

06

El diseño se ha convertido en la herramienta más poderosa con la que el hombre da forma a sus utensilios y ambientes y, por extensión, a la sociedad y a sí mismo.

Víctor Papanek

Makki: La guacamaya creativa

Andrey Cruz Castrillón,
Kamila García Calvo

Estudiantes de séptimo semestre de Diseño Industrial, Universidad Católica de Pereira.

Introducción

El presente texto es producto de un proyecto más grande que surge de la alianza entre la Universidad Católica de Pereira y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). Para entender el presente trabajo, en primer lugar se debe entender que entre las modalidades institucionales existentes del ICBF, se encuentra la denominación hogar infantil. Lugar donde niños de familias vulnerables, desplazadas o con necesidad de ayuda al infante, se reúnen para fortalecer el servicio de educación inicial. El objetivo de estos jardines es acompañar a los niños en los procesos de desarrollo integral, monitorear su nutrición y gestionar la promoción de los derechos humanos dentro de la institución. En la ciudad de Pereira, Risaralda, ubicada en la región centro-occidente del país, se encuentra la comuna oriente, dentro de ella se encuentra el Hogar Infantil Kennedy donde asisten niños, docentes, psicólogos y su coordinadora.

Ahora bien, de acuerdo con las instrucciones brindadas dentro del marco del proyecto, nuestro papel como diseñadores es crear herramientas didácticas de multiformato para jardines infantiles del ICBF. Cuando se habla de multiformato, se considera actividades que puedan ser distribuidas tanto digital como analógicamente; teniendo en cuenta que en el presente aún no se sabe en qué momento podrán volver los infantes a clases presenciales. Antes de empezar a investigar más a fondo, nos cuestionamos de qué manera como diseñadores podemos intervenir en un caso de estos. Así, llegamos a la conclusión de que junto al cuerpo docente de los jardines podemos crear una guía para las clases y que, a su vez, esta pueda ser distribuida a los padres de familia. Desde la carrera, examinamos que es necesario conocer de manera directa el lugar de intervención, su contexto social, quienes lo conforman, quienes asisten a él y qué situación

están pasando en la actualidad a causa de la pandemia. Estos factores son necesarios para determinar qué limitaciones se nos presentan en el momento de diseñar. Un ejemplo de ello, es que no todos los padres tienen acceso a internet y los encuentros con los niños deben ser vía telefónica.

Vínculo con padres, niños y profesores

Para el desarrollo del proyecto, las profesoras de la institución fueron el apoyo principal para cada grupo de diseñadores. En nuestro caso nos encontramos con Shanna Katheryn Marín, profesora de los niños de cuatro a cinco años de edad del hogar. Junto a Shanna emprendimos un proceso de diseño en el que se contempló todas las ideas que tenía ella como profesora de tiempo completo. ¿Qué hacen los niños en estos tiempos de pandemia? ¿Qué tan útiles son las llamadas, método de clase actual, para el desarrollo de los niños? ¿Qué considera usted que es importante considerar para desarrollar? Estos fueron varios interrogantes que daban inicio a nuestra investigación. Pero la mejor forma de entender el contexto era hablar con los verdaderos afectados por la pandemia, es decir, los niños. Matías Grisales Jaramillo fue nuestro niño ejemplo, con ayuda de su madre, Yesenia Jaramillo, tratamos de comprender qué pasaba por la mente de los niños en estos momentos, qué reacciones presentaban cuando Shanna se comunicaba con ellos. Gracias a estos encuentros virtuales, nuestras reflexiones se podrían resumir en la siguiente oración: Los niños junto a sus padres intentan continuar con su proceso educativo desde casa, pero este proceso va más allá de lo hablado con la profesora, se basa

en la dedicación de los padres en tiempos extras en el hogar. Matías, por ejemplo, no siente pereza por hacer actividades extra; al contrario, presenta una actitud positiva y demuestra querer hacer todo lo que se le proponga. Su entusiasmo por estas actividades es la clave para el desarrollo de nuestra idea.

Andrey Cruz
Castrillón,
Kamila García
Calvo

Proceso de diseño

De acuerdo a lo hablado con Shanna, Yesenia y Matías, como dúo de diseño tuvimos que tomar decisiones autónomas con el fin de materializar la idea final de diseño. En el momento de tener una idea del niño objetivo, nos basamos en los requerimientos de diseño de Gerardo Rodríguez para delimitar las ideas finales. Rodríguez (1996) considera los requerimientos como “variables que deben cumplir una solución cuantitativa y cualitativa, siendo fijadas previamente por una decisión, por la naturaleza y por requisitos legales, o por cualquier otra disposición que tenga que cumplir el solucionador del problema” (p.52). Muchos de los requerimientos que consideramos se basaban en la intervención de materiales, el aprendizaje y la facilidad de uso para la profesora. Tener los requerimientos claros nos conduce a hacer una lluvia de ideas. En ella, abordamos dos temas que identificamos relevantes. En primer lugar, la idea era intervenir en las labores cotidianas buscando el fortalecimiento de la autonomía; la otra idea consistía en potenciar las habilidades artísticas de los niños de acuerdo a la etapa del desarrollo en la que se encuentran. Posteriormente optamos por la segunda idea, ya que consideramos que es importante avivar el ánimo de los niños a crear durante estos tiempos tan difíciles. Un artículo en El Periódico de España, sugiere que el arte se convierte en una herramienta que puede cambiar o educar una sociedad. El mismo autor presenta al arte como sinónimo de creatividad. Por consiguiente, el arte es importante tanto para el desarrollo de habilidades y conocimientos, así como para implementar el aprendizaje y la experiencia (Talongang, 2019).

123

Makki: La
guacamaya
creativa

El proyecto de diseño

De este modo, llegamos a la propuesta de Makki. Se trata de una guía del arte para niños entre los cuatro y cinco años de edad. Un mentor que junto a una historia y actividades, lleva al niño a potenciar las capacidades creativas que posee. Makki es un libro que está compuesto por actividades, una narración y enseñanzas para el niño. Nuestra idea principal es que tanto padres como hijos estén involucrados en el desarrollo de lo propuesto como actividad; en el mismo libro indicamos e invitamos a los padres a crear voces para los personajes, para que los niños se sientan inspirados a creer en Makki y en las enseñanzas que tiene para ellos. Nuestro proyecto nos ayuda a confirmar que el arte como método de enseñanza, lleva a que los niños expresen por medio de una obra de arte sus sentimientos y pensamientos. Makki llevará al niño a un paseo por el Amazonas. Allí, se encontrará con más especies que lo invitarán a hacer las actividades propuestas por nosotros. Camaleones, monos, armadillos y guacamayas acompañarán a Makki en esta aventura creativa que invita al niño a crear.

Experiencias y conclusiones personales

La importancia de la solución que fue planteada es que con ella se puede generar lazos padre e hijo. Asimismo, mientras el niño aprende por medio de la lúdica, se le permite estar desarrollando capacidades que en esta etapa de la vida son tan importantes; ya que los niños en este momento están desarrollando una autonomía propia, imitando a sus padres y a todo lo que los rodea. Este proyecto da soluciones claras. Así, toma el arte como método de enseñanza pensado en un panorama claro para poder relacionar tanto a los niños como a los padres con las actividades que se asignan.

Para nosotros oriundos de Cartago, ciudad vecina a Pereira, fue un reto tratar de comprender qué sucedía en la comuna oriente de esta misma ciudad. Entender en qué situación viven los niños, qué factores socioculturales afectan en este proceso educativo o incluso qué actitudes podrían presentar los padres respecto a la solución

propuesta. Sin embargo, los resultados nos llevaron a crear a Makki como un personaje que podrá impactar no solo a los estudiantes del hogar infantil sino a los otros jardines existentes a nivel nacional manejados por el ICBF. Personalmente nos sentimos muy a gusto con el resultado final del proyecto y queremos inspirar a los niños a buscar y a potenciar la creatividad en su vida, a que quieran el arte y en un futuro puedan llegar a solucionar problemas gracias a esta misma creatividad, tal como lo hacemos nosotros desde el Diseño Industrial.

Andrey Cruz
Castrillón,
Kamila García
Calvo

Referencias bibliográficas

Rodríguez, G. (1996). **Manual de diseño**. México D.F, México: Ediciones Gustavo Gili.

Talongang, E. (2019). La importancia del arte como herramienta para la sociedad. **El Periódico**. Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/entre-todos/participacion/la-importancia-del-arte-como-herramienta-para-la-sociedad-191849>

Makki: La
guacamaya
creativa

