

11

Magia a color

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.12>

Paula Herrera, Camilo
Cortés, Sebastián López,
Daniel Buitrago

79

múltiples de Howard Gardner. Hay una serie de guías de enseñanza que buscan estimular las distintas inteligencias que de cada niño.

Paula Herrera,
Camilo Cortés,
Sebastián
López, Daniel
Buitrago

Descripción del proyecto

En primer lugar, como se dijo anteriormente, recopilamos la información necesaria para construir el contexto e identificar la problemática. De acuerdo con ello, se plantearon los objetivos pedagógicos. Para ello tuvimos, asimismo, que regirnos por los principios y el modelo educativo de la institución. Uno de los principios más importante para la escuela es el uso del juego como herramienta pedagógica. Este lo utilizamos como herramienta de estímulo de desarrollo de habilidades neurolingüísticas de los niños.

La problemática a abordar es la intermitencia y la deserción escolar de muchos niños a causa de la falta de acceso a internet y a las nuevas tecnologías y de las condiciones de distanciamiento social. De ahí surge la idea de hacer una serie de guías interactivas que permitan a los niños llevar a cabo el proceso de aprendizaje en casa junto a sus padres mediante el juego.

La propuesta que desarrollamos en la guía pedagógica se basa en un juego cuyo objetivo es estimular las habilidades motoras de los niños. La guía tiene un personaje llamado Mochuelito que es el acompañante de los niño a lo largo de todas las actividades. Decidimos llamar Mochuelito al personaje porque este hace referencia al nombre de su territorio a un ave que recorre la zona. Creamos a Mochuelito con el fin de construir empatía con los niños y un sentido de identidad.

El tema del sentido de identidad surgió en varias ocasiones en los diálogos con la comunidad. A pesar de sus problemáticas como vivir cerca del botadero Doña Juana, vivir en condiciones de pobreza

Magia a color

en la periferia de la capital, hay un fuerte sentido de pertenencia y de identidad.

Sea como fuere, el proyecto Magia a color es un juego de ensamble y construcción. Este se compone de una serie de fichas y visores en forma de figuras geométricas de diferentes tamaños, tornillos de diferente longitud. Todos estos elementos se prestan para que el niño experimente y explore la forma en que cada figura se relaciona entre sí de manera distinta. Al final la combinación entre las distintas figuras genera un juego de luces y de colores. El juego es de formato libre, no hay unas normas u objetivos establecidos. Así, el niño puede explorar libremente la mezcla de formas y colores. Asimismo, es un juego que se presta para jugar con otros niños.

El juego está pensado y desarrollado con formas muy sencillas con elementos como los conectores que son piezas que se encuentran en el mercado fácilmente y a un bajo costo para su reposición. Se trata de un dispositivo fácil de transportar y manipular. Como parte de la problemática medioambiental que vive la comunidad, el juego se hizo a partir de material reciclado y amigable con la naturaleza.

Conclusiones

Así, se puede decir que el proyecto fue una forma de innovación que se ciñe a las demandas de la institución y, lo más importante, de los estudiantes. En esta propuesta se toma el juego como un elemento central en el proceso de aprendizaje del estudiante, lo que le da un valor extra a la misma. Los retos de la distancia a raíz de la pandemia hicieron más difícil la ejecución del proyecto. No obstante, podemos decir que estos se superaron de la mejor manera. Este tipo de escenarios nos ayudan a entender el mundo del diseño desde su práctica laboral concreta. Por último, consideramos que el proyecto sirvió para reflexionar acerca de la función social del diseño y de nuestra importancia de nosotros como diseñadores a la hora de solucionar problemas sociales.