

¡Juguemos al diseño!

Natalia Calle Otero

Estudiante

Popayán, Colombia

nataellac@unimayor.edu.co

Daniel León Blanco

Docente

Popayán, Colombia

leonblanco@unimayor.edu.co

Lizeth Johanna Zuñiga Burbano

Docente

Popayán, Colombia

juanita@unimayor.edu.co

ABSTRACT

Este proyecto en curso busca desarrollar una estrategia pedagógica para el fomento de la Conciencia Emocional apoyado por una aplicación móvil en un grupo de niñas y niños de entre 5 y 7 años de una comunidad vulnerable de la ciudad Popayán (Colombia). Por la naturaleza del proyecto se busca integrar a la población infantil al proceso de diseño. Para ello proponemos explorar el juego como una estrategia propicia de co diseño, siempre y cuando se ajuste a las particularidades del grupo y su contexto.

Keywords

Co-diseño; primera infancia; inteligencia emocional; juego; dispositivo digital.

DESCRIPCIÓN

El desarrollo de Conciencia Emocional (CE) un proceso de formación continuo y permanente. Inicia desde el nacimiento y se consolida a largo de la vida (Bisqueira, 2016). Sin embargo, es en la niñez y especialmente en la escuela en donde se conforman las bases de una adecuada gestión, comunicación y comprensión de las emociones a través de talleres enfocados al desarrollo de las capacidades para reconocer las propias emociones y las de los demás (Agulló et, al 2013).

Ahora bien, hay evidencias que muestran como las nuevas tecnologías agregan valor a las actividades presenciales al considerar los recursos didáctico-digitales bajo una teoría constructivista en el marco del traba-

jo colaborativo (Serna-Tuya, Gonzáles-Calleros, & Rangel, 2018). Así, el proyecto busca desarrollar una estrategia de formación en CE con el apoyo de una aplicación móvil.

Para el diseño de la app es necesario involucrar a la población infantil como usuarios y beneficiarios del proyecto. Stålberg, et al (2016, p. 157) sugiere que es importante contar con la participación de los infantes por su potencial creativo y porque señalan situaciones que escapan a la vista de un adulto al realizar las mismas tareas.

Ahora, ¿cómo involucrar a las niñas y los niños en el proceso de diseño? Sabiendo que las dinámicas grupales y los comportamientos individuales de los infantes dificultan implementar estrategias de co-diseño pensadas para adultos (Vaajakallio et al, 2010, Mechelen et al, 2013). Vaajakallio et al (ibid) comparan dos estrategias generativas: la creación de mecanismos y el juego. Si bien la primer presenta cierta ventaja en la producción de resultados, el juego favorece el ejercicio colaborativo. Así, el juego con su promesa de ejercicio colaborativo necesario para la CE y su posibilidad de la manifestación de Pensamiento de Diseño (Carranza (2017) parece una estrategia propicia para el contexto de trabajo.

CONTEXTO

Desarrollamos el proyecto con un grupo de niñas y niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, en Popayán, Colombia. Institución que congrega a menores en condiciones de vulnerabilidad. Por ello vale la pena propiciar espacios de aprendizaje para adquirir conocimiento y fortalecer el desarrollo físico, socio afectivo, psicosocial y emocional.

El primer objetivo es comprender las dinámicas del grupo de infantes para establecer estrategias de co diseño a través del juego. Para ello se hace un proceso de

inmersión en compañía de las maestras de la escuela y con ellas establecer dinámicas grupales que faciliten la incorporación de las niñas y los niños como participantes activos en el proceso de diseño.

PRIMERAS REFLEXIONES

Inicialmente, proponemos dos actividades para aplicar con los niños y niñas de la Institución. La primera, es un juego de roles, una estrategia que facilita convertir en conocimiento los datos y la información (Abella, 2010). Los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. (Pérez, 1994). Además, con esta actividad pretendemos generar empatía con los menores y facilitar la comunicación y la expresión de su imaginación.

La segunda actividad, se trata de implementar un diario semanal. Allí cada menor consignará a través del dibujo y el color como se siente durante una semana. Elegimos esa actividad porque permite descubrir como los niños y las niñas representan visualmente sus emociones, a partir de lo cual podremos estimar algunos parámetros iniciales de diseño para la app.

REFERENCIAS

- [1] Abella García, V. y Grande de Prado, M. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), pp.56-84.
- [2] Agulló, M., Cabero, M., Pellicer, I., Sánchez, R., Vázquez, M. & Bisquerra, R. (2013). *La educación emocional en la escuela: actividades para el aula, dirigidas a niños de 6 a 7 años. Tomo 2.: Alfaomega Grupo Editor.*
- [3] Carranza, Y. (2017). *Co - diseño y juego: una experiencia con niños en etapas tempranas del proceso de diseño.* Universidad Nacional de Colombia.
- [4] Chiu, S., Koong, C.-S., & Fan, S.-H. (2012). Icon Design Principles for Preschoolers: Implications Derived from Child Development. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 64, 228–237. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.027>
- [5] Druin, A. (2002). The role of children in the design of new technology. *Behaviour and Information Technology*, 21(1), 1–25. <https://doi.org/10.1080/01449290110108659>
- [6] Mechelen, M. Van. (2013). *Co-design revisited: exploring problematic co-design dynamics in kids.* CHI'13, April 27 – May 2, 2013, Paris, France, 1–6.
- [7] Pacheco-Salazar, B. (2016). Educación emocional en la formación docente: clave para la mejora escolar. *Ciencia y Sociedad*, 42(1), 107–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.22206/cys.2017.v42i1.pp107-113>.
- [8] Pérez Reverte, A. (1994). *Homo Ludens.* El Semanal, 26 de junio de 1994.
- [9] Stålberg, A., Sandberg, A., Söderbäck, M., & Larsson, T. (2016). The child's perspective as a guiding principle: Young children as co-designers in the design of an interactive application meant to facilitate participation in healthcare situations. *Journal of Biomedical Informatics*, 61, 149–158. <https://doi.org/10.1016/j.jbi.2016.03.024>
- [10] Serna-Tuya, A. S. D. la, Gonzáles-Calleros, J. M., & Rangel, Y. N. (2018). Diseño de App para el uso de la tablet en la enseñanza de preescolares. *Campus Virtuales*, 7(1), 111–124.
- [11] Vaajakallio, K., Mattelmäki, T., & Lee, J. J. (2010). “It became elvis”: Co-design lessons with children. *Interactions*, 17(4), 26–29. <https://doi.org/10.1145/1806491.1806498>