

# **MATERIAL DIDÁCTICO PARA NIÑOS DE ESCUELAS RURALES BASADO EN EL VALOR DEL PAISAJE CULTURAL CAFETERO**

## ***Coffee cultural landscape didactic material for rural schools***

Angélica Osorio Martínez<sup>1</sup>  
Asesor Ph. D. Gloria Patricia Herrera Saray

### **SÍNTESIS:**

El semillero Cultura del Diseño, del grupo de investigación Diseño, Tecnología y Cultura, inició en 2009 la investigación “Cultura Material Cafetera”, liderada por la docente Yaffa Nahir Gómez Barrera<sup>2</sup>. Allí se estableció un estado del arte y posteriormente se continuó trabajando hasta el 2012, estableciendo una valoración de los objetos que hacen parte de la cultura cafetera. Es así como se presenta la oportunidad de formular un proyecto enfocado al desarrollo de material didáctico para la población infantil de las escuelas rurales del departamento de Risaralda, que sirva de apoyo en procesos de enseñanza y aprendizaje con respecto al valor que posee dicho patrimonio, digno de ser reconocido y conservado.

**DESCRIPTORES:** Educación rural, didáctica, diseño, cultura cafetera.

### **ABSTRACT:**

The hotbed Design Culture research group, Technology and Culture, in 2009, began the research: Material Culture Coffee teachers led by Yaffa Nahir Gomez Barrera, which initially established a state of the art, then continued to work until 2012, establishing a valuation of the objects that are part of the coffee culture, which led to the approach of different needs for preserving it. Thus, there is an opportunity to develop a project focused on the development of training materials for the child population in rural schools of Risaralda's department.

**DESCRIPTORS:** Rural education, didactic, and coffee culture.

El proyecto pretende aportar a la preservación y sostenibilidad del Paisaje Cultural Cafetero (en adelante PCC), declarado Patrimonio de

la Humanidad, por medio del desarrollo de material didáctico dirigido a la población infantil de las escuelas rurales del departamento de Risaralda.

<sup>1</sup> Graduada del programa de Diseño Industrial. 2012-1

<sup>2</sup> Yaffa Nahir Gómez, Diseñadora Industrial de la Universidad Nacional de Colombia; Magíster en Diseño *Summa Cum Laude* de la Universidad de Palermo, en Buenos Aires; Especialista en Gestión Estratégica de Diseño y Gerenciamiento de Proyecto de la Universidad de Buenos Aires; Especialista en Pedagogía y Desarrollo Humano de la Universidad Católica de Pereira. Docente Asistente del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Católica de Pereira.

La necesidad que se plantea desde el Ministerio de Cultura se encuentra mencionada en el Plan de Manejo y Protección del PCC, como parte de sus objetivos estratégicos, y consiste en “conservar, revitalizar y promover el patrimonio cultural y articularlo al desarrollo regional” (Ministerio de Cultura, 2011, p.66). Esta necesidad da lugar a la presentación de proyectos encaminados a la comprensión y difusión del PCC, ya que se hace necesaria la transmisión generacional de los valores culturales para lograr su conservación y sostenibilidad.

Por medio del diseño industrial se consigue generar respuestas objetuales que contribuyen a la formación de capital social estratégico desde la infancia, involucrando procesos de enseñanza y aprendizaje. Ellos permiten la apertura de espacios para el juego dentro del aula de clase y simultáneamente la adquisición y reafirmación de los presaberes que dichos usuarios tienen de su contexto.

De esta manera, se pretende diseñar un material didáctico para niños de escuelas rurales de los municipios del departamento de Risaralda, basado en el valor que posee el Paisaje Cultural Cafetero, con el fin de facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje entre el docente y los estudiantes con respecto a la Cultura Cafetera (García, 2008) aproximando a la comunidad infantil (grados preescolar y primero) al reconocimiento de las características de su cultura, propiciando un momento de esparcimiento en el aula de clase para los estudiantes y el docente. Siguiendo dichos objetivos, se llega al desarrollo de un tapete didáctico que permite al niño involucrarse dentro de una ruta por su propio contexto reconociendo las características y valores que hacen parte de la cultura cafetera.

## **Materiales y métodos**

Con el fin de identificar de cerca las características del usuario final del material didáctico a diseñar, se eligió un caso de estudio donde se pudo observar los comportamientos, gustos y costumbres de los estudiantes de preescolar y primero de primaria de las escuelas rurales cobijadas bajo la declaratoria de patrimonio de la humanidad en el departamento de Risaralda.

Se eligió la escuela Guillermo Duque, de la vereda San Juan, del Municipio de Santa Rosa de Cabal, en la cual se realizó el estudio pertinente a los usuarios; en este caso, niños y niñas con edades entre los 5 y 7 años. Cabe señalar que esta escuela, como la mayoría de los establecimientos y sedes educativas rurales, trabaja bajo el modelo de “Escuela nueva”, del Ministerio de Educación Nacional, que fue iniciado en Colombia en el 1975 con el fin de solucionar distintos problemas en la educación primaria rural, en cuanto a la deserción de estudiantes a raíz de sus prácticas cotidianas, quienes debían ausentarse para ayudar a sus padres en las actividades de cosecha, lo que provocaba altas tasas de repitencia.

En el proceso de recolección de información se utilizó la investigación etnográfica, para la cual se utilizaron los siguientes métodos: notas de campo, observación participante, entrevistas y registros permanentes (fotográficos y de video). Por otro lado, se acudió a la investigación centrada en el usuario, donde se realiza un análisis de los diferentes aspectos del usuario, como son su perfil y características, contexto tanto a nivel familiar, educativo, social y religioso (Sáenz, 2005). El análisis al usuario por medio de preguntas como ¿qué hace? ¿qué usa? ¿qué

piensa? ¿qué siente?, contribuyen a identificar factores particulares, los cuales son llamados *insights* o información suministrada con datos concretos, de los cuales resultará una estrategia a implementar y dar solución al problema planteado.

Algunos *insights* encontrados durante el acercamiento a los usuarios directos del material didáctico fueron los que se esquematizan en la Figura 1.

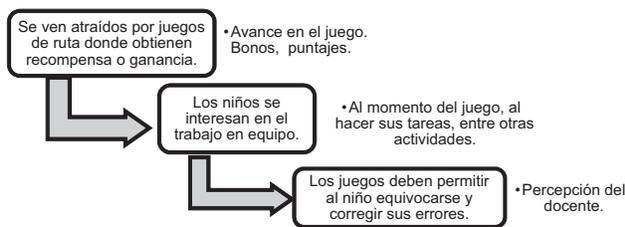


Figura 1. *Insights* en el acercamiento a los usuarios directos

El proceso proyectual de diseño, abordado para el desarrollo de la respuesta objetual y solución de la necesidad planteada, se encuentra basado en la metodología de Munari (1981) y las estrategias de innovación de Diseño Centrado en el Usuario, mencionado anteriormente (Gómez, 2008).

Al elegir la alternativa definitiva se realiza la etapa de simulación, la cual arroja resultados que servirán para el perfeccionamiento y retroalimentación del diseño en cuanto a su función, forma y estructura. El diseño elegido, “Tapete didáctico”, (Figura 2), se modificó en esta etapa teniendo en cuenta factores antropométricos de los niños, como dimensiones y espacios adecuados en interacción con otros dentro del área de juego. Por otro lado, la estructura que permite el plegado y guardado del mismo fue simplificada, con el fin de facilitarle al docente su manipulación (Figura 3).

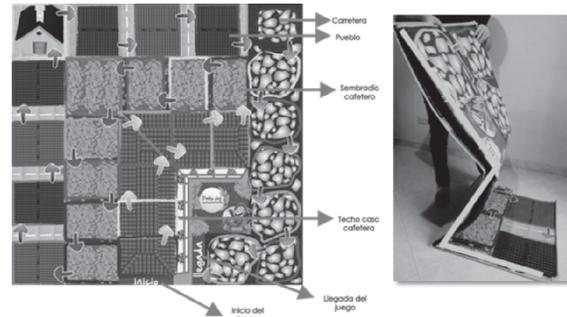


Figura 3. División por módulos que permite el plegado del tapete

Finalmente en el desarrollo de la propuesta se obtiene el Tapete didáctico Pa’ConoCer. Su nombre surge del juego de palabras “Para Conocer”, resaltando las letras PCC, haciendo alusión a las iniciales del Paisaje Cultural Cafetero. El concepto manejado para el diseño y desarrollo del tapete didáctico es “Conocer para Valorar”, puesto que es importante para la comunidad infantil y en general los habitantes del Paisaje Cultural Cafetero, reconocer el valor que posee su entorno.

El tapete didáctico permite, a través del juego, desarrollar competencias a nivel comunicativo, cognoscitivo y creativo, por medio de preguntas y retos que se plantean, así como actitudes y valores (Tabla 1). El estudiante recorrerá diferentes referentes espaciales, partiendo desde el techo de su casa; de esta manera, puede vislumbrar todo su paisaje desde lo alto. Posteriormente, pasa por el sembradío de café donde se encuentra con distintos retos y preguntas relacionadas con la labor diaria de los cafeteros. Luego, entra al pueblo haciendo un recorrido por diferentes sectores, para luego llegar a la carretera que lo conducirá de nuevo a su hogar, lugarpreciado y núcleo de la cultura cafetera.

COMPETENCIA	INDICADOR
Comunicativo	-Formula respuestas claras. -Narra situaciones, pasadas, presentes y futuras con claridad. -Describe con claridad su entorno
Actitudes y valores	-Logra socializar con el ambiente escolar. -Coopera con sus compañeros en las actividades planteadas. -Sigue adecuadamente instrucciones.
Cognoscitivo	-Reconoce el papel del líder. -Reconoce su familia como el grupo social más importante para su desarrollo personal y social - Identifica los trabajos u oficios que realiza cada uno de los integrantes de la comunidad.
Creativo	-En las tareas manuales demuestra gran capacidad y recursividad. -Dibuja e interpreta con claridad su entorno.

**Tabla 1.** Competencias desarrolladas mediante el uso del tapete didáctico Pa'ConoCer

El tapete está compuesto por diferentes elementos (Figura 4) que facilitan el desarrollo de la dinámica y la interacción de los usuarios (estudiantes - docente); estos son: Ruleta indicadora de pasos, fichas de jugadores, marcador borrable y tarjetas de preguntas y retos.

#### Secuencia de Uso: Docente



#### Secuencia de Uso: Estudiante



**Figura 4.** Secuencia de Uso

## Resultados

- El tapete genera un alto impacto visual, tanto en el empaque como desplegado, en el momento del primer acercamiento con los niños y docente.
- En la comprobación del tapete didáctico en el contexto real, se pudo observar la adecuada asimilación por parte de los estudiantes y docente, adaptándose rápidamente a la dinámica y en general las características del juego.
- El desarrollo de la actividad, a través del aprendizaje significativo y cooperativo, es de alto valor, ya que se fomenta en el niño la importancia del trabajo en equipo y el liderazgo.  
Es gratificante para el estudiante recibir recompensa (puntos), fruto de sus adecuadas acciones en el juego.
- Durante el juego se generaron espacios en los cuales se demuestran las capacidades y destrezas del estudiante con el apoyo de sus compañeros.
- El tapete didáctico Pa'ConoCer goza de versatilidad a la hora de plantear nuevos temas para el desarrollo de la dinámica, ya que esta herramienta facilita la variación de sus preguntas y retos; asimismo, el docente desempeña un rol importante en el momento de aplicar todo su conocimiento y saber pedagógico.

## Discusión

- El tapete didáctico Pa'ConoCer, "Conocer para valorar", es un herramienta a través de la cual los niños a medida que juegan, se involucran en procesos comunicativos, en actitudes y valores, cognoscitivos y creativos, motivándolos a desempeñar competencias propositivas y argumentativas, dentro de un ambiente ameno y divertido.
- Es poca la exploración que se ha hecho a nivel de material didáctico con factor de

innovación para la población infantil rural, con el cual se conjuguen, como es el caso de Pa'Canocer, actividades de juego reglado y al mismo tiempo procesos de enseñanza y aprendizaje.

- Gracias a su disposición en un segundo uso como elemento decorativo para el aula de clases, el tapete didáctico Pa'ConoCer, permite generar en el niño una recordación constante de la herramienta didáctica e identificarse con ella a través de sus características gráficas.
- Por ser un proyecto desarrollado a partir de una necesidad real y latente, planteada desde el Ministerio de Cultura, existe la posibilidad de continuar con el proceso y postularlo para llegar a ejecutarse oficialmente.
- Por sus materiales y procesos, el tapete didáctico Pa'ConoCer puede resultar de un costo mayor con respecto al material didáctico existente en el mercado; sin embargo, su versatilidad, elección de materiales durables e innovación le otorgan grandes ventajas y competitividad.

## Referencias

- García, L. (2008). *Bien Mueble Cafetero. Paisaje Cultural Cafetero. Risaralda*. Pereira: UCPR – UTP- FEDECAFE.
- Ministerio de Cultura (2011). *Paisaje Cultural Cafetero: un paisaje cultural productivo en permanente desarrollo*. Bogotá: Autor.
- Munari, B. (1981) *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gilli.
- Sáenz, L. (2005). *Ergonomía y diseño de productos: criterios de análisis y aplicación*. Bogotá: Universidad Pontificia Bolivariana.