

## DISEÑO DE ESPACIOS EDUCACIONALES: EL PROYECTO TINKY

Para contribuir con la formación de los niños, es importante la generación de un espacio de aprendizaje que es al mismo tiempo un espacio de experiencias y valores, y un espacio material, cuya presencia sensorial facilitaría la adquisición de contenidos y el desarrollo de hábitos y competencias. En este sentido he elaborado el proyecto **Tinky**, un programa de demostraciones del Radio Club Peruano para la difusión de la radiocomunicación, orientado a los niños de educación primaria, de 6 a 10 años de edad.

Su objetivo formativo es introducir a los niños al tema de las comunicaciones inalámbricas mediante la experimentación vivencial de la radiocomunicación en sus diferentes formas, de una manera fácil y divertida. En el proceso, se profundiza el conocimiento de la tecnología en beneficio del desarrollo del país. Asimismo, se trata de fomentar en los niños una actitud responsable, con valores humanistas y hábitos de comunicación.



**Tinky** promueve la actividad creativa en los niños mediante la construcción de proyectos. En el Perú actualmente hay poca profundización en uso de la tecnología por parte de los niños en edad escolar. Por medio de estas actividades los niños pueden aprender no sólo a usar las cosas sino adicionalmente saber cómo funcionan. El niño al cual se dirige la campaña, se desenvuelve en una sociedad posmoderna, en la cual las formas de vida consumistas dominan su existencia. En ella, juego, entretenimiento y consumo es lo que se le ofrece. El proyecto propone aprovechar estas características y re-direccionarlas hacia una educación

humanista y tecnológica a la vez, donde la comunicación sea el centro de la dinámica relacional.

El nombre de Tinky proviene del vocablo quechua Tinkiy, que significa unir, enlazar, comunicar. El proyecto tiene dos etapas; la primera es la introducción al mundo de las radiocomunicaciones. Para esta parte del proyecto se prevé la realización de una campaña gráfica y el establecimiento de una zona / espacio de experimentación y comunicación en el mismo colegio. En una segunda etapa se postula un convenio entre el colegio y el Radio Club Peruano, para crear un club de radio en el plantel. Es cuando podrán complementar sus

conocimientos en clase y experimentar la radio afición como entretenimiento.

**Tinky** propone la educación mediante actividades o eventos no asociados a lugares clásicos de enseñanza - aprendizaje. Por esta misma razón, genera un espacio educacional propio, con sus propias características. Propone la realización de las actividades al aire libre, dentro de una carpa - domo, en donde se realizarán dinámicas de juego que fomenten el conocimiento compartido, la investigación y el aprendizaje colectivo.

El evento comprende una serie de actividades que se realizan en el espacio diseñado para tal motivo.



## Historia de la radiocomunicación

En esta actividad realizada dentro de la carpa domo, el anfitrión contará brevemente a los niños la historia de las comunicaciones, su evolución desde las señales de humo hasta los satélites. Para ello, hará uso del libro diseñado para este fin, que cuenta con ilustraciones pop-up que grafican cada suceso. Al mismo tiempo, durante la explicación, habrá una mascota - radio en la mesa, la cual podrá intervenir en la narración, complementándola (con sonidos, comentarios, etc.), así como con comentarios gra-

ciosos para hacer la exposición más divertida a los niños. La exposición será interactiva, los niños harán preguntas al anfitrión o a la mascota, y ésta podrá preguntar a los niños. Esto porque el radio mascota está enlazado a un operador al otro lado que escucha e interviene.

Los temas que abordará el libro serán desde el anhelo de comunicarse a la distancia en la antigüedad, usando señales de humo, o sonidos como pututo, etc., pasando por la invención de la comunicación inalámbrica por

Guillermo Marconi, hasta la actual era moderna, de viajes espaciales, satélites y computadora.

Adicionalmente se mostrarán hitos en los que la radiocomunicación ha sido vital, como su intervención en las emergencias y la labor de los radioaficionados como servicio público.



### Enviar un mensaje corto en telegrafía

El ejercicio consistirá en hacer una simulación del mensaje SOS enviado por el Titanic en 1912. El mensaje consta de 3 letras y es muy fácil de aprender por los niños.

Se hará un concurso para ver quién lo hace mejor. Una computadora será conectada al transmisor para verificar el resultado en texto del mensaje enviado. También pueden experimentar enviando sus nombres en este código. El objetivo es que los niños aprendan la historia de la comunicación de una manera vivencial y que pongan a prueba sus habilidades de coordinación motora y auditiva.



## Hacer un breve contacto radial

En esta actividad, los niños harán contacto vía radio en onda corta, con otros niños de colegios del extranjero. Para este caso específico, sería con niños de colegios de Argentina, que está dentro del programa LU Escuelas, programa muy similar a Tinky.

En este breve contacto, intercambiarán saludos, datos del lugar en donde se encuentran así

como preguntas que cada niño tenga, etc. El niño experimentará un medio distinto de comunicación, así como el sonido particular de la radio en onda corta.

## Construcción del kit Tinky

El kit Tinky, es un transmisor que comprende una serie de circuitos prefabricados que los niños pueden armar sin soldadura para colocarlos dentro del juguete.



## ¡Busquemos a Tinky!

En esta dinámica al aire libre, los niños serán agrupados por parejas, a las cuales se les dará (por niño) un receptor con una antena direccional.

El juego consiste en recibir la señal del peluche mascota escondido en el jardín, el cual tiene un transmisor dentro.

El juego es necesariamente colaborativo, ya que las parejas de niños deben triangular buscando la dirección hacia donde la señal es más fuerte.

La pareja que encuentra primero el juguete, gana, y se les regala un peluche mascota a cada uno.

## ¡Sigamos a Tinky!

En esta dinámica los niños lanzarán un pequeño globo aerostático llenado con helio. Este globo tiene la capacidad de elevarse varios miles de metros y viajar largas distancias.

El globo lleva un transmisor y un GPS que emite una señal, la cual puede ser rastreada por un equipo de radio.

Los niños podrán rastrear el globo por varios días desde sus computadoras en internet, en un enlace creado especialmente en la página web del evento.

Luego de la demostración, el juego consiste en seguirlo en internet. Se les enviará un correo preguntando su ubicación, y los que responden, obtienen un premio.

## El espacio gráfico

Para la realización de todas estas actividades se construye un universo gráfico, integrado por objetos que dan identidad e imagen al espacio en el cual funcionan. Este universo gráfico se traduce en un espacio mental y físico de formación, donde el juego, la interacción y la comunicación crean sus redes pragmáticas a través de los recursos del diseño gráfico.

**Felipe Cortázar V.**  
Docente de la Especialidad  
de Diseño Gráfico