

CONAFE

Consejo Nacional de Fomento Educativo

Dirección de Medios y Publicaciones



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

México, D.F., a 2 de Mayo de 2012

MTRO. JAIME FRANCISCO IRIGOYEN CASTILLO
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE CyAD

Diana Gabriela Ocampo Melo

Diseño Industrial

División de Ciencias y Artes para el Diseño

207327895

Tel. 58473942

Móvil. 55 23057029

Servicio Social realizado:

Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE)

“Diseño de Material Didáctico”

01 de Octubre 2011 al 30 de Abril 2012

Responsable del proyecto: Juan José Gómez Escribá

Número de proyecto XCAD000530

LIC. JUAN JOSÉ GÓMEZ ESCRIBÁ
DIRECTOR DE MEDIOS Y
PUBLICACIONES

MTRO. LEONARDO ADAMS JAVIER
COORDINADOR DE LA CARRERA
DE DISEÑO INDUSTRIAL

INTRODUCCION

La base del desarrollo de un país esta soportada sobre la educación y es el desarrollo local, no se logra esto desde un punto central, algo favorable para el escaso desarrollo del país es que hay procesos de regiones.

El desarrollo de las localidades lo tienen que hacer las comunidades, ninguna sociedad se desarrolla porque lleguen de afuera a desarrollarla, solo se logra cuando sus habitantes deciden hacer procesos de desarrollo, lo que se necesita es facilitadores de procesos creando capacidades en las comunidades. Sin participación comunitaria y sin empoderamiento no hay desarrollo local.

La base de los procesos de desarrollo esta soportada en la educación, ella es el componente de desarrollo productivo y económico. Se han dado avances significativos pero aún falta mucho camino por recorrer, hay que trabajar cada día para que el proceso mejore y responda a los cambios que se presentan en la sociedad.

La inversión en calidad educativa implica una interiorización de acciones de comportamiento diferentes y proclives al cambio de actitud en los docentes, alumnos y en quienes administran la educación, si el trabajo no se hace con amor y dedicación no será posible que se ofrezca calidad en la educación, el amor implica que es necesario asignar para esa mejoría los recursos necesarios y suficientes, invertir en educación es necesariamente invertir en las personas y en la sociedad porque se está mejorando.

OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

- Elaborar propuestas de juguetes educativos
- Orientar en la adquisición de productos
- Buscar equilibrio entre juguetes didácticos y la edad de los niños que atiende CONAFE
- Utilización de programas de cómputo para la aprobación de propuestas de diseño
- Evaluación de propuestas de juegos educativos en interacción con los niños

METODOLOGÍA

Para este trabajo de investigación se ha basado en la del diseñador industrial Bruno Munari:

- **Problema**

La no concientización del uso adecuado del material didáctico apropiado para las edades respectivas de los niños en las comunidades estatales.

Lo cual puede desatar un problema colateral en el aprendizaje de los niños a largo plazo, dicho problema no es localizado únicamente en provincia, es un estado de emergencia en toda la república y que conforme pasa el tiempo se ha vuelto un mal general.

- **Definición del problema**

El problema pudiera ser delimitado desde la incorrecta utilización de los materiales didácticos en las aulas del CONAFE, hasta la optimización de recursos en los diseños de las portadas de los libros distribuidos en estas.

El tipo de solución que se propondrá será del tipo aproximada, ya que no hay manera de conocer todos y cada uno de los casos de cada estado de la república mexicana, esta se enfoca como una propuesta dentro de la misma institución, su validación e implementación es dependiente del alcance y seguimiento que se le dé a la misma

- **Elementos del problema:**

- El material didáctico
- Distribución
- Niños
- Difusión
- Familia
- Economía

- **Recopilación de datos:**

Conocer las edades promedio de los “niños CONAFE”, conocer la cantidad de material didáctico que la institución compra y genera, conocer cuáles son las entidades más grandes para que el proyecto llegue a un mayor alcance.

- **Análisis de datos:**

El CONAFE cuenta con un sin número de aulas educativas en diferentes entidades de la república, están varían desde el número de alumnos, de asesores o maestros, la edad de los alumnos, esto sin mencionar que frecuentemente los alumnos ya cuentan con una dialecto como lengua materna, lo cual lleva a constantes situaciones de analfabetismo en edades variadas desde 5 años hasta los 18.

Pese a esto a los alumnos se les ha querido brindar una enseñanza pedagógica en la cual puedan reconocer sus sentimientos, emociones y se les motive a llegar a un razonamiento profundo

Como factores determinantes pero que se consideran fuera del alcance de la propuesta podrán ser el ambiente familiar, ya que de no contar con el apoyo y seguimiento de los padres de familia o tutores, el impulso del proyecto caerá directamente en el Profesor, quien finalmente no es su tutor.

La difusión es un tema importante ya que al hablar de comunidades alejadas de las capitales y que se pudiera hablar de pobreza extrema, la difusión pudiera caer solo de boca en boca.

- **Creatividad**

Con la razón de que la mayoría de los alumnos CONAFE son personas analfabetas se han pensado en materiales didácticos lúdicos, en los cuales puedan participar alumnos de todas las edades y separar así a los alumnos por nivel de conocimiento y no por su edad.

Sin embargo el alto número de demanda en salones equivalentes a lo que sería 1º ro de primaria, es al que se le da mayor peso.

- **Materiales, Tecnologías**

Se cuenta con todo el material que previamente la institución ha previsto para año, el cual puede ser optimizado con la distribución correcta y en conjunto con nuevas propuestas de diseño

Siendo las nuevas de "fácil" acceso ya que solo necesitan adaptaciones a herramientas de elaboración.

- **Experimentación**

Se realizaron varias pruebas con el material ya inventariado y las nuevas propuesta con niños de diferentes edades, jugando un poco lo que actualmente pasa: dándole un material que no corresponde a la edad de un niño, para conocer sus reacciones y saber así de qué modo es la manera más óptima de resolver el tema

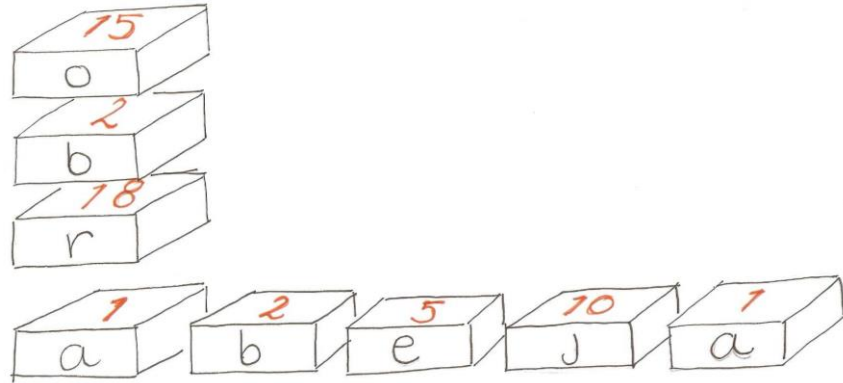
- **Modelos**

Se realizaron pruebas a tamaño real de las propuestas para entender así si la ergonomía y el uso era el mejor.

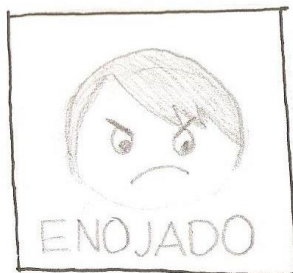


- **Bocetos**

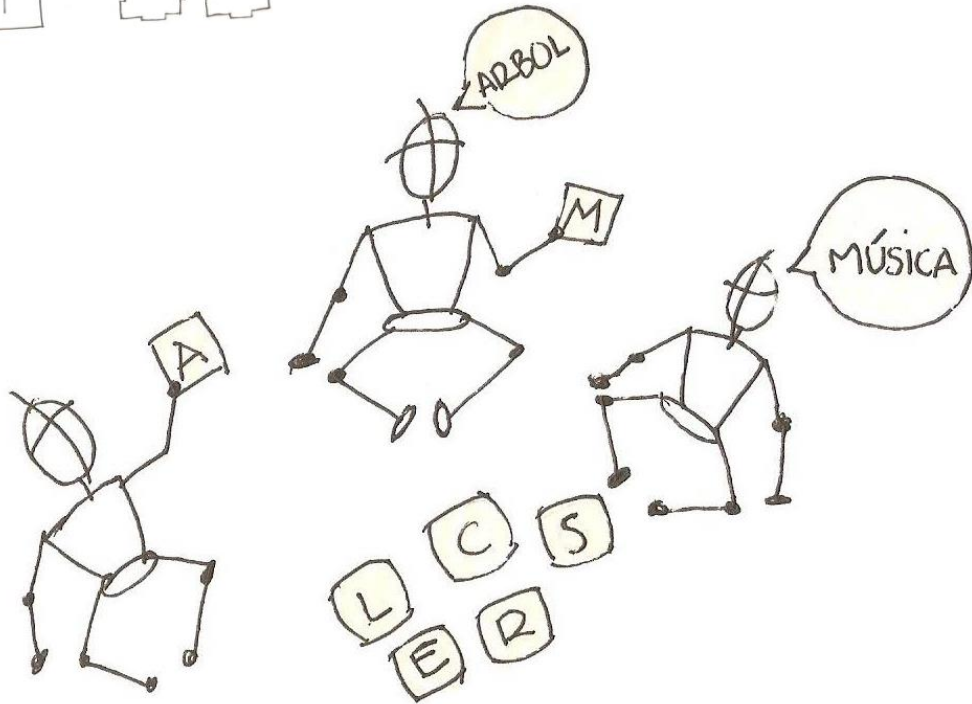
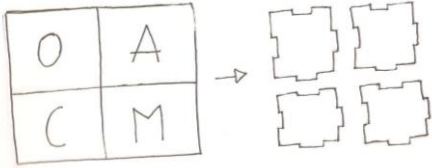
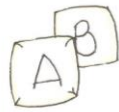
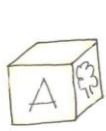
Se estableció la relación entre los datos ya obtenidos y se lanzaron varias opciones creativas



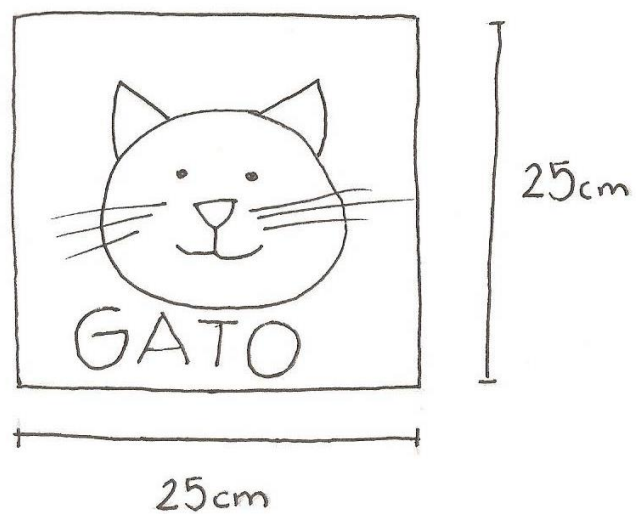
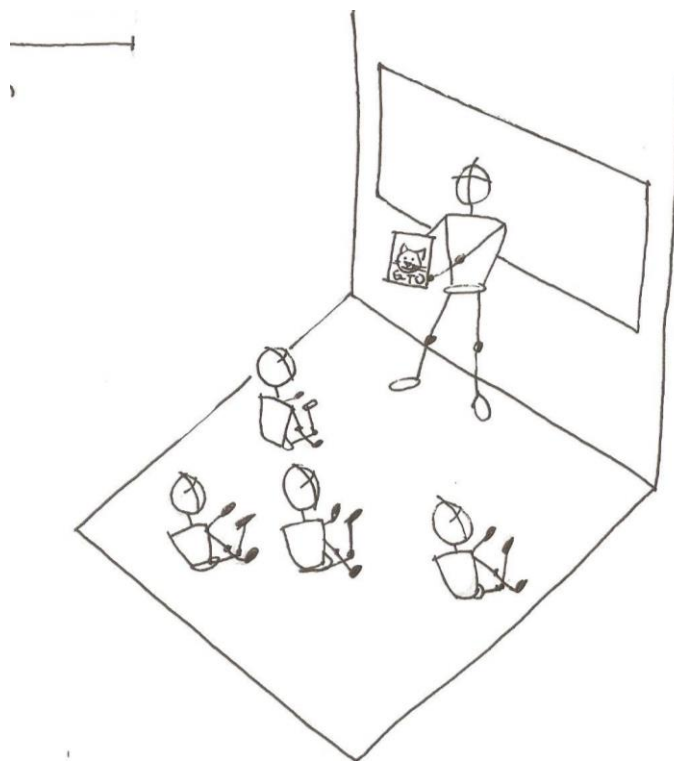
Esta opción se basa en un sistema de puntos, en el que por cada palabra formada más larga y compleja el número de puntos será mayor, la idea inicial es que el juego comience con fichas boca abajo, cada alumno tomara 10 fichas y podrán formar alguna palabra en sus respectivos lugares, siendo conscientes de que su palabra inicial será la que les de pausa a continuar con mas



Dicha opción más que un juego es una opción, para que el alumno y maestro conozca sus sentimientos, las tarjetas son personales y cada uno deberá proporcionarla a cada inicio de clase y confirmar al final de ella si su sentimiento persiste.



Este juego consiste en “costalitos” de tela con letras impresas, la idea general es que cada alumno tome una al azar y lo lance a otro, el que reciba tendrá que mencionar una palabra que inicie con la palabra que venga impresa en el.



Esta opción con la finalidad de que los alumnos identifiquen los animales, objetos o colores en general, material de uso básico en cada salón

- **Verificación**

Se presentó la propuesta con niños de diferentes edades y de diferentes niveles educativos con la finalidad de comprobar datos, finalmente se corrobora que efectivamente los niños de edades avanzadas pudieran no sentirse atraídos ni interesados en participar con las diferentes propuestas.

Lo cual afirma que el proyecto va dirigido a niños menores de 10 años con un nivel educativo no mayo a 3er grado de primaria.

ACTIVIDADES REALIZADAS

Dentro de las actividades que realizaba en mí día a día, eran de apoyo al área de difusión, a la creación de visuales, para propuestas que se lanzarían dentro de la misma institución, de igual manera de manera constante brinde apoyo para los ajustes necesarios en los visuales ya existentes para campañas institucionales.

Presencia en la toma de decisiones de proveedores, así como también se me permitió opinar acerca de las propuestas que se tenían.

Realización de propuestas graficas para el apoyo de alfabetización de las comunidades CONAFE.

En apoyo a otras direcciones del consejo, se lanzaban propuestas en diagramas de flujo, presentaciones y manuales.

OBJETIVOS Y METAS ALCANZADAS

El CONAFE como lo mencionan ellos mismos tienen como objetivos:

“Investigar, desarrollar, implantar, operar y evaluar nuevos modelos educativos que contribuyan a expandir o mejorar la educación y el nivel cultural del país, de acuerdo con los lineamientos que al efecto determine la Secretaría de Educación Pública

Fomentar la corresponsabilidad y solidaridad social de los sectores organizados del país para la atención y resolución de los problemas educativos y culturales.

Crear y desarrollar medios de participación social destinados a ampliar las oportunidades de educación para la población.”

A lo largo de la prestación de servicio social en dicha institución, he caído en cuenta que la búsqueda por dichos objetivos son intachables e invalorable.

Finalmente pude prestar a la institución los conocimientos adquiridos en la universidad y pude lograr el proyecto con los cojines de letras, mismo que se tiene contemplado a corto alcance pero de ser exitoso se podrá considerar su expansión.

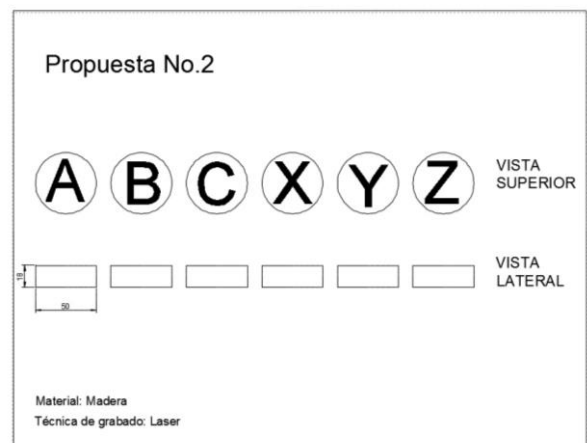
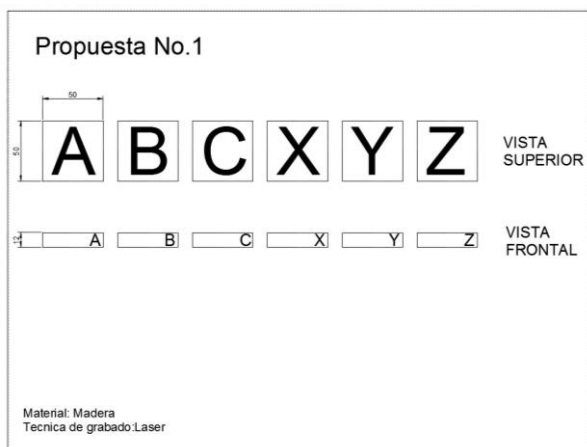
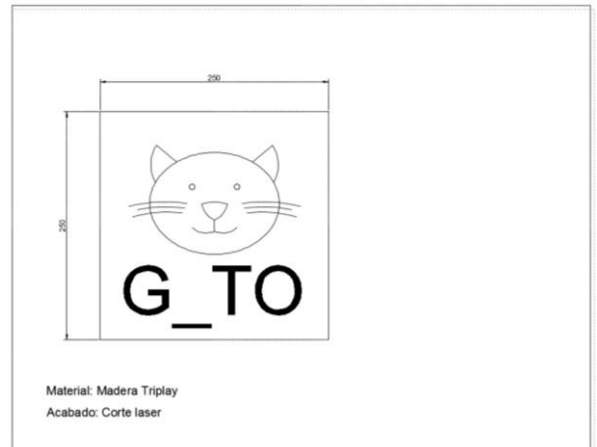
RESULTADOS Y CONCLUSIONES OBTENIDOS EN EL PROYECTO

Confirmando que la paquetería de Diseño Gráfico (Photoshop, Illustrator,, Etc.) lleva una interrelación de máxima importancia con el Diseño Industrial y pienso que es indispensable para el mundo laboral.

Afortunadamente en mi caso el servicio social me sirvió como un complemento académico para poder diseñar integralmente.

Me encuentro satisfecha de la institución elegida, pues desde el principio me abrió sus puertas, me dio la confianza para elaborar aprendizaje, sentirme segura y cómoda con todos los prestadores del organismo

Finalmente puedo presentar las propuestas realizadas que se me pidieron desarrollar para su posible implementación.





RECOMENDACIONES

Como prestadora del servicio, pude observar un área de oportunidad en las propuestas de Diseño ya que la institución no cuenta con personal especializado en el tema, creo conveniente y como recién egresada, recomendaría ampliamente a mis compañeros ya que es una institución que permite y recibe opiniones libremente.

A pesar de que su logística es increíble, la disposición de materiales didácticos a niños de edades específicas, al inicio de mi carrera allí, no era la más adecuada, que con poca orientación su corrección puede ser agilizada.

BLIBLIOGRAFIA:

- Coon, Dennis, Psicología, Exploración y Aplicaciones, Thomson Editores, Estados Unidos Americanos, 2001
- Fuad-luke, Alastair, The eco-design handbook, Thames & Hudson, Reino Unido , 2009
- Papalia, Diane E. , Wendkos Olds, Sally, Desarrollo Humano, Mc Graw Hill, Estados Unidos Americanos, 1999
- Kunz, Martin Nicholas, Young Asian Designers, Daab, Estados Unidos Americanos, 2005
- Esqueda Román, El juego del Diseño, Designio, México, 2000
- Materiales lúdicos y educativos para niños, <http://www.pedagogiablanca.com/>
- Sito Web Oficial CONAFE, <http://www.conafe.gob.mx/>
- Modelo de educación primaria, <http://www.unicef.org/>
- Educación Primaria Universal, <http://www.onu.org.mx/>