

Diseño del producto infantil

Por Paola Andrea Castillo

Los objetos con que interactúan los niños juegan un rol fundamental para su desarrollo. La intervención del diseño en este tipo de proyectos merece ser analizada.



Foto creada por [freepik](#)

Los objetos en el proceso de desarrollo y aprendizaje infantil funcionan como mediadores o vehículos, ofreciendo un conjunto de sensaciones y proporcionando verdaderos escenarios de aprendizaje y de adquisición de habilidades y destrezas. Para contribuir de manera efectiva a dicho desarrollo estos objetos deben ser un puntapie para que los niños se involucren de manera positiva y receptiva. Frente a las necesidades de actualización, reorientación y enriquecimiento de los contextos actuales, los objetos con que interactúan los niños juegan un rol fundamental para su desarrollo. Entendemos entonces que la intervención del diseño en este tipo de procesos y proyectos es digna de ser analizada.

Los objetos lúdico-didácticos

Uno de los elementos más poderosos e importantes en el desarrollo humano es el juego, un gran potenciador de los procesos de aprendizaje. Restarle importancia ha generado la separación de objetos didácticos por una parte y objetos lúdicos (o juguetes) por otra. Superando lo anterior se puede construir una definición de objeto lúdico-didáctico.

Al referirnos al concepto «lúdico» generalmente hacemos alusión al juego, a la entretenimiento, a la diversión, al esparcimiento (Bolívar, 1998), mientras con el término «didáctica» nos referimos al proceso de enseñanza-aprendizaje. (Mallart, 2000: 420).

A partir de estas definiciones podemos considerar una definición de objeto lúdico-didáctico, en la cual se incluyan ambos conceptos; puesto que a través del juego se aprende y se adquieren habilidades de forma dinámica y divertida, con ayuda de diversas situaciones espontáneas que generen satisfacción y motivación. Por lo tanto, podemos definir al objeto lúdico-didáctico como un objeto artificial que, con su presencia y propuestas de manipulación, provoca la emergencia, desarrollo y formación de determinadas capacidades, actitudes y destrezas en los niños y ayuda al desarrollo integral, a través de la actividad del juego, trascendiendo la mera diversión para incorporarse como importante herramienta de aprendizaje.

Diseño de los objetos lúdico-didácticos

Al abordar el diseño de los objetos lúdico-didácticos existentes, se observan tres elementos generales que los constituyen, y que deben ser conscientemente tenidos en cuenta por el diseñador a la hora de proyectarlos:

1. **Qué se aprende o desarrolla**, que corresponde a la determinación de los contenidos y objetivos de aprendizaje y desarrollo, proporcionados por el objeto, explícita e implícitamente. El uso de un determinado objeto implica una serie de estrategias de aprendizaje, generalmente estos objetos son diseñados de manera estricta y cuidadosa desde el punto de vista didáctico, o, por el contrario, con objetivos y contenidos de aprendizaje triviales y difusos, sin una clara intención.
2. **Quién lo aprende**, relacionado con el usuario. Es necesario definir las edades a las

que va dirigido el objeto, sus características e intereses, el nivel cognitivo y perceptivo, y gustos propios de esa particular etapa de desarrollo. La psicología estudia el desarrollo infantil de acuerdo a sucesivas fases, pero aunque los niños de edad similar presenten un desarrollo análogo, existen grandes diferencias individuales. Por otra parte, en situaciones particulares (discapacidades, problemas de aprendizaje, etc.), el proyectista deberá hacer uso de un enfoque transdisciplinar (trabajar transversalmente con otras disciplinas) para comprender las necesidades específicas y actuar consecuentemente. Entonces, hablar de un niño modelo es inapropiado, dadas las características heterogéneas de los individuos.

3. **Como lo aprende**, referido a los procesos de aprendizaje y desarrollo. La psicología del desarrollo se refiere en términos generales a tres dimensiones relacionadas e interdependientes: psicomotora, cognitiva y psico-emocional (Papalia, et. al., 2001). Esto permite definir que aspectos de las áreas mencionadas habilitan la comprensión de cada objeto lúdico-didáctico, en pos de un análisis específico orientado a plantear los objetivos de diseño. Por otra parte, teniendo en cuenta la teoría de las inteligencias múltiples del psicólogo cognitivo Howard Gardner (1983), que pretende ir más allá de la visión uniforme y reductiva de la inteligencia, se valoran los objetos lúdico-didácticos como instrumento para ejercer una acción estimuladora en el núcleo central de dichas inteligencias, abandonando la idea educativa dominante de dar prioridad a la inteligencia lingüística y lógico matemática.

Factores constitutivos del objeto

El diseño, en su proceso proyectual y racional, se encarga de organizar y relacionar adecuadamente diferentes contenidos provenientes de distintos campos de conocimiento, en un sistema denominado objeto, a partir de una etapa de proyección. Esta visión sistémica nos permite hablar de una síntesis de la forma, donde «la forma es síntesis y no la suma de sus factores» (Rodríguez, 1989:38): dichos factores se interceptan entre sí, borrando los estrictos límites entre ellos, haciéndolos complementarios.

El sistema objeto se puede analizar a partir de los diferentes elementos que lo constituyen, sin dejar de lado el hecho de que se afectan entre sí, en tanto sistema. Hacia el resultado objetual confluyen los elementos expresivos, funcionales y tecnológicos (Rodríguez, 2004), estableciendo relaciones amplias entre objeto, usuario y contexto.

En el vector de la expresión se incluyen los aspectos de la forma, sus propiedades y su percepción, a través de las características esteético-formales, la forma y su significado. Hacemos referencia a los componentes de configuración del objeto, los cuales están en relación con su percepción. Un objeto está compuesto por un sistema de interrelaciones que producen una unidad (Scott, 1995:32), y en tanto unidad posee una coherencia entre sus partes, reconocida como una estructura total. Aquí el diseñador se apoya en conceptos como: geometría, dimensiones, color, criterios de organización, leyes perceptivas, etc.

En cuanto a la significación, el objeto es entendido como un medio de comunicación, parte de un sistema de signos, capaz de portar y transmitir mensajes, de afectar y transformar el entorno social y el sistema cultural que pone de manifiesto. Estos aspectos pueden ser comprendidos a partir de la semiótica –que es la ciencia que estudia todos los fenómenos culturales como si fueran sistemas de signos–, partiendo de la hipótesis de que en realidad todos los fenómenos culturales son sistemas de signos, o sea, que la cultura esencialmente es comunicación (Eco, 1988: 252).

Al referirnos al vector de la función, hacemos alusión a la actividad o conjunto de actividades que el objeto permite desarrollar para lograr un objetivo. Estos aspectos tienen un vínculo directo con los objetivos de aprendizaje y desarrollo que se quieran proporcionar. Dentro de este vector es necesario también considerar factores relacionados con la ergonomía y la antropometría.

En el vector técnico, se definen los aspectos materiales del objeto: las características del material de acuerdo a su comportamiento físico-mecánico, y el aspecto significativo del material, en relación con las consideraciones de valor a este atribuidas. Se toman en cuenta también los requerimientos técnicos, relacionados con normativas para el desarrollo de objetos y los procesos productivos implicados en su materialización.

Adicionalmente, es importante mencionar que los objetos lúdico-didácticos deben ser diseñados teniendo en cuenta características esenciales de seguridad, pues el contacto debe ser proporcionado de manera saludable y segura. Se deben tener precauciones de tipo físico, mecánico, de inflamabilidad, químico, eléctrico y de higiene, para no poner en riesgo la integridad del sujeto en formación, evitando así lesiones o heridas, y accidentes en general.

Publicado el 30/04/2019

Bibliografía:

- Bolívar, C. (1998). *Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía*. En página del V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas, Universidad de Caldas, Colombia. FUNLIBRE.
- Burdeck, B. (1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. España: Gustavo Gili.
- Eco, U. (1989). *La estructura ausente: introducción a la semiótica*. Barcelona: editorial Lumen.
- Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Mallart, J. (2000): *Didáctica: del currículum a las estrategias de aprendizaje*. Revista Española de Pedagogía, n. 217, pp. 417-438.
- Papalia D., Wendkos R., Duskin R. (2001). *Psicología del desarrollo*. Colombia: Mc Graw Hill.
- Rodríguez, L. (1989). *Para una teoría del diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco. México: Tilde Editores.

- Rodríguez, L. (2004). *Diseño: estrategia y táctica*. México: Editorial Siglo XXI.
- Scott, R. (1995). *Fundamentos del diseño*. México: Limusa.



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/disen-del-producto-infantil>

