

Fortalecer las habilidades y el aprendizaje de los saberes tradicionales, donde los niños experimenten y aprendan sobre su cultura.

Estudiante

Oscar Santiago Ríos Pedraza

Código: 10461621917

Director de trabajo de grado

D.I. Esp. GED. MBA. Juan Sebastián Hernández Olave

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE ARTES - PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL
BOGOTÁ D.C - junio del 2021

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción.....	3
2. Planteamiento de la oportunidad	4
3. Esquema del planteamiento de la oportunidad	5
4. Oportunidad de diseño	6
5. Justificación	6-7
6. Objetivos	8
7. Marco contextual	9-11
8. Marco teórico.....	12-16
9. Marco normativo	17
10. Propuesta Metodológica.....	18-19
11. Desarrollo del sistema producto	20-21
12. Desarrollo propuestas finales	22-34
13. Respuesta de diseño	35
14. Conclusiones	36
15. Referencias	37

INTRODUCCIÓN

El sistema educativo colombiano lo conforman: la educación inicial, la educación preescolar, la educación básica (primaria cinco grados y secundaria cuatro grados), la educación media (dos grados y culmina con el título de bachiller), y la educación superior. En Colombia la educación se define como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. ¿Es viable este sistema educativo? es lo que todos nos preguntamos durante décadas regirnos por algo que no ha brindado oportunidades a los nuevos desarrollos e ideales de un nuevo país. Generando vacíos que desde el inicio de la educación se podrían corregir. (Ministerio de Educación Nacional, 2020)

PLANTEAMIENTO DE LA OPORTUNIDAD

Este trabajo está basado en la falencia que existe en los modelos educativos actuales donde no se evidencian una vocación o una afinidad ante los saberes tradicionales del país. Originando así un desconocimiento para las futuras generaciones de sus propias raíces, perdiendo esa gran oportunidad de divulgarlos y hacerlos propios como cultura y oficio ancestral. Con esta oportunidad se pretende fomentar nuevos emprendedores a base de las culturas ancestrales del país, generando una economía creativa basada en los saberes de Colombia. Esta sería una gran oportunidad de cambiar la mentalidad de aquellos que replican nuestras buenas y malas costumbres en base a lo antes mencionado se implementará un sistema de producto donde sus actores involucrados son los niños entre los 7 a los 11 años, el aprendizaje basado en proyectos, y los saberes ancestrales del país, así se generará un conocimiento, una afinidad, y el gusto por desarrollar cada uno de los talleres propuestos por el sistema de producto.

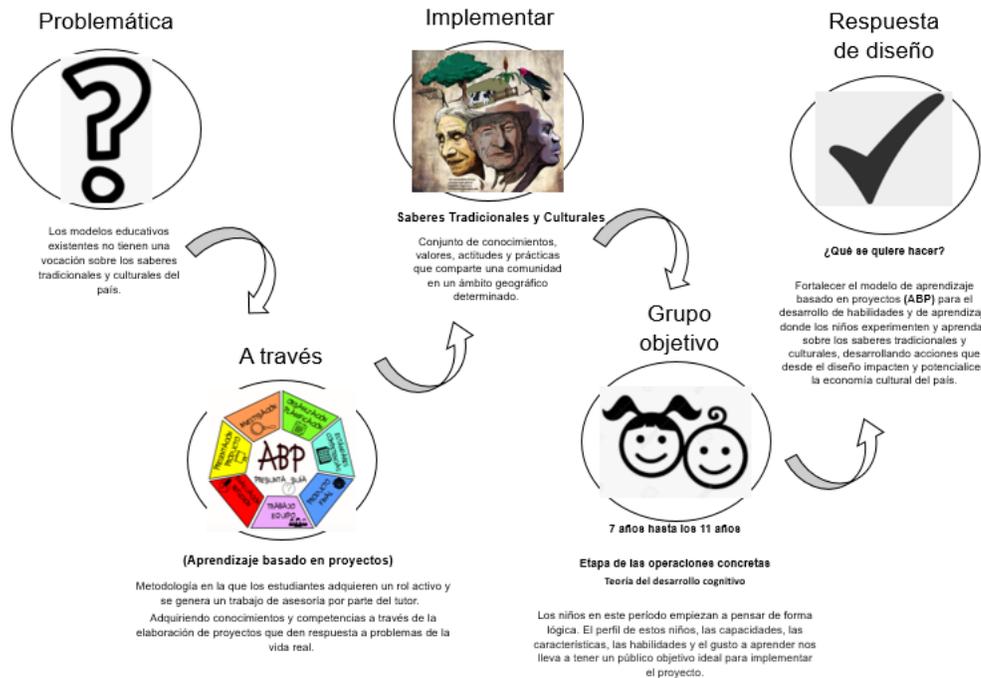
Todo esto desarrollando acciones que desde el diseño impacten y potencialicen la economía cultural de Madrid Cundinamarca. Ayudándonos con toda la infraestructura metodológica del aprendizaje basado en proyectos para resolver problemas de la vida cotidiana.

ESQUEMA BÁSICO DEL PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

La Figura 1 presenta las fases que tiene el proyecto, evidenciando desde una problematización hasta la respuesta de diseño, implementando acciones de mejora continua por cada fase planteada.

Figura 1

Ilustración del sistema de interacciones



Nota: Diagrama elaborado en *Adobe Illustrator*. Ríos, O, S (2020)

Esta ilustración nos da a entender las fases que tiene el proyecto, evidenciando desde una problematización hasta la respuesta de diseño, implementando acciones de mejora continua por cada fase planteada.

OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Esta oportunidad de diseño surge al ver la necesidad de rescatar nuestra cultura como legado ancestral, contemplando la diversidad cultural como característica esencial de la humanidad y un factor clave de su desarrollo. Se brinda una gran oportunidad de implementar acciones que impacten y potencialicen la economía cultural del país. Fomentando así el crecimiento de esta industria y potencializar todos esos saberes y recursos que se encuentran en nuestro territorio. Desde el diseño se generará una afinidad hacia estos saberes ancestrales y un gusto por elección propia de acuerdo con el desarrollo de cada uno de los talleres ofertados por este sistema productivo.

JUSTIFICACIÓN

Por qué es importante hacer este proyecto más que importante es un deber como sociedad, ya que todos estos oficios ancestrales se están dejando a un lado sin darles la importancia que estos tienen en nuestras vidas y en la cultura patrimonial del país. Generando un desconocimiento parcial y total de todos estos saberes culturales en las futuras generación, los métodos educativos actuales no nos brindan esa versatilidad de poder conocer y experimentar la diversidad cultural de cada territorio nacional.

Este proyecto se implementará en Madrid Cundinamarca porque siendo el municipio donde me formé académicamente con el sistema educativo actual, no se evidenció un interés por promover o divulgar los oficios ancestrales de los que tanto les he hablado. Viendo como las investigaciones y la oportunidad de diseño planteadas se hacen cada vez más latentes, sin importar el municipio donde se estudie es un problema que nos agobia por todo el territorio nacional.

En Madrid Cundinamarca la asistencia a un establecimiento educativo formal. Es del 48,8% en edades de los 3 a los 5 años; el 94,8% de la población de 6 a los 10 años y el 85,3% de la población de 11 a los 17 años. El 39,3% de la población residente en Madrid, ha alcanzado el nivel básico primaria y el 35,1% secundaria; el 4,4% ha alcanzado el nivel profesional y el 0,4% ha realizado estudios de especialización, maestría o doctorado. La población residente sin ningún nivel educativo es el 6,8%. (Alcaldía de Madrid, 2021)

Madrid Cundinamarca se ha caracterizado por ser un municipio que incentiva la cultura y el desarrollo de la primera infancia. Con esta característica podemos abordar la brecha que se ha evidenciado para plantear el desarrollo del sistema de producto para crear la afinidad y el gusto sobre los saberes tradicionales.

¿Por qué un diseñador industrial hace este proyecto?, tiene la facultad de entender al usuario como si fuera el mismo, la intuición desde el conocimiento y la investigación para saber cómo se va a comportar el producto o servicio a realizar desde todos sus ámbitos estéticos, comunicativos, prácticos, teniendo la cualidad que el producto sea uno solo.

Por esto un psicólogo, un ingeniero ambiental, un trabajador social, o hasta un docente no podría llegar a este mismo resultado como sí lo puede hacer un diseñador industrial. pero sin embargo se necesita de ellos para poder hacer un trabajo mancomunado y tener excelentes resultados. Esa es la otra cualidad de los diseñadores industriales que somos multidisciplinarios y poder apoyarme en cualquier área que necesitemos como puentes de proyección para solucionar con las mejores tecnologías y recursos al proyecto a desarrollar. Impactando y originando una conciencia de aprendizaje y crecimiento para todos los sectores desfavorecidos, enfocados a los niños entre los 9 y 11 años. Generando un trabajo mancomunado con los sectores industriales, entidades sin ánimo de lucro y colegios del sector.

Qué vacíos de conocimientos tapa este proyecto, tras la investigación previa que nos arroja el proyecto nos damos cuenta de que los actuales modelos de aprendizaje no tienen una vocación a implementar en su currículum académico los saberes tradicionales y culturales del país. Fomentando un desconocimiento en las futuras generación hacia estos oficios ancestrales.

Hasta donde se puede explotar este proyecto, tiene muchas vertientes de conocimiento puro y muchas salidas al mercado por explorar. A través de la ejecución del mismo se irán identificando cuáles caminos serán los mejores a usarse y por dónde encaminarnos. Este proyecto tiene las facultades de ser estructuralmente flexible por metodologías de conocimiento y aprendizaje que se van a implementar y las conciencia a nuestra futuras generación que es algo que se quiere lograr.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un Sistema de producto donde a través del modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), se aporte al desarrollo de habilidades blandas en niños entre 7 y 11 años en procesos de experimentación para el aprendizaje práctico de saberes tradicionales de la Región Sabana Centro en Cundinamarca.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Analizar los aspectos que nos brinda el modelo ABP para fortalecer la implementación del proyecto como pilar fundamental del mismo.

Prototipar distintas soluciones a los vacíos que generan cada método de aprendizaje tradicional que desde el diseño puedan aportar a la potencialización de los saberes culturales y ancestrales de la región.

Validar que la propuesta de diseño aporte a fortalecer los aprendizajes de saberes tradicionales en el público objetivo. A través de la experimentación del desarrollo de los productos.

MARCO CONTEXTUAL

¿Por qué en la sabana de occidente?

Corresponde a un caso de estudio de mi interés ya que llevo en promedio viviendo en esta zona por alrededor de 18, así como en todas las regiones del país, estamos llenos de jóvenes con ganas de surgir y tener nuevas ideas basadas en la cultura y el crecimiento económico de su región.

Un análisis detallado y la consistencia del estudio planteado determina que la estructura etaria de la Provincia de Sabana Occidente permite observar que la mayor parte de sus habitantes se encuentra en un rango de edad entre los 10 y 19 años (18,6%) y los 20 y 29 años (17,1%). Es evidente el predominio de población joven entre los 10 a los 29 años. en esta zona de la sabana de occidente. (Hoyos, 2011)

¿Por qué Madrid Cundinamarca?

La secretaria de educación y cultura fomenta objetivos para el desarrollo cultural del municipio:

Objetivos de la secretaría de educación del municipio de Madrid:

- Coordinar el direccionamiento estratégico de la educación en el municipio.
- Liderar la interacción y la comunicación permanente con los diferentes grupos de interés y con los actores principales del sistema educativo.
- Dirigir la formulación y ejecución de políticas, planes y programas de educación en el Municipio.

En la secretaría de educación y cultura del municipio se ha venido trabajando en fomentar estos objetivos que si bien hace parte fundamental del desarrollo del municipio no es lo único importante del pueblo ya que tiene grandes características de ser culturalmente muy rico entre sus oficios ancestrales, como su economía cultural que tanto les ha generado ingresos y reconocimientos a nivel nacional y de esta manera seguir con estas buenas costumbre y porque no potencializar aún más la economía cultural del municipio. (Alcaldía de Madrid, 2021)

¿En qué ámbito lo voy a hacer?

Como primera fase de implementación el foco principal son las entidades sin ánimo de lucro y los festivales culturales creados en el municipio.

Segunda fase se presentará el proyecto a la secretaría de educación para que pueda ser evaluado y presentado a colegios públicos del municipio de Madrid.

En Madrid Cundinamarca anualmente se genera un festival llamado Totachagua donde los jóvenes madrileños participan de actividades pedagógicas, conciertos, talleres y espacios dedicados a recuperar la herencia del pueblo y cultura muisca. En este festival resaltan los nuevos emprendedores y los proyectos que le apunten a recuperar la cultura del municipio, por ello es de vital importancia ya que podemos utilizarlo como validación del proyecto e implementación del mismo.

Grupo humano a quien va dirigido

Este grupo objetivo fue analizado y basado en la teoría de Piaget del desarrollo cognitivo. Donde define que es una teoría exhaustiva sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana. Desarrollo cognitivo: Proceso por el cual vamos aprendiendo a utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación. En el siguiente esquema se reflejan las 4 etapas del desarrollo cognitivo y la elección de la etapa idónea para el proyecto.

Figura 2

Ilustración etapas del desarrollo cognitivo de Piaget



Nota: Ilustración de las etapas del desarrollo cognitivo. Tomada de (cálanis, 2000)

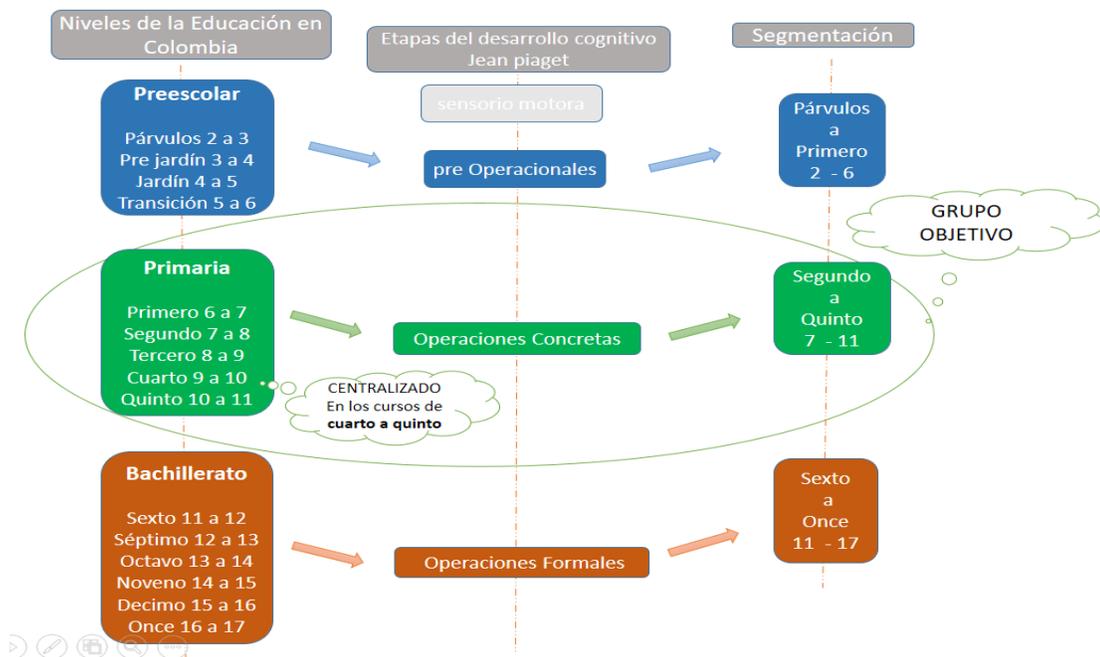
A través de la investigación y el análisis de las etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, la etapa idónea para adaptarse a la necesidad del proyecto y contribuir con el desarrollo de la primera infancia son las operaciones concretas ya que sus características y cualidades son las más acordes al proyecto.

7 años hasta los 11 años

Los niños en este período del desarrollo empiezan a pensar de forma más lógica, Suelen tener limitaciones con los conceptos abstractos e hipotéticos. En esta fase, los niños empiezan a ser menos egocéntricos y son capaces de pensar, sentir y ponerse en el lugar de otras personas. Basándome en las etapas operacionales concretas básicamente son los niños que se encuentran cursando segundo de primaria hasta quinto de primaria. Dado que el perfil de estos niños, las capacidades, las características, las habilidades y el gusto a aprender nos lleva a tener un público objetivo ideal para implementar el proyecto. En la siguiente ilustración evidenciamos la interconexión que existe entre los niveles educativos y las edades de la educación para el desarrollo oportuno del proyecto.

Figura 3

Ilustración básica de los niveles de educación en Colombia.



Nota: Diagrama elaborado en *Adobe Illustrator*. Ríos, O, S (2020)

Basándonos en los cursos de **cuarto a quinto (7 a 11 años)** ya que hacen parte de los más grandes de la primaria y pueden dar ejemplo. Así los más pequeños se ven interesados en participar del proyecto y en un futuro sería la segunda parte del proyecto poderlo implementar con ellos abarcando todo lo que implica la etapa de operaciones concretas.

MARCO TEÓRICO

Los Vacíos en la Educación respecto a los saberes tradicionales

Los modelos actuales y tradicionales que integran el *currículum* de las escuelas y colegios del país. No generan en el alumno un interés hacia los saberes tradicionales del país. No tienen una visión de involucrarnos y plantear un mejor futuro para nuestras próximas generaciones.

Llinás (2014) señala que desde la perspectiva hay cuatro acciones obligatorias si queremos avanzar en la calidad de la educación básica.

- Realizar una profunda reestructuración curricular.
- La formación de maestros.
- Transformar a los rectores, actuales líderes administrativos, en líderes pedagógicos.
- El clima del aula y el clima institucional, ya que es vital fomentar la afinidad y un rol activo de los estudiantes hacia los talleres o clases que se dicten.

Modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos

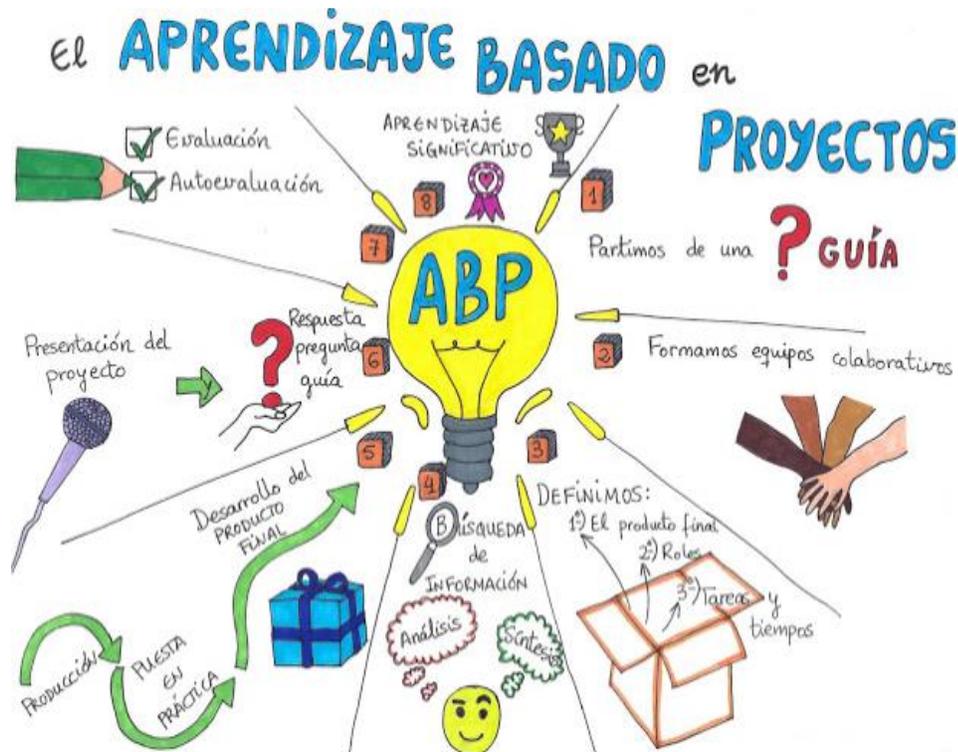
Este modelo de aprendizaje es la base para el desarrollo del proyecto planteado por el sistema de producto.

“El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP o PBL, Project-based learning) es una metodología de aprendizaje en la que los estudiantes adquieren un rol activo y se favorece la motivación académica”. (Consejo de Canarias, 2012)

Esquema básico del ABP planteado en función del proyecto representado en el siguiente diagrama.

Figura 4

Diagrama de las partes que componen la metodología



Nota: Alarcón (2019) ilustración de las partes del modelo ABP

El ABP es el modelo guía para las comprobaciones y validaciones, es decir, esta metodología de aprendizaje es la forma como voy a generar la interacción a la comunidad de los niños objetivos. Y así validar las experimentaciones y tomar decisiones tanto de forma como de uso del sistema producto a desarrollar.

¿Qué son los Saberes tradicionales en Colombia?

Los saberes tradicionales han perdido un valor en la sociedad colombiana por su falta de significado dado que son el conjunto de conocimientos, valores, actitudes y prácticas que comparte una comunidad en un ámbito geográfico determinado. Además de esto poseemos los grupos ancestrales y las simbologías que esto implica tanto las manifestaciones culturales

como la lengua, las tradiciones, el territorio, la organización social y los conocimientos sobre la naturaleza y el universo siguen siendo parte esencial de la humanidad. La diversidad humana y las particularidades de actuaciones y comportamientos, a veces impredecibles, de una comunidad constituyen aspectos importantes de la riqueza de la sociedad, tanto en lo individual como en su convivencia social. (Serna & Mosquera, 2015)

Saberes tradicionales en Colombia representados en la siguiente ilustración.

Figura 5

Esquema básico de los principales saberes tradicionales de Colombia



Nota: Diagrama elaborado en Adobe Illustrator. Ríos, O, S (2020)

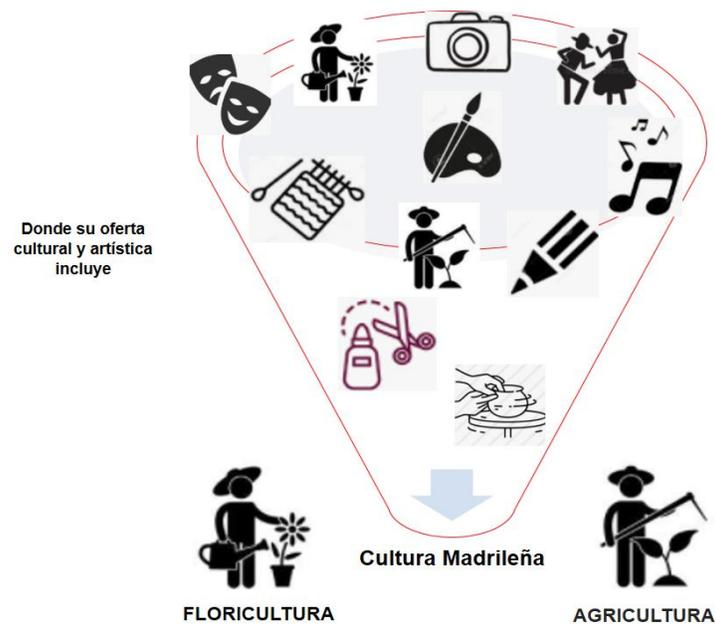
Esquema de visualización de los saberes que como cultura diversa se poseen y aún permanecen en el territorio colombiano, pero con el gran riesgo de que se pierdan por la falta de interés tanto del gobierno nacional como de los mismos habitantes.

Saberes tradicionales enfocados en el micro contexto

En Madrid existe la **casa de la cultura** donde incluyen un programa de desarrollo social y educativo llamado **arte Madrid** donde el objetivo principal es aprovechar el tiempo libre de los jóvenes en el desarrollo de habilidades artísticas y el rescate cultural. En el siguiente esquema se reflejan los principales oficios ancestrales que se manejan en el municipio.

Figura 6

Ilustración de saberes tradicionales centralizados en el micro contexto.



Nota: Diagrama elaborado en Illustrator. Ríos, O, S (2020).

Este esquema permite la posibilidad de visualizar cada oficio que se trabaja o es latente en el municipio de Madrid también nos muestra cuáles de ellos son los más potentes en cuanto a infraestructura y recurso humano, brindando la oportunidad de trabajar a los menos reconocidos.

Creación de entornos de aprendizaje infantil

Una de las mejores formas de aprender es jugando y el juego que se desarrolla en un entorno estético, puede convertirse en un lugar privilegiado de percepción y experiencia. Se presenta en este texto la asignatura “Entorno estético y contexto lúdico en Educación Infantil” que la Universidad de Jaén implanta en la nueva configuración de grado de la que era la antigua diplomatura de Magisterio.

Se justifica su interés en la formación de los alumnos y en áreas de la calidad educativa. Se exponen las bases teóricas (estética relacional, experiencia y experiencia estética cotidiana), referentes (especialmente de la experiencia de Reggio Emilia y el trabajo de Enter-Arte de la mano de Javier Abad) que fundamentan la estructura que se plantea para su desarrollo. (Callejón & Yanes, 2012)

MARCO NORMATIVO

Ley 115 de 1994 ley general de la educación

Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación" que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. Generados sobre el derecho a la educación. (Ministerio de Educación, 1992)

Derecho a la igualdad

Todos son iguales ante la ley y tienen, sin distinción, derecho a igual protección y reconocimientos iguales ante los demás, Sin discriminaciones para los integrantes del proyecto. (Ministerio de Educación, 1992)

Decreto 1860 de 1994

Este decreto permite la replicabilidad de este proyecto tanto en escuelas como fundaciones o porque no es las casas de los más necesitados ya que sería un trabajo mancomunado con el entorno familiar. Fomentando la participación e interacción de estos oficios y culturales ancestrales. (Ministerio de Educación, 1992)

Ley 715 de 2001

Esta ley permite brindar servicios de apoyo que en su momento pueda necesitar el proyecto para la implementación. (Ministerio de Educación, 1992)

PROPUESTA METODOLÓGICA

Diseño iterativo

Es una metodología con un proceso continuo de experimentación, prueba y evaluación del producto, durante este proceso se van eliminando problemas para que el producto se vaya adecuando directamente al usuario. Y en cada proceso se tiene un avance iterativo, en cascada, se va mejorando cada solución, con un avance cíclico de los procesos. Posee cuatro actividades o etapas básicas.

Análisis: Es en donde se realiza la investigación, se experimenta con diversas soluciones y se hacen una serie de definiciones para continuar con el siguiente ciclo. En esta etapa se identifica la oportunidad de diseño, iniciando con lo que el proyecto debe solucionar, luego una programación y especificación, de esta manera se crea un programa de diseño. También se pueden crear varios diseños conceptuales.

Prototipado: Se toman los resultados obtenidos de la etapa anterior y se ejecuta en acciones de transformaciones formales del o de los elementos del dispositivo. Se hace un desarrollo con el fin de perfeccionar el diseño. Adicionalmente se genera un diseño detallado con el fin de las especificaciones de cada pieza para su respectiva fabricación.

Evaluación: En conjunto con las características que se plantearon desde el inicio para la solución a la problemática, se compara con los resultados de la anterior etapa y se generan estructuras formales para el elemento, considerando volver al inicio o repetir alguna etapa.

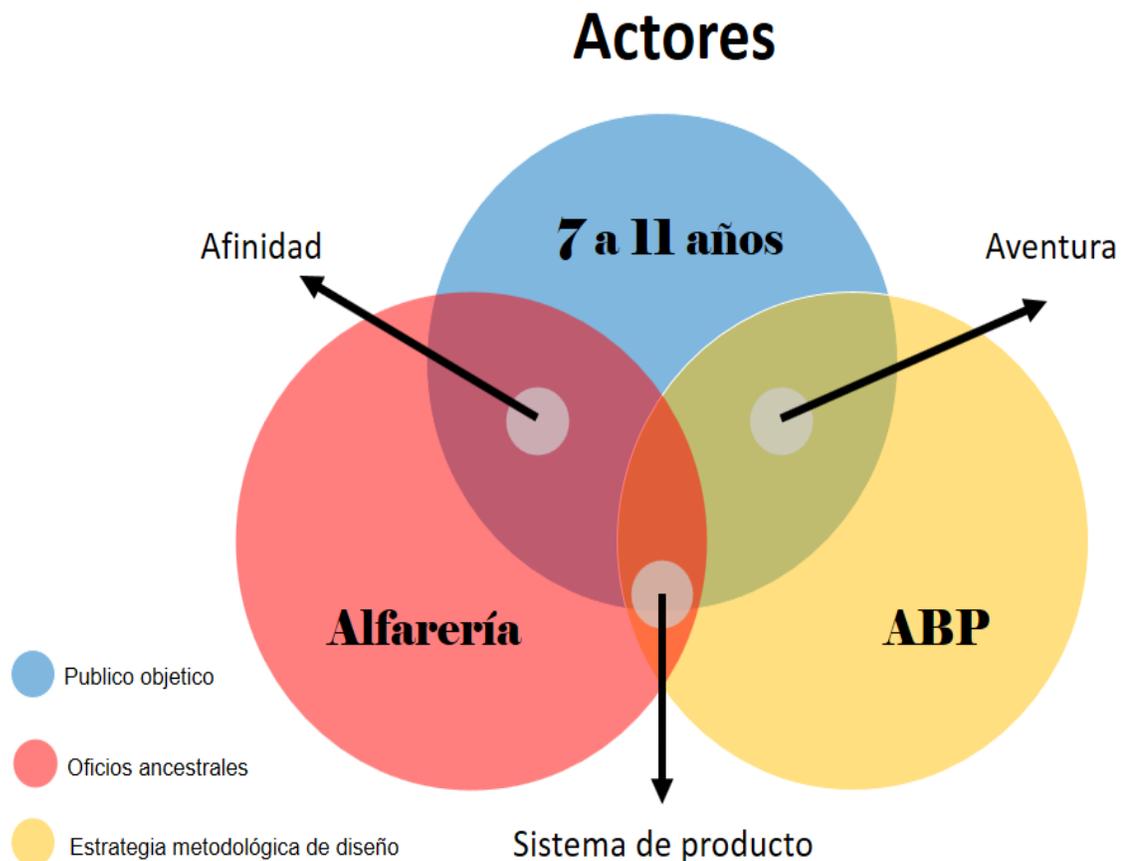
Ajustes: siendo una metodología basada en la iteración nos brinda la facultad de poder hacer reajustes en cuanto a los hallazgos que nos brinde tanto la experimentación como la puesta a punto del sistema producto.

“Esta metodología debe contener en cada ciclo cinco pasos: El entender, observar, visualizar, revisar e implementar, cada ciclo se debe repetir hasta que se obtengan los resultados previstos”.
(Milton & Rodgers, 2011)

Actores involucrados en el proceso del desarrollo del sistema de producto representados en la siguiente ilustración.

Figura 8

Actores involucrados grupo objetivo, oficio ancestral, estrategia metodológica de diseño



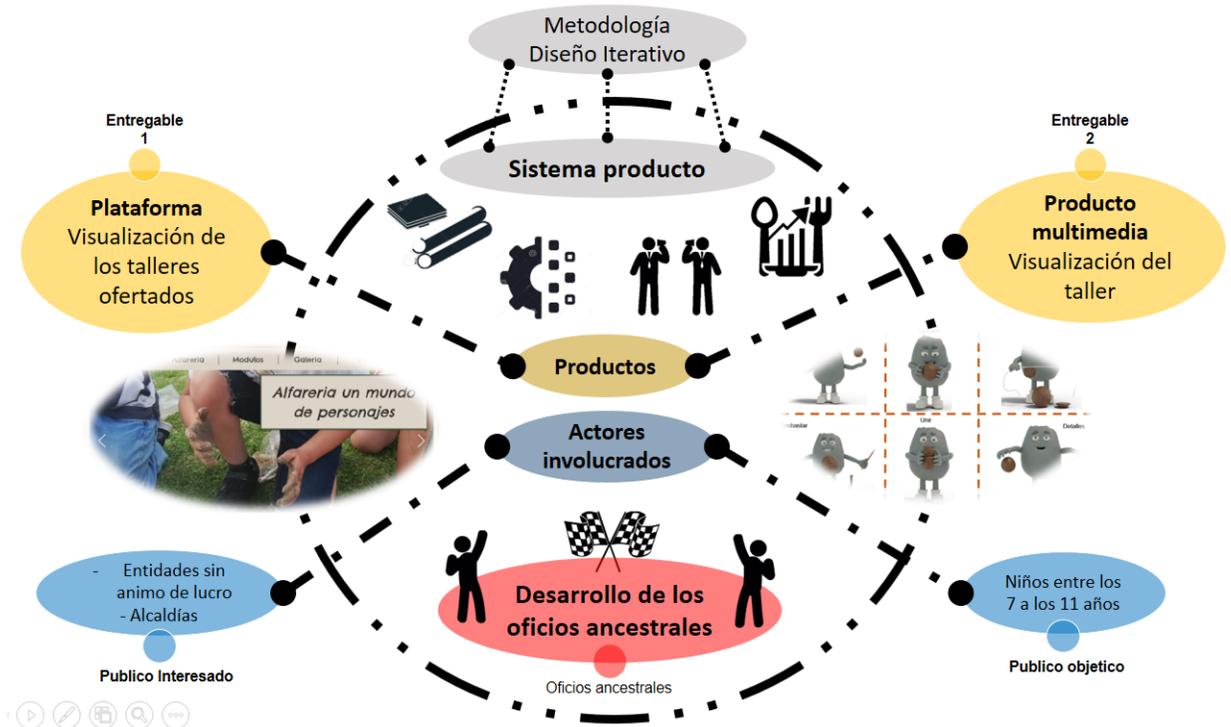
Nota: Diagrama elaborado en Adobe Illustrator. Ríos, O, S (2021)

En este esquema se contemplan los integrantes que cumplen un rol activo y son de vital importancia en el proyecto a desarrollar. Y lo mejor es que los oficios y el público pueden variar siendo así una respuesta oportuna para el contexto planteado.

Esquema del sistema de producto planteado para la respuesta de diseño del proyecto representado en la siguiente ilustración.

Figura 9

Metodología basada en el diseño iterativo y la creación de un sistema de producto para las oportunas respuestas de diseño.



Nota: Diagrama elaborado en *Adobe Illustrator*, Ríos, O, S (2021)

Esta ilustración del sistema de producto nos indica que tiene dos productos que son la plataforma y el producto multimedia, como entregas tangibles y la posibilidad de tener diversidad de actores involucrados siendo su entrega intangible.

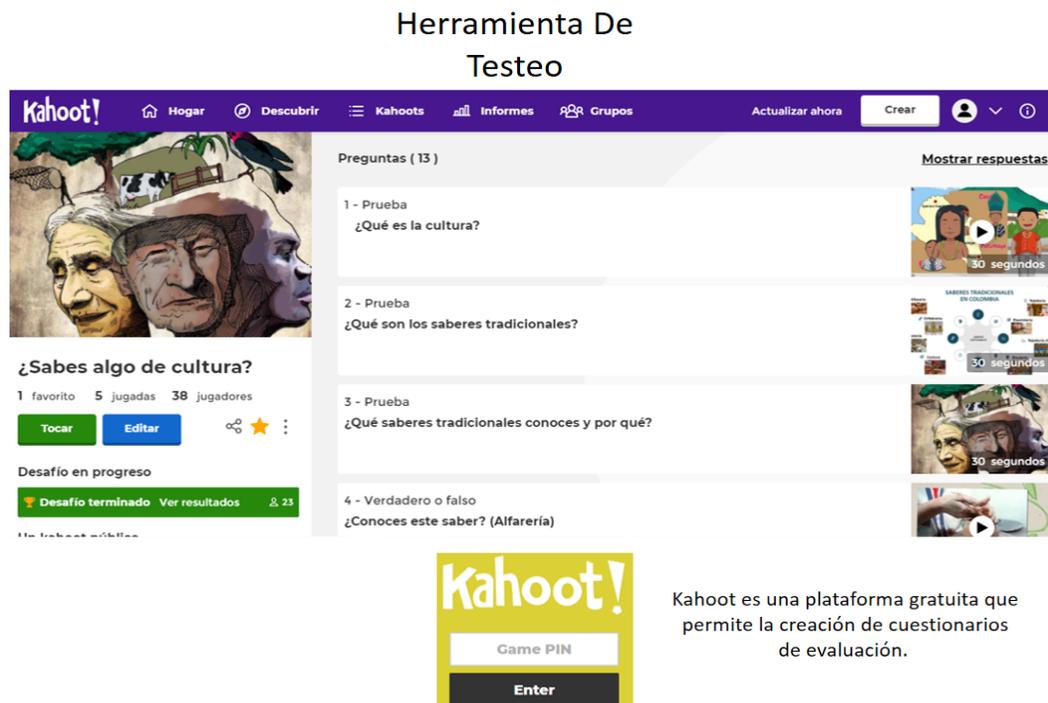
La respuesta de diseño a partir de la problemática existente, la investigación, el desarrollo de prototipos y la validación de los mismos. Surge una respuesta acertada y una visión que desde el diseño industrial se puede contribuir con un cambio y una aceptación en los actores involucrados generando esa gana a gana qué tanto se desea en cualquier proyecto.

Primer acercamiento con el público objetivo

Procesos de experimentación inicial para abordar un conocimiento previo del público objetivo se hace de manera virtual con la herramienta *kahoot* haciendo una breve introducción en cuanto los temas esenciales del proyecto. En la siguiente imagen se ve la interfaz de la herramienta *kahoot*.

Figura 10

Herramienta de testeo kahoot.



Nota: Impresión de pantalla de la plataforma *Kahoot* (2020)

En esta interfaz que se ve en la ilustración se plantean las primeras preguntas de testeo para saber qué tanto saben y que quieren aprender de los saberes tradicionales, se evidencia en tiempo real las personas que ya completaron el quiz.

Testeo inicial de que saber ancestral les gustaría conocer un poco más representado en el siguiente gráfico.

Figura 11

¿Qué saber te gustaría aprender basado en la información preliminar?



Nota: Diagrama elaborado en Power Point. Ríos, O, S (2020)

Los niños encuestados sugirieron que les gustaría aprender la alfarería como prioridad y la ebanistería en un segundo plano, dado que tienen conocimientos previos de estos oficios ya sea por sus familiares o algún acercamiento previo.

Diagrama de cómo les gustaría tener el taller a implementar por el sistema de producto en el siguiente gráfico.

Figura 12

Percepción de cómo les gustaría tener este taller de manera virtual o presencial.



Nota: Diagrama elaborado en *Illustrator*. Ríos, O, S (2020)

A los niños encuestados les gustaría aprender este taller de manera presencial y virtual ya que sería bueno implementarlo vía remota, después de saber todo lo esencial desde el primer taller presencial que se haga. Con ello se percibe una relación y una conexión entre lo presencial y lo virtual dejando a un lado el mito de no poder conectar ambas cosas.

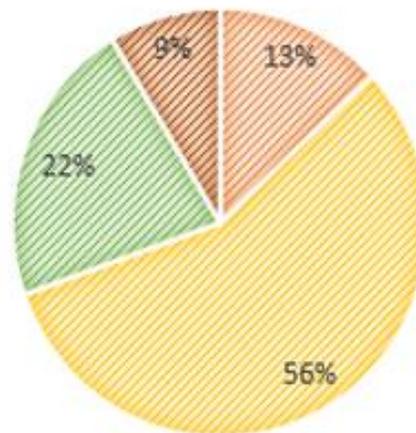
Costos a los cuales los padres de los niños interesados estarían dispuestos a pagar y una representación de cual sería el porcentaje y el valor a pagar en la siguiente ilustración.

Figura 13

Costos a pagar el taller después de toda la introducción de los saberes tradicionales

¿QUÉ COSTO ESTARÍAS DISPUESTO A PAGAR POR ESTE TALLER?

- Entre 130 mil Y 160 mil
- Entre 20 mil Y 50 mil
- Entre 70 mil Y 100 mil
- Más de 160 mil y menos de 300 mil



Nota: Diagrama elaborado en *Adobe Illustrator*. Ríos, O, S (2020)

Los niños y sus padres plantean que el 56% de ellos pagarían un total de 20.000 cop., y 50.000 cop., por el curso generando un foco del modelo de negocio a implementar. Por ello es de vital importancia que el sistema de producto cumpla con las expectativas de los participantes para tener un aforo adecuado para su implementación.

Segundo acercamiento con el público objetivo de manera presencial entregando de manera usual lo pertinente para la ejecución del taller como se observa en la siguiente imagen.

Figura 14

Taller de alfarería



Nota: Diagrama elaborado en Adobe Illustrator. Ríos, O, S (2020)

Los niños asistieron y aprendieron cosas nuevas del oficio y quedaron con la intriga y las ganas de cuándo se podría volver a tener otro taller de estos, ya que como se evidencio en las encuestas no tienen un espacio para aprender y compartir como el que se les brindó.

Resultados y conclusiones de los asistentes al taller de alfarería mostrando los resultados y la retroalimentación que nos brindan los usuarios en la siguiente ilustración.

Figura 15

Resultados del taller objetos realizados



Nota: Diagrama elaborado en Adobe Illustrator. Ríos, O, S (2020)

Los chicos tuvieron una empatía con el taller y sus personajes creados además sus conclusiones y sus actitudes antes durante y después del taller siempre fueron positivas y el querer aprender más y más del tema, tanto así que pidieron otro espacio para aprender más e invitar a amiguitos.

Tercer acercamiento con el público objetivo con la implementación de productos multimedia. generando esa articulación entre lo digital y lo presencial

Figura 16

Taller de alfarería articulando lo presencial con lo digital

Alfarería

un mundo de personajes



Segundo taller de alfarería

Tercer acercamiento con el público objetivo

30 niños asistieron

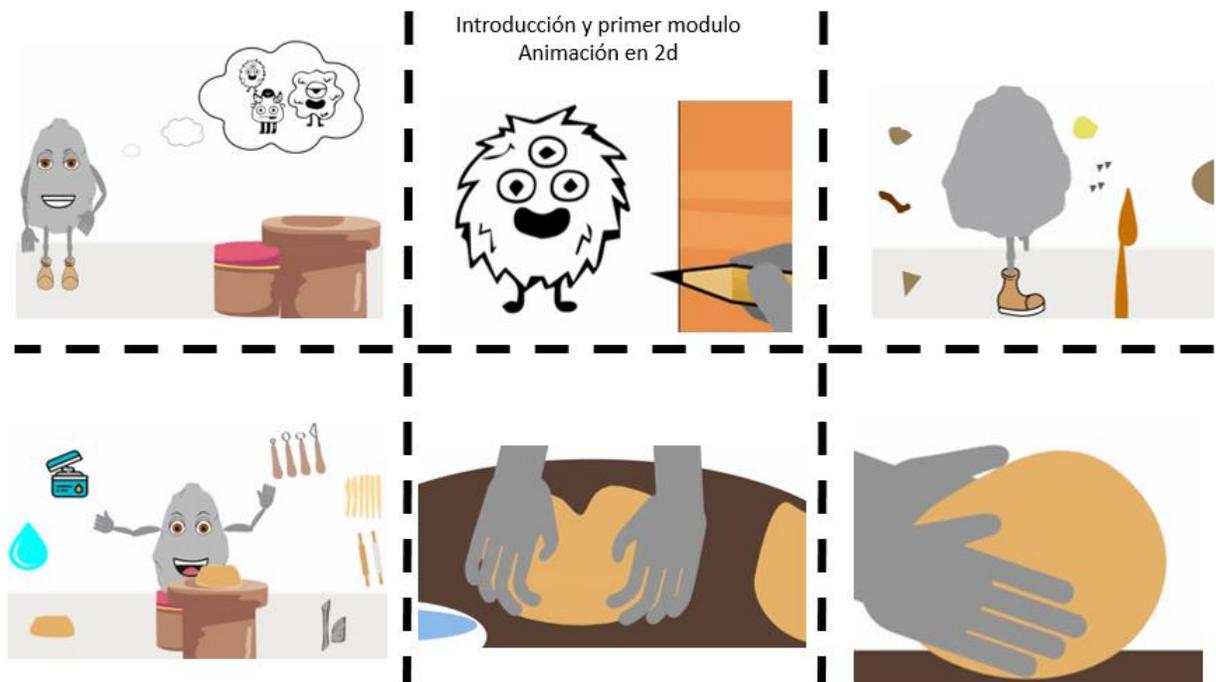
Nota: Diagrama elaborado en *Adobe Illustrator*. Ríos, O, S (2021)

La asistencia al taller fue más de la estipulada por ende se tuvo que replantear varios escenarios para lograr abastecer a todos los asistentes al taller. Logrando la satisfacción en su totalidad del público generando la intriga de cuándo se va a hacer otro taller.

Momentos claves del producto multimedia que hacen alusión al entregable al público objetivo

Figura 17

Animación en 2D de la introducción y del primer módulo del taller de alfarería



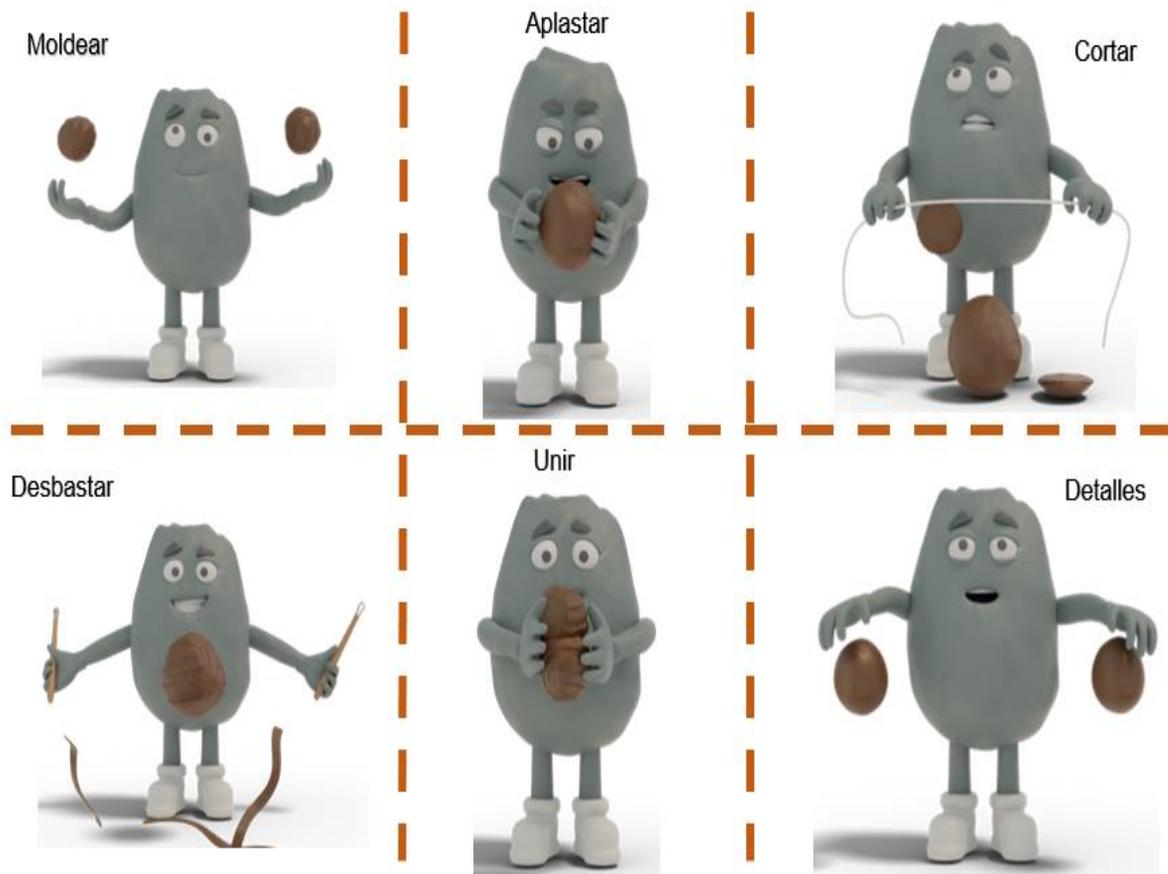
Nota: Diagrama elaborado en *Adobe Illustrator*. Ríos, O, S (2021)

Estos son los momentos claves de la animación en 2D planteado para la divulgación y entendimiento del taller con el grupo objetivo una de las tantas herramientas empleadas desde el diseño.

Módulos del taller a desarrollar con una ilustración básica de lo que encierra cada actividad

Figura 18

Módulos del taller de alfarería planteados para su oportuno desarrollo



Nota: Diagrama elaborado en *Adobe Illustrator*. Ríos, O, S (2021)

Estos módulos deben ser resueltos de acuerdo con el avance que se plantea en el desarrollo del taller unificando y resolviendo dudas pasando de un módulo al otro.

Toma de decisiones en cuanto al desarrollo del personaje y el rol activo de los participantes

Figura 19

Intercambio de conocimientos desde los más pequeños hasta los más grandes.



Nota: Diagrama elaborado en *Adobe Illustrator*. Ríos, O, S (2021)

Contando con este público objetivo se animaron algunos niños que se salían del rango de edad implementado, generando una variable que no se había contemplado, sin embargo, son factores que atribuyen a generar resultados viables y conclusiones que nos sirven para mejorar cada uno de los escenarios dispuestos para el taller.

Momentos claves del producto multimedia que hacen alusión al entregable al público objetivo

Figura 20

Experimentación y rol activo de los participantes ABP



Experimentación



Rol activo de cada participante

Nota: Diagrama elaborado en *Adobe Illustrator*. Ríos, O, S (2021)

Los niños después de la información entregada y las herramientas usadas como la animación 2D tienen la facultad de desarrollar ese personaje que se lo imaginaron luego plasmaron en una hoja para volverlo realidad a través de las técnicas anteriormente explicadas y puestas en marcha.

Los bocetos de los niños y la primera representación del personaje que tienen en sus mentes y lo quieren volver realidad

Figura 21

Expresar en primera instancia el personaje que tienen en sus mentes



Nota: Diagrama elaborado en *Adobe Illustrator*. Ríos, O, S (2021)

Cada asistente al taller refleja y expresa ese personaje que tienen en mente y que en algún momento quieren o quisieron volver realidad, contemplando características que nos ayuden al momento de realizarlo, dando pistas notables de cómo se va a estructurar nuestro personaje.

Algunos de los resultados finales del taller de alfarería implementado la conectividad entre lo digital y lo presencial

Figura 22

Esquema básico de la estructura base del sistema de producto planteado



Nota: Diagrama elaborado en *Power Point*. Ríos, O, S (2021)

Lo más enriquecedor expresado por los participantes del taller fue ver que el personaje que en primera instancia lo tenían en la mente luego lo pasaron en una hoja y poderlo ver hecho realidad a través del taller y aprender las técnicas básicas de la alfarería fue un logro y una satisfacción tanto para los participantes del taller como para los integrantes del mismo.

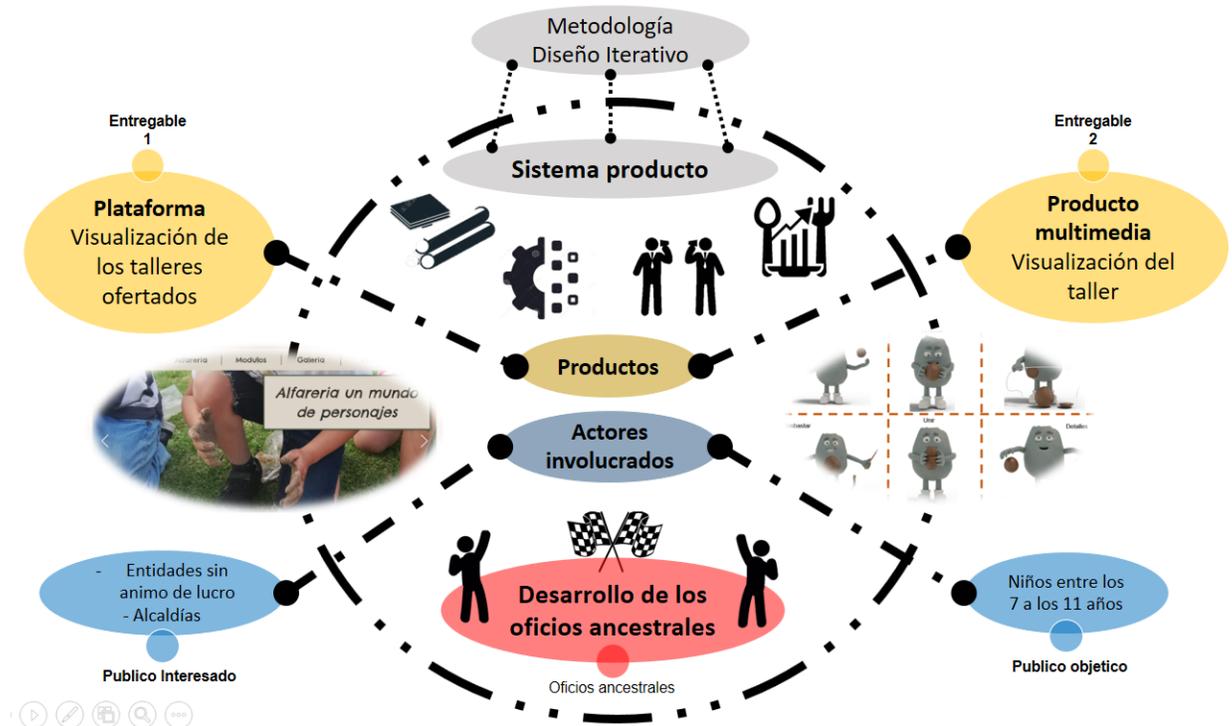
RESPUESTA DE DISEÑO

Sistema de producto para el desarrollo de los oficios ancestrales.

La intención de este sistema de producto nace al ver la necesidad de no tener esa vocación sobre los saberes tradicionales y como desde el diseño se puede solventar esta falencia latente.

Figura 23

Esquema básico de la estructura base del sistema de producto planteado



Nota: Diagrama elaborado en Adobe Illustrator. Ríos, O, S (2021)

Esta ilustración nos brinda la posibilidad de identificar el origen del sistema de producto evidenciando que tiene sus 4 escenarios vitales para justificarse que es un sistema de producto como los son el material, la transformación, la comunicación y el consumo articulando con los dos artefactos que se plantearon cada uno con sus actores involucrados todo esto para lograr el objetivo de enseñar los saberes tradicionales de cada región.

Pasos fundamentales para la iniciación y la estructuración de la plataforma digital creada en wix.

Figura 24

estructura base para la implementación y la puesta en marcha de la plataforma



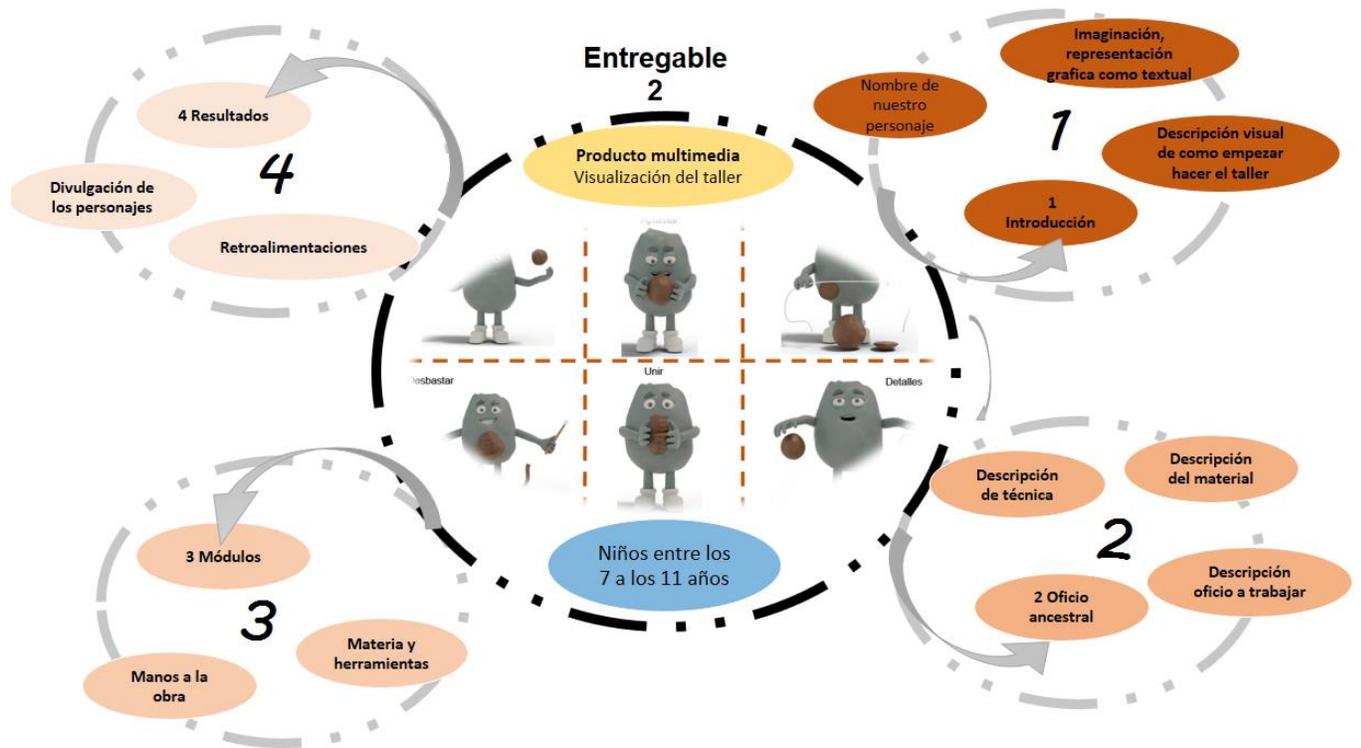
Nota: Diagrama elaborado en *Power Point*. Ríos, O, S (2021)

Se observa los pasos esenciales para crear la estructura base de los componentes que conforma la plataforma digital siendo así el primer acercamiento del público con el proyecto donde se quiere Fortalecer las habilidades y el aprendizaje de los saberes tradicionales, donde los niños experimenten y aprendan sobre su cultura.

Estructura fundamental para la creación del producto multimedia sin estar ligada a un solo oficio ancestral.

Figura 25

Estructura base para la implementación y la puesta en marcha del producto multimedia animación 2D



Nota: Diagrama elaborado en Power Point. Ríos, O, S (2021)

En la anterior ilustración se muestran los pasos esenciales para crear la estructura base de los componentes que conforman el producto multimedia siendo así el segundo acercamiento del público con el proyecto donde se quiere Fortalecer las habilidades y el aprendizaje de los saberes tradicionales, donde los niños experimenten y aprendan sobre su cultura.

CONCLUSIONES

Como diseñador industrial estoy diseñando un sistema de producto donde se encamina al desarrollo motriz y a la afinidad con cada una de los oficios tradicionales y culturales de nuestro país. Generando una afinidad con cada uno de los participantes activos del proyecto a desarrollar.

Mi proyecto como se puede evidenciar no es un solo taller de alfarería esto puede ser replicado a los diferentes saberes tradicionales que cada región tenga como su principal actividad económica. Además, el público objetivo también tiene esa versatilidad de acoplarse tanto a la niñez, juventud, adultez y tercera edad. Siendo así un proyecto que puede trascender porque la cultura es para toda la humanidad.

Además de ello se fomenta un aprendizaje que se puede desarrollar desde las edades tempranas y tiene como beneficio, que las personas puedan transmitir este conocimiento aprendido de generación tras generación y así direccionar a las futuras estudiantes en reestructurar y dar alusión a los oficios ancestrales.

Con este proyecto se pretende solucionar la falta de conocimientos de nuestras culturas a través de talleres donde los niños aprendan de lo básico a lo más avanzado es decir donde sale la materia prima, el uso de sus herramientas, la implementación para poder desarrollar un producto final.

Todo esto incluyendo a las comunidades Sin ánimo de lucro – Colegios públicos - Colegios Privados – casa cultural y a nivel General la importancia de dictar estos talleres no como una materia sino como un espacio donde los niños puedan expresar sus habilidades por medio de artes para aportar el cambio cultural de la región a través de la implementación del diseño industrial que a un futuro pueden generar empleos.

REFERENCIAS

- Alcaldía de Madrid. (2021). *Alcaldía de Madrid*. Obtenido de <http://www.madrid-cundinamarca.gov.co/>
- Callejón, D., Yanes, V. (2012). *Creación de Entornos de Aprendizaje Infantil*. Obtenido de [file:///E:/Desktop/última%20entrega/Dialnet-Creación De Entornos Aprendizaje Infantil-4078731.pdf](file:///E:/Desktop/última%20entrega/Dialnet-Creación%20De%20Entornos%20Aprendizaje%20Infantil-4078731.pdf)
- Consejo de Canarias. (2012). *Kit de pedagogía TIC*. Obtenido de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-proyectos/>
- Hoyos. (2011). Sabana de Occidente.
- Llinás, R. (2014). Colombia es una Cenicienta. *Semana*.
- Milton, A., Rodgers, P. (2011). *Diseño Interativo*. Obtenido de <https://albertolacalle.es/disenio-iteracion.htm>
- Ministerio de Educación Nacional. (2020). *Ministerio de Educación Nacional*. Obtenido de <https://www.mineduacion.gov.co/portal/>
- Serna, S., & Mosquera, L. (2015). *Saberes locales y territoriales de la Vida*. Humboldt Colombia.