

13

Proyecto destacado

**Experiencia de creación:
Kit de luz y sombra**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.14>

Simón Brando Herrera y
Claudia Cadena Sastoque

la modalidad virtual para el desarrollo de sus clases. Parte del reto que la situación supone es la falta de acceso a internet y a las nuevas tecnologías de las familias. De ahí la importancia de crear una herramienta educativa que estimule el aprendizaje autónomo a través del juego y de la creatividad.

Simón Brando
Herrera y
Claudia Cadena
Sastoque

Experiencia de
creación: Kit de
luz y sombra

Descripción del proyecto

Para la creación del kit se partió de la tríada: actividades, actores y contexto de la fundación. Cada una de estas tiene un papel importante a lo largo del desarrollo del kit. Estos son los principios rectores que guían cómo se deben llevar a cabo las actividades, la comunicación y el conocimiento. Así, para cumplir con sus objetivos, se pensó la herramienta como un kit viajero que pueda ser fácilmente transportado y usado por los niños en diferentes contextos, especialmente en sus casas. Asimismo, para el diseño del kit fue muy importante entender el modelo educativo de la fundación. Gracias a ello, se lograron identificar los requerimientos y los determinantes del kit de Luz y Sombra.

El kit explora principalmente la composición del color, los contrastes que da la luz y la sombra de acuerdo a la posición del objeto, la transparencia del mismo a partir de la perspectiva, etc. Esto lo hace a través del juego como base pedagógica. El juego contribuye al aprendizaje autónomo y, asimismo, vincula a los padres al proceso de aprendizaje; ya que hay tanto actividades que el niño puede llevar a cabo por sí mismo, así como hay otras que obligan a que haya un adulto que sirva como guía. De este modo, se incluye a los padres en el proceso de aprendizaje del infante.

Podemos decir que el producto final es sostenible a través del tiempo, ya que con este se pueden hacer diferentes actividades y no limita el aprendizaje. Por tanto, su uso es posible en otros contextos como instituciones educativas. Asimismo, es importante mencionar que el kit fue fabricado con materiales impermeables y resistentes al uso, lo que garantiza la durabilidad y conservación del producto.

Conclusiones

En síntesis, para nuestra formación profesional el presente proyecto significó muchos aprendizajes y nuevas experiencias que ayudan a ampliar la perspectiva del quehacer como diseñadores. Uno de los elementos que se debe rescatar del ejercicio es la importancia que tiene el diseño centrado en el usuario. En este caso se tuvo en cuenta cómo los niños entienden e interactúan con el kit, qué les transmiten los materiales. De cierto modo, pudimos darnos cuenta la importancia de la interdisciplinariedad, ya que como diseñadores nuestros productos también tienen un impacto en la educación. La estética y la ergonomía también comunican y enseñan algo a los niños.