

DISEÑO Y PEDAGOGÍA. DISEÑO DE MATERIAL EDUCATIVO PARA LA PRIMERA INFANCIA.

FECHA DE RECIBO: JUNIO 1, 2012
FECHA DE ACEPTACIÓN: JUNIO 29, 2012

50

DESIGN AND PEDAGOGY

KETTY MIRANDA OROZCO

Diseñadora gráfica egresada de la Universidad Autónoma del Caribe en Barranquilla y de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Cartagena. Coordinadora de Investigación y docente de tiempo completo del Programa de Diseño Gráfico en la Universidad Autónoma del Caribe. Co-Investigadora del Grupo de Investigación Ellipsis.

RESUMEN:

En el presente artículo se hace una reflexión que parte de entender al museo como un espacio privilegiado para el intercambio simbólico que comunica y valida discursos sociales. Sin embargo, cada vez más los equipos curatoriales, educativos y de investigación, vuelcan su atención en comprender la relación con su público, incluso creando o renovando su intención de proponer espacios y experiencias que permitan una participación real de los visitantes en la construcción del discurso propio del museo. Los proyectos actuales no se construyen desde la perspectiva de una disciplina en particular, observando dicha situación, el grupo de investigación Ellipsis del Programa de Diseño Gráfico atendió a la convocatoria realizada por el Museo del Caribe para la creación de un material educativo dirigido a la primera infancia, en la que se evidencia la necesidad de trabajar interdisciplinariamente.

PALABRAS CLAVE:

Diseño, museos, educación, primera infancia, interdisciplinariedad.

ABSTRACT:

This article reflects upon the understanding of the museum as a privileged space for the symbolic exchange that communicates and validates social discourses. However, curatorial, educative and research groups, turn their attention evermore on understanding their relation with their audience, even creating or renewing an intention towards proposing both spaces and experiences that allow for a true participation by visitors, in the construction of their own museum discourse. Current projects are not built within a given discipline, observing this situation, the Graphic Design Program's Ellipsis Research Lab responded by working with Museo del Caribe in the creation of early childhood educational material, and thus concluding the need for interdisciplinary work.

KEYWORDS:

Design, museums, education, early childhood, interdisciplinary.

« (...) el diseño de la comunicación visual se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente. » Frascara (1997)

El museo es una construcción del hombre. En este sentido, no es un ambiente de origen natural sino un ambiente artificial, que el ser humano adapta y diseña pedagógicamente en microespacios o exhibiciones que cuentan con objetos virtuales. Los distintos objetos son diseñados para ser parte de una puesta en escena educativa, con unos significados concretos desde el punto de vista del museógrafo, pero que los visitantes co-interpretan desde sus múltiples perspectivas y referentes.

Para el Consejo Internacional de Museos (ICOM), un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público y que efectúa investigaciones sobre los testimonios materiales e inmateriales de la humanidad y de su medio ambiente, adquiridos, conservados, comunicados y sobre todo expuestos para fines de estudio, educación y el deleite.

En el contexto nacional, el Museo Nacional de Colombia (2012) expresa que un museo, además de cumplir con sus funciones curatoriales y de investigación, es también un espacio de disfrute y aprendizaje. Esta doble característica lo debe convertir en un lugar abierto y vivo, y por ende, en un espacio para la comunicación. Como alberga diversidad de objetos significativos, es depositario de un importante patrimonio cultural, parte integrante de nuestra memoria colectiva e identidad nacional. Pero sería en vano el trabajo de coleccionar, investigar, conservar y exhibir una serie de objetos originales, si no existiera la posibilidad de que el ser humano animara esos objetos y lograra establecer una comunicación sensible con ellos.

Por otra parte, Pedersoli (2011) afirma decididamente que parte del rol político y social de los centros y museos es alentar al diálogo y la comprensión individual y colectiva, fortalecer los vínculos entre diferentes grupos (escolares, familiares, comunitarios), contribuir al bienestar público proponiendo ofertas educativas y culturales de calidad que promuevan un uso del tiempo libre no consumista y pasivo, fomentar la participación ciudadana sobre todo, alrededor de temas que resultan controversiales para la sociedad y pongan a nuestros visitantes en el centro del debate.

En este sentido, el museo no es solamente un sitio de deleite sino que es capaz, a la vez, de presentar al público lo real, lo auténtico, lo palpable, lo maravilloso y extraordinario de la cultura. Es también una herramienta, un instrumento valioso e indispensable en el proceso de la formación científica y materialista de los pueblos exponiendo su identidad y su diversidad en un mundo en perpetua mutación.

EL MUSEO DEL CARIBE COMO LABORATORIO DE APRENDIZAJE

El Museo del Caribe como institución de educación informal, desde su dimensión constructo-social se concibe como un centro en que se fomentan procesos de enseñanza-aprendizaje, procurando exponer al público información para formar-informar, conservando el patrimonio cultural del Caribe Colombiano de modo atractivo, siendo así un aula-laboratorio de aprendizaje para todos, mediados por diferentes espacios multimedia y siendo un lugar de deleite estético e inspiración creativa que va a la vanguardia del Siglo XXI.

La visión del Museo del Caribe en el 2013 consiste en ser reconocido en el ámbito nacional e internacional como una institución cultural de carácter regional, líder en procesos de educación no formal alrededor del estudio de la historia, el medioambiente y la cultura del Caribe colombiano.

Con la puesta en marcha del Plan Maestro (2008) se llegó a la conclusión que el Museo necesitaba implementar materiales educativos acordes a todas las edades y públicos. Por ello, con el objetivo de generar calidad en los procesos pedagógicos que se organizan en esta institución y reforzar el conocimiento que se tiene acerca del Caribe Colombiano, se comenzó a diseñar el primer portafolio educativo para la primera infancia. Este interés se transcribe en las responsabilidades del sector cultural, que consiste en adelantar acciones oportunas y pertinentes para favorecer el desarrollo integral de niños y niñas desde la formulación de políticas así como elaborar, consultar e implementar lineamientos y estándares de calidad; adecuar, fortalecer y cualificar la oferta bienes y servicios culturales (Museo Nacional y Biblioteca Luis Ángel Arango, 2012).

La Primera Infancia es una época clave de la vida, en la cual se configuran todos los resortes afectivos e intelectuales del individuo, de cuyo correcto desarrollo depende buena parte del éxito o fracaso posterior de cada individuo en su proyecto vital. Según la UNESCO (2012), "la primera infancia se define como el periodo que va del nacimiento hasta los ocho años de edad, es una etapa de extraordinario desarrollo del cerebro, en la cual se sientan las bases del aprendizaje posterior". De las diversas concepciones sobre la niñez se concluye que esta es una etapa privilegiada para desarrollar habilidades y actitudes fundamentales para el ejercicio de un buen ciudadano.

Y es desde la primera infancia donde se deben dar los acercamientos más importantes en todos los ámbitos del ser (cognitivo, social, afectivo, biológico, entre otros) para lograr que esos estímulos tempranos recibidos, generen impactos significativos en el futuro. Por ello, es importante que a tempranas edades se trabaje por el reconocimiento de la cultura a la que se pertenece, los rasgos propios que lo diferencian de los demás y el fortalecimiento del sentimiento nacional, y no sólo

desde la familia y la escuela, sino además desde espacios como los museos, que se convierten en lugares de reflexión donde no se agotan las posibilidades de aprendizaje.

DISEÑO EDUCATIVO PARA LA PRIMERA INFANCIA

El Museo del Caribe, en aras de construir un portafolio educativo para la Primera Infancia, convocó a diferentes disciplinas para diseñar y crear materiales educativos para este tipo de público, dando pie al Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe, de participar y crear desde el grupo de investigación Ellipsis una propuesta educativa que contribuya a la apropiación y valoración del patrimonio natural y cultural del Caribe Colombiano. El grupo de investigación acogió dicho proyecto en la línea de investigación Sociedad y Cultura y emprendió un trabajo en el que fué necesario el desarrollo de revisiones documentales, entrevistas, visitas al museo del Caribe y trabajo en equipo, como etapa de desarrollo conceptual previo al diseño de las piezas gráficas.

Para comenzar el desarrollo de la propuesta educativa fue necesario conocer que el público objetivo eran niños entre los 2 y 6 años de edad, niños y niñas que utilizan como canales de conocimiento de la realidad y el mundo que los rodea su parte sensorial. Por eso, uno de las primeras conclusiones fue diseñar una experiencia multisensorial, en la que se estimulen los diferentes sentidos, así como la exploración, el descubrimiento, la creatividad y la interacción del niño con el medio. Además, fijar los requerimientos básicos de seguridad que deben tener los objetos diseñados, para evitar riesgos en el momento de su manipulación.

Del mismo modo, se definió que la temática del proyecto iba a girar en torno al conocimiento del "agua en el Caribe colombiano". Por consiguiente, se realizaron entrevistas y búsquedas por bases de datos, para extraer las historias, leyendas y cuentos del Caribe que se desarrollarán cerca de un cuerpo de agua (laguna, río, mar, cienaga). Entrando un poco más en detalle en el desarrollo gráfico, una de las estrategias para realizar el material educativo imponía buscar nuevas formas de sensibilizar al público objetivo, pues el propósito era desarrollar micromundos que fueran divertidos y que convirtieran el aprendizaje en una tarea dinámica, enfocándose en un tipo de diseño que supere el papel de consumidores pasivos, como lo dice Bejarano (1997) "somos parte de una cultura dentro de la cual fácilmente nos convertimos en "devoradores de imágenes visuales mas no mentales". De aquí el interés de ofrecer una experiencia de pensar y construir conocimiento.

Según Frascara (2007), "El diseño para la educación tiene como finalidad la modificación de la conducta del individuo en el cual este es motivado a pensar, juzgar y a desarrollarse independientemente. En educación, la participación activa del usuario del diseño es indispensable. El objetivo del mensaje educativo es el de ayudar al desarrollo del individuo y de la sociedad a través de la reflexión individual y colectiva. Al diseñar material educativo se considera que el aprendizaje es

mejor y mas duradero cuando se adquiere en forma activa". En este caso, se piensa en la creación de situaciones didácticas que se complementen con la ayuda de guías, padres o profesores. Es importante aclarar que para crear materiales educativos es indispensable la participación de Pedagogos Infantiles y Psicólogos que orienten desde sus disciplinas el diseño del mismo donde el Diseño es protagonista, compartir con otros saberes es beneficioso para la calidad del material educativo en el marco de relaciones de cooperación.

Las últimas tendencias en diseño establecen que el diseño para la primera infancia debe tener en cuenta tres puntos claves: el contraste entre colores asociado a conceptos como la felicidad, vitalidad, energía etc, hace que el objeto no pase desapercibido por los niños, les cautive y les llame la atención; signos identificables sin olvidar la capacidad de imaginación que tienen los niños cuando sueñan con personajes fantásticos y aventuras extraordinarias, entran en juego diferentes componentes de la vida, formas colaborativas y retos, comprometiéndose sus potenciales físicos, mentales, afectivos y creativos. Por último, no hay que olvidar la interactividad que va a tener con el material educativo, hay que permitir que el niño participe y se involucre, permitiéndole sentir que forma parte del mismo. Estos niños, al apropiarse de los ambientes diseñados, formarán parte de la gran minoría de personas que utilizan los medios tradicionales y los nuevos medios en su educación tanto formal como informal.

CONCLUSIONES

Según Hein (2012) los museos son lugares importantes para el aprendizaje. Sin embargo podemos correr el riesgo que la experiencia del museo en su conjunto pueda ser elusiva y vaga. Es por ello que el diseñar materiales educativos para primera infancia con un equipo interdisciplinario entre diseñadores, pedagogos, sicólogos e ingenieros fortalece la calidad del aprendizaje en el área y hace que desde tempranas edades se fortalezca el sentido de pertenencia por una región. Proyectos como este demuestran la importancia de la relación universidad - empresa que se ven fortalecidos desde la investigación.

En estos momentos la propuesta educativa presentada por el grupo de investigación esta siendo desarrollada en una frase de prototipado, para posteriormente realizar el pilotaje de la actividad y así analizar cómo los niños están realizando la experiencia. Fue de mucho enriquecimiento para los partes (Universidad-Museo) trabajar conjuntamente por el desarrollo de una propuesta innovadora, única y que ante todo no olvidara la autenticidad del diseño del Caribe colombiano.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BEJARANO, G.(1997) Conceptualización Pedagógica Proyecto Ludomática. Uniandes-Lidie. Bogotá.
- COLCIENCIAS (2010) Estrategia Nacional de Apropiación Social de la Ciencia, la Tecnología y la innovación. Bogotá.
- FRASCARA, JORGE (2007) El diseño de comunicación. Ediciones Infinito. Buenos Aires.
- HEIN, G (2012). El museo constructivista. CECA. Consultado el 10 de Noviembre de 2012 desde: http://www.banrep.org/museo/ceca/ceca_art005.html
- JARAMILLO, M (2008) Museos, educación y juventud. Memorias del V Encuentro Regional de América Latina y el Caribe sobre Educación y Acción Cultural en Museos CECA ICOM. MINISTERIO DE CULTURA. Bogotá. Consultado el 15 de septiembre de 2012 desde:<http://www.museoscolombianos.gov.co/inbox/files/docs/memoriaeducacionjuventud.pdf>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL (2009) Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia. Bogotá, Colombia.
- UNESCO (2012) Patrimonio mueble y museos. Consultado el 10 de septiembre de 2012 desde http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=35032&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html