginales hasta la participación misma en la ejecución de estrategias para la sociedad, es claro y necesario dar a conocer como la intervención social de diseño permite la construcción de paz en territorios apartados. El diseño y principalmente el diseño

en Colombia vive un fenómeno en el cual participan distintos actores, distintos pensadores y líderes que ven en el diseño un espacio para la cohesión y participación de distintos procesos del diseño y eso puntualmente permite que el diseño como práctica tanto intelectual y social sea reconocida a nivel mundial.

El proyecto de investigación adelantado por los estudiantes de primer y séptimo semestre de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria CESMAG, se aborda desde el espacio académico PPD - Pensar Para Diseñar y las cátedras de Diseño I: bidimensional y Diseño VII: Empaques.

El desafío se aborda con apoyo del Centro de Desarrollo Infantil Renacer Andino del municipio de Cumbal - Nariño y se centra principalmente en el diseño y producción de material lúdico-pedagógico para apoyar procesos de aprendizaje a través de actividades que integren a los niños y permitan el fortalecimiento de las relaciones personales y capacidades de expresión. El trabajo adelantado por los estudiantes del programa de diseño gráfico permitió la integración de dos semestres con la comunidad, a favor de una experiencia significativa que refleja la capacidad de la disciplina del diseño para aportar en la construcción de un mejor entorno.

Desde la función social del diseño la práctica del diseño gráfico en entornos de post-conflicto es nueva desde el contexto diálogo-reconciliación. Los cuales son efectos de una cultura de paz, de la comprensión de las diferencias y del reconocimiento de los derechos fundamentales. En cuanto a estos conceptos surgen preguntas que también se dan desde las cátedras y discusiones impartidas en el aula. ¿Cómo el diseño bi-dimensional y el diseño de empaques pueden aportar a la construcción de paz en territorios olvidados? Y ¿Cómo el diseño permea significativamente las interacciones entre los actores de paz y las víctimas indirectas de la violencia en Colombia?

Descripción del reto:

El programa de diseño gráfico de la IUCESMAG tiene como misión "... la formación de profesionales capaces de ofrecer soluciones centradas en el ser humano con una actitud creativa e innovadora" (PEP, px). En este sentido y como apoyo al tiempo independiente se plantea el espacio PPD- Pensar Para Diseñar que en conjunto con las asignaturas de cada semestre propenden por el desarrollo de proyectos integrales a favor de la comunidad.

La investigación adelantada por los estudiantes de primer y séptimo semestre del programa de Diseño Gráfico en el marco del evento académico "BUENAMENTE" que tenía como temática central "Diseño para la Paz" sugiere abordar las dificultades de comunicación y convivencia presente en los niños del Centro de Desarrollo Infantil Renacer Andino a través del reto: ¿Qué tipo de alternativas se pueden construir desde el diseño para fomentar la comunicación efectiva y las buenas relaciones en la primera infancia?

Tal iniciativa se enfoca en las premisas del diseño social guiadas por la participación comunitaria en aras de la construcción de un sentido social por y para la sociedad (Papanek, 1982). En este sentido la participación de las comunidades suscita un claro nexo entre la academia y las necesidades de comunidades vulnerables apartadas tanto geográficamente como olvidadas. En cuyo caso siendo los beneficiarios de este proyecto los niños entre 3 y 7 años.

Metodología

Para generar resultados innovadores que respondan a las nuevas necesidades comunicacionales, es imprescindible abordar el proceso de diseño fundamentado en el trabajo colaborativo. En este sentido los proyectos desarrollados en el marco de la muestra "BUENAMENTE" surgen a partir del Pensamiento de Diseño "Design Thinking" (Cross, N. 1982) que contempla las siguientes fases:

Empatizar:

Durante esta fase se identificaron las principales dificultades de comunicación efectiva en los niños. A través del análisis del contexto se determina la necesidad de implementar mecanismos efectivos para la expresión de sentimientos, emociones y experiencias de los estudiantes que a la vez faciliten el desarrollo de las actividades cognitivas en el aula. La inmersión inicial, se desarrolló en conjunto con revisión bibliográfica y autores que fundamentan la importancia de generar bases de comunicación sólidas en la primera infancia.

Idear:

La inmersión a profundidad permitió a los equipos de trabajo comprender las necesidades de los niños, los docentes y los padres

de familia para posteriormente proponer alternativas de solución.

A través de talleres de co-creación se determinó la creación de una línea de artefactos didácticos para la primera infancia. Se seleccionaron juegos que debían ofrecer la posibilidad de jugar.

Con instrumentos como el brainstorming se realizaron los primeros acercamientos al concepto y desarrollo gráfico de los posibles resultados. Durante esta fase fue imprescindible el trabajo colaborativo de los estudiantes, quienes mediante el análisis de la información suministradas por cada grupo generaron procesos de retroalimentación para nutrir y analizar las ideas expuestas en cada uno de los casos.

Prototipar y testear:

Para analizar la pertinencia y concepto de las ideas seleccionadas se realizaron diferentes prototipos a escala. Los primeros, fueron testeados dentro del aula con participación de todos los integrantes del grupo para realizar los ajustes que consolidaron los siguientes prototipos. Posteriormente a través de la muestra de diseño integrada "BUENAMENTE" se presentaron las propuestas a la comunidad quienes permitieron identificar ajustes necesarios a algunas de las piezas.

Diseño e implementación:

Los resultados del proceso investigativo y la materialización de las propuestas se pudo evidenciar a través de la entrega de la línea de artefactos didácticos a los niños y comunidad del Centro de Desarrollo Infantil Renacer Andino del municipio de Cumbal - Nariño. Se diseñaron un total de 10 juegos que involucraron temáticas como: animales, profesiones, familia, deportes, colores y números que fortalecían los estímulos sensoriales y el juego participativo e incluyente. De igual forma se generan piezas gráficas de apoyo para la recreación del ambiente de aprendizaje en el aula.

Imagen 1. Testeo de los artefactos.

Imagen 2. Validación y entrega de los artefactos.

Imagen 3. Entrega de los artefactos

Conclusiones

- Los procesos de cohesión social se pueden lograr cuando se plantean objetivos comunes y que dentro de la academia fortalecen los lazos y la comunicación de los estudiantes. El diseño para la paz, es entonces, concebido como una ruta eficiente hacia la construcción de alternativas que propendan por la una mejor calidad de vida en la comunidad.
 - Los estudiantes pertenecientes a los semilleros se conectan indudablemente cuando participan activamente de las actividades de investigación y formación con la comunidad
 - El aprendizaje significativo parte de la experiencia como cúmulo de conocimientos y razonamientos a partir de una problemática definida. Esto indudablemente hace que el Diseño gráfico sea un elemento de cambio para muchas comunidades.
 - Existen muchas instituciones educativas que requieren la ayuda del gobierno y de la academia. Lograr nexos, alianzas y convenios conviene a los programas, grupos y organizaciones que trabajan de la mano de la investigación y el trabajo colaborativo con las comunidades.
 - La dinámica social y los juegos propuestos permitieron generar espacios de aprendizaje y expresión para la primera infancia. A través del diálogo y el fortalecimiento de valores se fomenta la educación respetuosa por la dignidad, las diferencias y la adecuada resolución de conflictos.
- 1 Pensar Para Diseño (PPD) es parte de la estrategia inter-estructurante del programa de Diseño Gráfico de la IU CESMAG para potenciar las habilidades de los estudiantes y optimizar su tiempo independiente.
 - 2 La muestra académica "Buenamente" se realiza por el programa de Diseño Gráfico de la IU CESMAG semestralmente para evidenciar el resultado de los espacios académicos apoyados de PPD, ofreciendo soluciones de diseño a problemas de la región.
 - 3 El aprendizaje en la primera infancia constituye un pilar fundamental en la formación de Ciudadanos comprometidos con el contexto y las problemáticas.

Referencias

- Bernal .R. (2010). La importancia de los programas para primera infancia en Colombia. DNP COLOMBIA.
- Campi, I. (2015). Victor Papanek, Diseñar para el mundo real y su contexto. Barcelona: Pol len.
- ICBF, Gobierno de Colombia. (2017) Entornos protectores. Vinculación Efectiva. V(5)
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). Modalidades y condiciones de calidad para la educación inicial. Bogotá.
- Papanek, V. Diseño de un mundo real. Ed. Thames and Hudson.
- Ramírez, N. (2012). Diseño y bienestar humano. Medellín: Iconofacto.

Sobre los autores

Juan Gabriel Lasso es Docente del programa de Diseño de la Institución Universitaria CESMAG. Docente Investigador del grupo TIPOS MOVILES. Docente encargado de la asignatura Diseño 1 Diseño Bidimensional de la Institución. Sus aportes de investigación y trabajo de creación en el aula adelantados al rededor del diseño bidimensional y el diseño de experiencia de usuario en el campo social. Magister en Diseño de la Universidad de Palermo – Buenos Aires-Argentina.

Jennyfer Alejandra Castellanos es Docente del programa de Diseño de la Institución Universitaria CESMAG. Docente Investigador del grupo TIPOS MOVILES. Docente encargado de la asignatura Diseño 7 Diseño de empaques de la Institución. Sus aportes de investigación y trabajo de creación en el aula adelantados al rededor del diseño y la innovación social y el diseño colaborativo en el campo social. Sus investigaciones han sido orientadas también al campo de la historia del diseño. Candidata a Magister en Diseño e Innovación Social de la Universidad de Nariño – Colombia.