

99. Andrea Mora Vega (2013)

(Licenciada en Diseño Gráfico y Publicitario / Escuela Superior Politécnica del Litoral / Ecuador)

El diseño sustentable en los juegos didácticos. Componente estratégico para fomentar prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3 a 4 años

Introducción

Los juguetes siempre han cumplido una función didáctica que ha incentivado el aprendizaje de los niños, promoviendo el desarrollo de su psiquis en las diferentes etapas de su crecimiento. A raíz de dicha certeza surge la intención por investigar de qué manera podrían contribuir los juegos didácticos, elaborados teniendo en cuenta el concepto de “diseño sustentable”, en la percepción de los niños sobre la importancia fundamental de la ecología en el mundo en el que viven y, por tanto, en sus propias vidas. Continuando con dicho razonamiento, el desarrollo de diseños sustentables para la educación de los niños permite indagar en un amplio y novedoso universo de posibilidades dentro del cual resulta posible aplicar conceptos de sustentabilidad en virtud de mejorar la calidad de los productos sin perder de vista que su proceso de producción optimiza recursos para que resulten verdaderamente sustentables.

Es frecuente que los educadores utilicen juguetes para la estimulación temprana de los niños, sin embargo generalmente no se percatan del daño que podrían ocasionarles al utilizar juguetes elaborados con materiales que no han sido sometidos a los debidos controles de calidad. Ello no quita que dichos juguetes constituyan un aporte al aprendizaje y al conocimiento de sus hijos, precisamente por eso el gran desafío al que se enfrenta la sociedad toda radica en que todos los diseños generados por los profesionales del área sean recibido con espíritu crítico por parte de los docentes quienes, en su doble rol de consumidores y usuarios, puedan ser capaces de tomar decisiones responsables para fomentar prácticas ecológicas en los niños desde temprana edad.

El propósito es desarrollar un estudio a través del diseño sustentable, que contribuya a que el juego didáctico fabricado con materiales sustentables fomenten en el niño prácticas ecológicas integradas desde temprana edad, ayudándole en su aprendizaje cognitivo para comprender la dimensión ecológica pero siempre desde lo lúdico a través de la interacción con juguetes de variados materiales, texturas, formas y colores. El hecho de que algunos padres consideren a los juguetes didácticos poco divertidos los impulsa a recurrir a otro tipo de productos con mayor presencia de tecnología, confiriéndole a estos últimos un engañoso halo de legitimidad. Lo cierto es que los juguetes didácticos resultan de gran ayuda en todas las etapas evolutivas del niño, estimulando su creatividad, imaginación, memoria, tolerancia e interacción con los demás. El juego didáctico estimula al niño a través del objeto, puesto que a la edad de 3 a 4 años el juego ejerce un papel fundamental en la percepción de la realidad, contribuyendo a adquirir con gran facilidad ciertas habilidades a

través de rompecabezas, juguetes para armar, para encastrar formas y colores fomentando asimismo el desarrollo psicomotriz del niño y permitiéndole expresar diversas habilidades a través de esa estimulación temprana por medio del juego.

En ese contexto, la relación con el medio ambiente está vehiculada desde muy temprana edad con el objetivo de que el niño ya desde el preescolar vaya adquiriendo conocimientos mediatizados a través de los materiales con los que están fabricados sus juguetes. Es ese aprendizaje que resulta crucial desde el rol pedagógico, para brindarle al niño una experiencia lo más positiva posible para que experimente con el medio que les rodea. Para lograr dicho objetivo es necesario enfatizar la capacitación docente para que el propio maestro conozca una realidad que resulta también nueva para él, que debe en primera instancia asimilar dicha cultura de respeto al medio ambiente para luego sí transmitirle cabalmente una serie de valores materializados en juegos didácticos realizados con materiales sustentables como componente estratégico de aprendizaje para fomentar la prácticas ecológicas de esos futuros ciudadanos.

En este sentido, la problemática ambiental se ha acelerado en las últimas décadas, en un contexto en el que la economía impone prioridades para la producción y consumo de nuevos recursos. En ese contexto, la educación es una vía útil a través de la cual los educadores como pilares fundamentales potencian la formación y capacitación ambiental, que es inculcada desde temprana edad comenzando con los niños a través de imágenes, prácticas y desarrollo de actividades sobre el medio ambiente en el aula. Así lo expresa la Licenciada Guillermina Fleitas: La mayoría de las escuelas trabajan sobre el cuidado del medio ambiente. En varias de las escuelas donde se ha trabajado, se les enseña prácticas de reciclado o se utilizan distintos tachos donde clasifican la basura en papel, plástico, etc., inculcando al niño el respeto por el entorno, las plantas, las flores, los animales, los alimentos. Desde temprana edad y con ayuda de los docentes desarrollan actividades como por ejemplo la creación de huertos en los que se plantan hortalizas y flores, permitiendo al niño regar y cuidar para posteriormente recoger, el cuidado del agua enseñándoles a los niños que desde pequeños cierran bien las canillas cuando se lavan las manos (Ver anexo 14, p. 31).

Este es tan solo un ejemplo de actividades a las que recurren las escuelas para fomentar prácticas ecológicas. Por medio de la observación diaria en el aula se detecta que los docentes recurren a actividades ecológicas pero en escasas ocasiones utilizan juegos didácticos diseñados y elaborados con materiales sustentables como herramientas para el desarrollo de dichas actividades. Intentando comprender porqué no hacen un mayor uso de juegos didácticos elaborados con materiales sustentables, cabe preguntarse cuál es el rol que cumple el diseñador y cuál es el que debería cumplir. En los primeros años de vida, el juego funciona a modo de estímulo, aprendizaje y entretenimiento en los niños, generando concentración en lo que hacen, curiosidad e imaginación. En este sentido el juego es un medio de enseñanza que posee sus atributos y tiene como finalidad la diversión y el entretenimiento, pero además transmite valores y capacidades que trascienden largamente el mero divertimento o pasatiempo, logrando inculcar valores esenciales. En este sentido, el juguete didáctico con material sustentable desarrolla la creatividad y habilidad en el niño, con la invaluable ayuda de los educadores que contribuyen a generar prácticas ecológicas

en el niño, ya que la ecología y el cuidado del medio ambiente aún no forman parte de la cultura de buena parte de la sociedad de la ciudad de Buenos Aires.

Objetivo General

Investigar el diseño sustentable en los juegos didácticos en relación con el aprendizaje de las prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3-4 años.

Objetivos Específicos

- Analizar el diseño sustentable como herramienta educativa para el aprendizaje de prácticas ecológicas en los niños de 3 a 4 años.
- Indagar el nivel de conocimiento del diseño sustentable en los docentes, involucrando el juego didáctico en la enseñanza.
- Observar los juegos didácticos elaborados con materiales sustentables que promuevan prácticas ecológicas.

Hipótesis

El diseño sustentable aplicado a los juegos didácticos fomenta prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3 a 4 años.

Estado de la cuestión

En cuanto a esta tesis, distintos autores han proporcionado un gran aporte en cuanto a la apoyatura teórica. Entre ellos cabe mencionar una bibliografía muy importante como es la de Pierre Giolitto (1984) quien da inicio a la investigación con la pedagogía del medio ambiente y la conciencia ecológica de los niños a partir del aprendizaje. Desarrolla cómo funcionan los ambientes naturales y cómo los seres humanos pueden cuidar los ecosistemas para vivir de modo sostenible, minimizando la degradación, la contaminación del aire, agua o suelo, y las amenazas a la supervivencia de otras especies de plantas y animales. Por su parte, otra bibliografía interesante es la de Díaz Dorado (1993) ofrece la definición del término “ecología” aplicada al entorno en que vivimos. Éste libro trata sobre la ecología sus conceptos e importancia del medio ambiente; Edgar Morin (1996) en su libro se focaliza en las formas necesarias en la manera de educar a los niños desde la infancia. Es de gran utilidad porque analiza la educación del niño desde sus primeros aprendizajes; el indispensable aporte de Jean Piaget (1945), cuyas ideas resultan imprescindibles para la enseñanza de las etapas del juego en el desarrollo evolutivo de los niños.

Arminda Aberastury (1998) se detiene en la evolución del juego en las distintas etapas de la vida del niño. En este sentido Aberastury sintetiza que los niños juegan de acuerdo a la edad con un determinado juego o que juguete resulta más adecuado para regalar teniendo en cuenta que el niño juega a investigar y debe vivir esa actividad sin que un adulto interrumpa su actividad puesto que perturba la experiencia decisiva. Esto ha servido para definir el juego según la edad del niño.

Y finalmente, Jean Berbaum (1998) aporta en cuanto al aprendizaje y formación de los niños en el proceso del conocimiento, ofreciendo una visión de las teorías que intentan

explicar los cambios de comportamiento derivados de la interacción que se establece entre un sujeto y su medio mediante el aprendizaje. Todos estos aportes bibliográficos son de gran utilidad para el desarrollo del marco teórico de la investigación.

En el primer capítulo de esta tesis se investiga de forma general cuál es el abordaje que se otorga a la problemática del medio ambiente en el sistema educativo de Argentina en general y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en particular, teniendo en cuenta que en los últimos años el medio ambiente ha adquirido una gran importancia en la vida cotidiana de los ciudadanos debido a los problemas ambientales, producto de la contaminación en sus más diversas expresiones. Se alude a cómo es tratada la problemática del medio ambiente en la educación a través conceptos, historia, anclaje espacio-temporal y cuáles son los objetivos que en ese marco ha ido adquiriendo el tema a lo largo del tiempo en la sociedad porteña actual. Se analizan hechos ecológicos, la importancia de la conservación del medio ambiente y cuáles son los objetivos en relación a ello. El capítulo dos expone el diseño sustentable. Allí se analiza la producción sostenible y el consumo de materiales reutilizables en el desarrollo de productos sustentables. A continuación se analiza el rol de los niños de acuerdo a la edad estructurada, analizando el desarrollo infantil en función del aprendizaje para su desarrollo como futuros ciudadanos responsables. Concluyendo la investigación, se estudia el juego didáctico con materiales sustentables, definiendo el tipo de juego a estudiar.

En conclusión, la principal contribución de esta investigación es el estudio del tipo de diseño de los juegos didácticos elaborados con materiales sustentables puesto que son un componente estratégico para fomentar la práctica ecológica desde temprana edad por medio de los educadores, como así también el desarrollo del pensamiento creativo y del cuidado del medio ambiente.

100. Johana Nayibe Solarte Cerón (2013)

(Diseñadora Industrial / Universidad de Nariño / Colombia)

Intervención de los diseñadores en la empresas argentinas de productos en cuero en el período 2003 - 2009

Introducción

El sector empresarial está predispuesto a los diversos efectos cambiantes de la sociedad, a los cuáles están expuestos y los afecta de forma directa o indirecta en su desarrollo. En los últimos años Argentina ha tenido una serie de factores económicos y sociales que han sido punto de partida para la evolución del sector empresarial del cuero y sus productos. En el año 2001 explota en Argentina una crisis económica, momento en el que nace un impulso creativo y original de formas de comercio; lo que provocó el quiebre de grandes marcas y el resurgimiento de emprendedores (Álvarez, 2008, p. 2).