

08

Construyendo saberes

Catalina Castaño Narváez,
Andrés Felipe Duque
Tamayo, David Alejandro
Liévano Sánchez

Estudiantes de Diseño
Industrial de la Universidad
Católica de Pereira.

Introducción

El presente trabajo tiene como eje central el diseño social. Este es un subcampo del Diseño y busca solucionar problemas y necesidades reales de una comunidad a partir de la construcción conjunta con la misma. En este ejercicio específico se buscaba apoyar a las familias y docentes que hacen parte del hogar infantil Vecinal ubicado en el barrio de clase popular Kennedy de la ciudad de Pereira. Este hogar hace parte de los jardines infantiles creados por el instituto colombiano de bienestar familiar (ICBF) para asegurar la educación de la primera infancia; una educación basada en las necesidades que presentan los niños y niñas de cero a cinco años de edad. Este a causa de las medidas de bioseguridad ha manejado las clases de manera virtual. La dinámica que se ha venido manejando es que la institución le da a los padres o cuidadores la tarea de explicar y hacer junto a sus hijos las actividades propuestas. Por

ende, el reto del proyecto fue diseñar herramientas didácticas que sirvieran para los ejercicios de aula dentro y fuera del jardín para ayudar a las docentes a acercarse más a los niños, las niñas y sus familias.

Descripción del proyecto

Desde el diseño industrial se utilizaron varios métodos tomados del libro llamado **Menú de métodos de diseño social**, de los cuales se utilizaron los siguientes. El primero de ellos se llama **find out something unexpected**, el propósito de este es apoyar para que el estudiante aprenda de una manera rápida y sencilla sobre el contexto global para el cual se está diseñando y, asimismo, este pueda conocer más de las personas, servicios y experiencias que lo llevarán a una solución. El segundo método se denomina **storyworld** que ayuda a ver los detalles y el mundo vital de una o varias personas. El siguiente método es **storyboarding**; que tiene como propósito centrarse en la experiencia del usuario narrada por el mismo, lo que permite tener una idea de lo que implica el uso del servicio y sus consecuencias. La última metodología utilizada desde el diseño es **problem definition**, el cual permite conocer a profundidad todos los problemas de los usuarios, conocer las personas involucradas y las posibles causas del problema. De este modo, dicha metodología esclarece la situación y brinda la información necesaria para que la comunidad tome las decisiones sobre qué se buscará solucionar, a quién les servirá y para qué (Kimbell y Julier, s.f).

Esta última metodología permitió tener una mayor claridad sobre los problemas existentes y cuál de todos era el más importante y se podía solucionar desde el diseño. El equipo se dio cuenta que uno

de los mayores problemas era que los padres no tenían tiempo y no se interesaban lo suficiente por resolver las actividades propuestas por la institución de una manera adecuada. Razón por la cual, los niños no estaban aprendiendo lo suficiente para evolucionar en su desarrollo. En este sentido, buena parte del proyecto debía centrarse en enseñar a los padres y cuidadores la importancia de las actividades. Para ello, al equipo le pareció necesario diseñar estrategias que acercaran a los padres a sus hijos durante las actividades educativas, puesto que en el contexto virtual, ellos deben jugar el papel de guías y observadores del proceso de sus propios infantes..

Para ello, el equipo tuvo que conocer más acerca de cómo aprenden los niños, qué les interesa, qué temas son importantes y aportan a su desarrollo. El equipo optó por tomar el método de María Montessori para lograr dicho cometido. Este método busca fomentar la iniciativa y la respuesta de los menores a través de materiales didácticos especialmente diseñados, en los que los niños son los autores principales y los padres o los cuidadores son observadores y guías que ofrecen herramientas de acuerdo a la necesidad de cada niño o niña. Se opta por tomar la propuesta de la educación Montessori, porque resulta ser una de las más completas y porque responde a las demandas del contexto aquí intervenido. Ahora bien, la propuesta de Montessori cubre todos los periodos educativos desde el nacimiento hasta los dieciocho años a partir de un currículo integrado. No obstante, a continuación, se explicará el currículo diseñado para la etapa de los dos a los seis años, que son las edades que competen al proyecto. El currículo para este rango etario se divide en cuatro áreas de trabajo. La primera de ellas hace énfasis en la vida práctica, los niños hacen actividades que apuntan al cuidado de sí mismos, de los demás y del ambiente que los rodea. Esto incluye tareas como cepillarse los dientes, barrer y lavar, por ejemplo. La segunda área busca que los infantes aprendan a través de los sentidos más que a través del intelecto. En el área del lenguaje aprenden a escribir por medio de los sentidos (el oído, el tacto) y, por consiguiente, aprenden a leer. La última área, es matemáticas y en esta se sientan las bases para el álgebra y la geometría por medio de la

impresión sensorial de los números (Dávila Vigil, 2013).

Como resultado de la investigación y del proceso de diseño, se eligió la propuesta a llevar a cabo. De dicho proceso se obtuvo una cartilla que permite por medio de la lúdica hacer actividades de aprendizaje e integrar a los niños con padres y cuidadores. Las cartillas se componen de cuarenta y un actividades que se dividen en nueve grupos que son: (1) Crear un personaje; (2) identificación de colores; (3) ejercicios con números; (4) identificación y ejercicios con vocales; (5) ejercicios con figuras en segunda dimensión; (6) ejercicios con figuras en tercera dimensión; (7) ejercicios relacionados con la vida práctica; (8) ejercicios y actividades que involucran animales y (9) ejercicios relacionados con medios de transporte. Estas actividades se llevan a cabo con materiales que los padres pueden conseguir con facilidad o en algún momento pueden ser dados dentro del kit entregado a cada familia por el jardín; materiales como palos de helado en madera, plastilina o arcilla. De este modo, con dicha herramienta didáctica se busca fortalecer las habilidades motrices de los niños y las niñas, su coordinación y control de sus propios movimientos, la exploración del entorno, la percepción, su capacidad de observación, su imaginación, su creatividad, el desarrollo de un pensamiento matemática, artístico y su capacidad de dimensionar su espacio.

Como se dijo desde un principio, la cartilla no va dirigida únicamente a los niños y las niñas, sino también a sus padres y a sus cuidadores. Por ello, cada actividad incluye una sección educativa para los padres que explica la importancia de tal o cual actividad y los beneficios que tiene para el desarrollo del infante. Asimismo, la cartilla en su totalidad está diseñada para que los padres y cuidadores se involucren en las actividades y jueguen su papel de guías

Una vez terminada la cartilla, en compañía de la docente del jardín Milena Vargas, se llevó a cabo una prueba piloto para evaluar la propuesta. A esta asistieron diez niños de los diecisiete que tiene a cargo la docente. Antes de iniciar las pruebas, se hizo una breve explicación introductoria a los padres de los menores sobre el sentido del proyecto y la importancia de su propio involucramiento

Catalina
Castaño
Narváez, Andrés
Felipe Duque
Tamayo, David
Alejandro
Liévano
López

Construyendo
saberes

en las actividades del niño. En el desarrollo de la prueba el equipo pudo observar que los materiales y actividades eran atractivas para los niños; asimismo, el diseño y las dinámicas de las actividades permitieron que los padres se involucraran en todo el proceso. A grandes rasgos, se puede afirmar que hubo una buena reacción de todas las personas que participaron. En efecto, buena parte de los padres asistentes expresaron su satisfacción con el proyecto; algunos, incluso, manifestaron su sorpresa al ver las capacidades de sus propios hijos.

Conclusiones

Como reflexión final, se puede decir que el diseño social permite al diseñador conectar e integrarse con la comunidad de una manera muy cercana a pesar de la distancia y la virtualidad. A partir de metodologías idóneas, se logra conocer todas las necesidades y problemáticas que aquejan a la comunidad y permite brindar soluciones a las mismas. Es el caso del proyecto Construyendo saberes que no solo buscó construir conocimiento, sino también construir los vínculos entre los niños y los padres o los cuidadores. Factor que hace que los adultos ayuden a los menores en la exploración y refuerzo de sus habilidades, lo que a largo plazo estructura la personalidad del infante y la confianza en sí mismo para afrontar las adversidades de su entorno en su vida adulta.

Referencias bibliográficas

- Dávila Vigil, D. (2013). Educación inicial: ¿un espacio de libertad y aprendizaje? *Revista de investigación y cultura*, 2(1), 136-140.
- Kimbell, L. & Julier, J. (2012). *The Social Design methods menu*. Londres: Fieldstudio.