



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, ESCUELA DE DISEÑO

**PROPUESTA PARA LA ELABORACIÓN DE HERRAMIENTAS QUE
COLABOREN EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA ADECUADA, DE LOS
NIÑOS COMPRENDIDOS ENTRE CUATRO A CINCO AÑOS
PERTENECIENTES AL CENTRO INFANTIL “PEQUEÑOS TRAVIEÇOS”,
AYUDADOS POR EL INFA, APLICANDO EL DISEÑO GRÁFICO E
INDUSTRIAL.**

“Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar por el Título de Diseñador Gráfico e Industrial.”

Profesor Guía
Lic. María Dolores Cevallos

Autor
Carolina Avalos

Año
2010

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante Carolina Avalos, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

.....

María Dolores Cevallos
Diseñadora Docente

CI:1712719796

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”

.....

Carolina Avalos J.

CI: 171110471 - 9

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por ser la luz de mi vida y la fuerza espiritual para poder cumplir todos mis retos. A mi madre por sus mimos y desvelos y por haberme inculcado la perseverancia y el esfuerzo que son el camino para lograr objetivos. A mi padre por darme el ejemplo de responsabilidad y enseñarme la satisfacción del duro trabajo.

Agradezco enormemente a la Universidad de las Américas por brindarme la oportunidad de desarrollar y exponer la presente tesis con los requerimientos que esto implica.

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada a mi hermano y amigo David Eduardo Avalos, quien a pesar de dejar un gran vacío en mi vida con su partida hacia al creador, sigue siendo esa fuerza que me anima a seguir adelante.

RESUMEN

La presente tesis surge, de la observación y la motivación por contribuir con la sociedad, proporcionando a niños y niñas carentes de recursos las herramientas que el diseño permita desarrollar.

Gracias a la colaboración del MIES - INFA, que ha permitido palpar las diferentes situaciones emocionales, sociales y económicas de los niños y niñas de cuatro a cinco años del Centro de Desarrollo Infantil, "Pequeños Traviesos", se encamina este diseño hacia ellos porque se está consciente de que la niñez, es el futuro del mañana, y la parte más vulnerable de la sociedad.

El Objetivo principal del diseño integral, es proporcionar la herramienta lúdica adecuada, resultado de las evaluaciones realizadas a los niños y niñas, mediante las cuales, se pudo apreciar un mayor porcentaje de dificultad en las áreas de motricidad y de lenguaje.

En la presente investigación se aplicó la siguiente metodología: se identificó y formuló el problema, se profundizó la investigación mediante observación de campo y búsqueda bibliográfica encaminada hacia el diseño gráfico e industrial, que inicia con una producción de bocetos y modelos de estudio, recalcando las teorías y posibles soluciones a los problemas. Se observó las potenciales soluciones alcanzando una opción final, a ser ejecutada, perfeccionándola y proyectándola como una solución real y finalmente construir el material de apoyo (Libro Pop Up) para exponer los resultados de la investigación y la propuesta final.

El diseño del Libro Pop Up es innovador porque el niño y niña pueden realizar una actividad espontánea y placentera. La libre exploración que ejecuta el niño y la niña por medio del juego, les permite que se apropien de un rol, liberen su fantasía, den vida a los objetos y los lleven a su culminación. El aporte, es resaltar la importancia del desarrollo integral, que la intervención temprana

provoca en el niño y la niña antes de iniciar su vida escolar, preparándoles a enfrentarse a una sociedad competitiva.

Para concluir, se manifiesta que el diseño constituyó una disciplina de suma importancia en el desarrollo eficaz y eficiente de la presente tesis, sin dejar de menos la intervención de la psicología y parvularia, formando un equipo interdisciplinar que abordó todos los aspectos del desarrollo que puedan resultar afectados.

ABSTRACT

The present investigation is the product of the study of different social and economic situations that children in the nursery centers for children, supported by

“MIES-INFA” have to face. The lack of recreation resources arouses the need to implement up-dated as well as appropriated techniques and tools for healthy development along with an entertaining atmosphere. I have to thank for the collaboration of MIES-INFA institutions for having permitted to reach to my goal. I had the opportunity to be aware and feel the needs of these children who must have the same chances as any other children in the world. Being conscious of these needs it is a paramount requirement for tutors or people in charge of these duties to look for appropriated tools to make these processes successful.

In response of the requirement set; it is my intention to give my cooperation designing ludic tools which can make the task easier and help to create a happy and relaxed atmosphere according to their age; giving importance to this issue I believe that it is essential to bear in mind that children are the future and a vulnerable sector in the society. The main objective of the present work is to propose adequate ludic tools for children motor development and for involving them in the educational learning process. It was detected that the main inconveniences these children have are in the areas of motor development and the use of language.

The present work is a descriptive and cuasi-experimental research, based in the direct observation and bibliographical study of different components. The fielding researches was carried away by means of analyzing the problems detected and look for possible solutions.

The purpose of this project is to further identify the possibility of providing different sketches of graphical and industrial designs and various ludic patterns to make the activities of children performance more enjoyable, outlining the

theories and projecting them to create supportive teaching material for nursery centers as a final proposal (Pop Up Book).

It is important to outline the use of innovative ludic material (Pop Up Book) since they will permit children to spontaneously explore their fantasy, gently take them to self examination of their roles as well as giving them the opportunity to expand their skills, further more their use increase chances for children's integral formation and preparation to face this competitive society.

To conclude I consider that the design of these Pop Up book had helped me to reflect on the need of implementing them as an interactive technique for children's formation as well as it was a useful discipline for the development of this thesis. I also emphasize the intervening psychological and nursery information which facilitate this work and help to get the results.

ÍNDICE

Introducción.....	1
CAPITULO I.....	2
1. Antecedentes	2
1.1 MIES - INFA.....	3
1.1.1 Misión.....	3
1.1.2 Centros de Desarrollo Infantil (CDI)	5
CAPITULO II.....	8
2. Situación Actual	8
2.1 INVESTIGACIÓN DE CAMPO.....	9
2.1.1 Estructuración Actual del CDI Pequeños Traviesos.....	9
2.1.2 Definición del Test.....	11
2.1.2.1 Test: Guía Portaje de Educación Preescolar.....	12
2.1.2.2 Aplicación del Test	17
2.1.3 Período de Adaptación.....	18
2.1.3.1 Tareas Realizadas en el Periodo de Adaptación.....	19
2.2 Análisis de Resultados	22
2.2.1 Conclusiones y Recomendaciones.	29
CAPITULO III.....	30
3. Marco Teórico	30
3.1 Estimulación Temprana Adecuada.....	30
3.2 Psicología del desarrollo del niño y niña de cuatro a cinco años..	31
3.2.1.1 Actividades para Reforzar el Área Motriz.	38
3.2.2 Área de Lenguaje.....	43
3.2.2.1 Actividades para Reforzar el Área de Lenguaje.	44
3.3 Juego.....	50
3.3.1 Importancia del Juego en el Desarrollo Psicomotriz del Niño y Niña: 52	
3.4 Ergonomía	54
3.4.1 Concepto.....	54
3.4.2 Cómo se la Concibe en Niños y Niñas.....	54
3.4.3 Antropometría del Usuario Niños y Niñas de Cuatro a Cinco Años	55
3.4.4 Secuencia de Uso/Objeto.....	65
3.4.4.1 Factores que Facilitan el Uso:	66
3.5 Diseño Gráfico	67
3.5.1 Libros Infantiles	67
3.5.1.1 Personajes de Libros Infantiles.....	68
3.5.1.2 El Libro Interactivo y Tridimensional.....	69
3.5.1.3 Maquetas.....	70
3.6 Diseño Industrial.....	71
3.6.1 Técnica Pop Up.....	72

3.6.1.1 Materiales.....	73
3.6.1.2 ¿Cómo doblar?.....	73
3.6.1.3 Equipamiento:.....	75
3.6.1.4 Técnica Base.....	75
CAPÍTULO IV	78
4. Metodología	78
4.1 OBJETIVOS.....	81
4.1.1 Objetivo General:	81
4.1.2 Objetivos Específicos:.....	81
4.2 Estimación de Parámetros.....	82
4.2.1 Población	83
4.2.1.1 Determinación de la Muestra.....	84
4.3 Determinación de las Variables:	85
4.3.1 Variables Independientes.....	85
4.3.2 Variables Dependientes	85
4.4 Instrumentos de Investigación:	85
4.4.1 Entrevistas Cualitativas:.....	85
4.4.1.1 Sistematización de las Entrevistas	89
4.4.2 Encuestas Cuantitativas.....	91
4.4.2.1 Análisis y Tabulación de Encuestas	91
CAPITULO V	97
5. Diseño Integral del Proyecto	97
5.1 Tendencias del Diseño Actual	97
5.2 PROPUESTA DEL DISEÑO.....	100
5.2.1 Filosofía Personal de Diseño	100
5.2.2 Definición de la propuesta.....	100
5.2.2.1 Objetivos que el objeto lúdico debe pretender cumplir.	101
5.2.2.2 Características del Grupo Objetivo.....	101
5.2.2.3 Requerimientos del Diseño.....	102
5.2.3 Definición y Justificación del Juego “Pequeños Traviesos”	104
5.2.4 Bocetos:	109
5.2.5 Elaboración de la Propuesta	119
5.2.5.1 Títeres	119
5.2.5.2 Cubo.....	120
5.2.5.3 Libro.....	120
5.2.5.4 El Paisaje.....	122
5.2.5.5 Disfraces.....	122
5.2.5.6 Aves.....	123
5.2.5.7 Plantilla para pintar	123
5.2.5.8 Planos de la Propuesta:.....	124
5.2.6 Procesos de producción de los objetos.....	141
5.2.6.1 El libro.....	141

5.2.6.2	Títeres y Aves.....	146
5.2.6.3	Disfraces.....	147
5.2.6.4	Cubo.....	148
5.2.6.5	Paisaje y Plantillas para Colorear.....	149
5.2.7	Comprobación en el Usuario.....	151
5.2.8	Presupuesto:.....	156
CAPITULO VI	158
6.	Conclusiones y Recomendaciones.....	158
6.1	Conclusiones.....	158
6.2	Recomendaciones.....	159
BIBLIOGRAFIA	161

A N E X O S	163
ANEXO 1	164
Test Guía Portaje de Educación Pre Escolar.....	164
ANEXO 2	170
Artículo obtenido de la revista “Bienestar Fybeca” Edición N° 10, Julio/Agosto 2009, pág	170
ANEXO 3	172
Artículo obtenido de la revista, “UNIVISA” Marzo 2010, pág. 12.	172
ANEXO 4	174
Encuesta	174
ANEXO 5	176
Entrevistas	176
ANEXO 6	189
Artículo obtenido de la revista “Proyectodiseño” 2009	189
ANEXO 7	193
Bocetos Complementarios en la realizacion de alternativas de diseño.....	193
ANEXO 8	197
Carta de Reconocimiento a la Utilidad del Juego	197
.....	

Introducción

Esta investigación está dirigida a niños y niñas cuyas edades fluctúan entre los cuatro a los cinco años, de clase baja, pertenecientes al Centro de Desarrollo Infantil “Pequeños Traviesos” auspiciados por el MIES - INFA, con el fin de aprovechar la etapa de aprendizaje para el desarrollo psicomotriz a través del diseño de una herramienta lúdica; basada en la problemática principal que nace de la insuficiencia de personal calificado, que colabore de forma acertada con el desarrollo integral del niño y niña.

Un cuerpo sano y una actitud de conocimiento generan personas seguras con criterios y capaces de superar retos. En la actualidad el Diseño Gráfico e Industrial, ha sido utilizado como una herramienta para una adecuada estimulación temprana, con el método juego-aprendizaje obteniendo satisfactorios resultados en instituciones particulares.

La temática que se presenta, se refiere al juego simbólico o de ficción, que consiste en representar situaciones y personajes como si fueran reales, así como también lo que se conoce como animismo (dar vida a los objetos), mediante el cual se va a estimular, en base a lo evaluado, la parte motriz y el lenguaje, a través de unir piezas, explorar formas y colores, percibir texturas y dramatizar.

La esencia de los niños y niñas es el juego, por tal motivo, es el mejor método para incentivar el aprendizaje. Este proyecto es un primer paso para destacar la importancia del desarrollo integral, que la intervención temprana provoca en el niño y niña antes de iniciar su vida escolar, preparándolo para enfrentarse a una sociedad competitiva. El diseño ha jugado un papel preponderante en este proyecto ya que por medio del uso de estas técnicas se ha podido desarrollar un juego grupal que potencia las áreas mencionadas en el niño y niña.

CAPITULO I

1. Antecedentes

El problema ha sido planteado respondiendo a un aspecto social al cual es necesario aportar con los conocimientos adquiridos en la Universidad; se acudió al INFA (Instituto de la Niñez y la Familia) en donde no fue posible recibir la información requerida, debido a que como forma parte del MIES (Ministerio de Inclusión Económica y Social), eran ellos quienes podrían autorizar la investigación solicitada.

Imagen1.1 Logotipo INFA



Fuente: www.infa.gov.ec

El gobierno actual, en su reestructuración global en las diversas instituciones públicas, creyó conveniente fusionar el MIES con el INFA y determinar como Centros de Desarrollo Infantil (CDI) a los Centros Infantiles (CI) ayudados por el INFA. A lo largo de esta transición se elaboró este proyecto de tesis, razón por la cual su nombre contiene INFA y Centros Infantiles, estas diferencias no son significativas ya que el MIES - INFA sigue desarrollando el mismo sistema de ayuda y no ha afectado en nada lo sustancial de esta tesis.

El Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) promueve y fomenta activamente la inclusión económica y social de la población, para asegurar una adecuada calidad de vida de todos y todas. En esta línea, el MIES, a través del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA, garantiza los derechos de niños, niñas y adolescentes en el Ecuador, poniendo en ejecución planes, normas y medidas que imparte el Gobierno Nacional en materia de protección integral a los niños, niñas y sus familias. Su

gestión se desarrolla en cuatro líneas de acción: Desarrollo Infantil, Protección Especial, Participación, Atención en Riesgos y Emergencias⁽¹⁾

Una vez entregada la carta solicitando ayuda, firmada por una autoridad de la UDLA, se concertó una cita con el señor Manuel Martínez, Director General, quien nos contacta con el Sr. Wilber Laime, Director de la Coordinación Territorial Norte, quien nos explicó que, los niños de los Centros Infantiles están agrupados por edades y proyectos que son atendidos por las madres comunitarias que ejercen esta actividad como trabajo.

La Lcda. Nadia Barreno, Técnica de Protección Integral en el desarrollo infantil, quien se dedica a supervisar las áreas de salud, nutrición y educación en los sectores la Roldos y Noroccidente de Quito, manifestó que el MIES - INFA patrocina la obtención del bachillerato y capacitación a las madres comunitarias, pero que a pesar de esto, no tienen ningún conocimiento profesional con el que puedan contribuir de forma acertada en el desenvolvimiento del niño y niña.

1.1 MIES - INFA

1.1.1 Misión

“Garantizar los derechos de los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, el ejercicio pleno de su ciudadanía en libertad e igualdad de oportunidades.”⁽²⁾

El siguiente cuadro se lo realizó con la finalidad de exponer puntualmente y resumir los servicios que presta el MIES – INFA, esto se lo efectuó debido a que el espectro de servicio a la comunidad es demasiado amplio.

¹ MIES - INFA, “Quienes Somos”, www.infa.gov.es, Pack creado por Joomla! Spanish 2008,17/01/10

² *Ibid* “Misión”

Cuadro 1.1 Servicios que presta MIES-INFA

MIES – INFA									
DIVISIONES	SERVICIOS QUE PRESTA								
Participación de niños, niñas, adolescentes	Proporciona espacios para que los niños, niñas y adolescentes sean escuchados, participen y opinen sobre los temas que les afectan. También genera movilización social para mantener y fortalecerla.								
Atención en riesgos y emergencias	Asegura que niños, niñas, adolescentes y sus familias estén preparadas y sepan como actuar frente a situaciones de riesgo y emergencias, con el fin de minimizar al máximo los daños y reducir el impacto que puedan sufrir en estas circunstancias.								
Protección especial	Asegura la provisión de servicios orientados a restituir los derechos de niños, niñas y adolescentes que se encuentren en situaciones de amenaza o violación de sus derechos, como maltrato, abuso, explotación sexual, laboral y económica, trabajos peligrosos, entre otros.								
Desarrollo Infantil	Garantiza la protección integral de derechos de los niños y niñas de 0 a 5 años de edad en igualdad de oportunidades y condiciones, para lograr su pleno desarrollo en armonía con su entorno sociocultural, la sociedad y la familia.								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Modalidades de Atención</th> <th>Que resuelve</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Centro de Desarrollo Infantil, CDI</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> · Niños sin la presencia de adultos. · Carencia de protección. · Morbi – mortalidad y desnutrición. · Falta de conocimiento e importancia del desarrollo infantil. · Débil participación y exigibilidad de derechos. · Falta de atención y exclusión de niños con capacidades especiales. </td> </tr> <tr> <td>Creciendo con Nuestros Hijos, CNH</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> · Carencia de estimulación cognitiva, afectiva, motriz y social. · Falta de conocimiento de padres sobre el desarrollo infantil y educación inicial. · Carencia de servicios a niños. · Dispersión demográfica familiar. · Delegación del rol familiar en la crianza de sus hijos a terceras personas. · Débil participación familiar y comunitaria en garantía y exigibilidad de derechos. · Desvalorización familiar del juego y expresiones artísticas. · Falta de atención y exclusión de niños con capacidades especiales. </td> </tr> <tr> <td>Wawa Kamayuk Wasi, WKW</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> · Débil identidad cultural de pueblos y nacionalidades indígenas, afro ecuatorianos y montubios. · Carencia de estimulación cognitiva, afectiva, motriz y social. · Falta de conocimiento de padres sobre el desarrollo infantil y educación inicial. · Altos índices Morbi – mortalidad y desnutrición. · Débil participación familiar y comunitaria en garantía y exigibilidad de derechos. · Desvalorización familiar del juego y expresiones artísticas. · Pérdida de prácticas de crianza ancestrales. · Falta de atención y exclusión de niños con capacidades especiales. </td> </tr> </tbody> </table>	Modalidades de Atención	Que resuelve	Centro de Desarrollo Infantil, CDI	<ul style="list-style-type: none"> · Niños sin la presencia de adultos. · Carencia de protección. · Morbi – mortalidad y desnutrición. · Falta de conocimiento e importancia del desarrollo infantil. · Débil participación y exigibilidad de derechos. · Falta de atención y exclusión de niños con capacidades especiales. 	Creciendo con Nuestros Hijos, CNH	<ul style="list-style-type: none"> · Carencia de estimulación cognitiva, afectiva, motriz y social. · Falta de conocimiento de padres sobre el desarrollo infantil y educación inicial. · Carencia de servicios a niños. · Dispersión demográfica familiar. · Delegación del rol familiar en la crianza de sus hijos a terceras personas. · Débil participación familiar y comunitaria en garantía y exigibilidad de derechos. · Desvalorización familiar del juego y expresiones artísticas. · Falta de atención y exclusión de niños con capacidades especiales. 	Wawa Kamayuk Wasi, WKW	<ul style="list-style-type: none"> · Débil identidad cultural de pueblos y nacionalidades indígenas, afro ecuatorianos y montubios. · Carencia de estimulación cognitiva, afectiva, motriz y social. · Falta de conocimiento de padres sobre el desarrollo infantil y educación inicial. · Altos índices Morbi – mortalidad y desnutrición. · Débil participación familiar y comunitaria en garantía y exigibilidad de derechos. · Desvalorización familiar del juego y expresiones artísticas. · Pérdida de prácticas de crianza ancestrales. · Falta de atención y exclusión de niños con capacidades especiales.
Modalidades de Atención	Que resuelve								
Centro de Desarrollo Infantil, CDI	<ul style="list-style-type: none"> · Niños sin la presencia de adultos. · Carencia de protección. · Morbi – mortalidad y desnutrición. · Falta de conocimiento e importancia del desarrollo infantil. · Débil participación y exigibilidad de derechos. · Falta de atención y exclusión de niños con capacidades especiales. 								
Creciendo con Nuestros Hijos, CNH	<ul style="list-style-type: none"> · Carencia de estimulación cognitiva, afectiva, motriz y social. · Falta de conocimiento de padres sobre el desarrollo infantil y educación inicial. · Carencia de servicios a niños. · Dispersión demográfica familiar. · Delegación del rol familiar en la crianza de sus hijos a terceras personas. · Débil participación familiar y comunitaria en garantía y exigibilidad de derechos. · Desvalorización familiar del juego y expresiones artísticas. · Falta de atención y exclusión de niños con capacidades especiales. 								
Wawa Kamayuk Wasi, WKW	<ul style="list-style-type: none"> · Débil identidad cultural de pueblos y nacionalidades indígenas, afro ecuatorianos y montubios. · Carencia de estimulación cognitiva, afectiva, motriz y social. · Falta de conocimiento de padres sobre el desarrollo infantil y educación inicial. · Altos índices Morbi – mortalidad y desnutrición. · Débil participación familiar y comunitaria en garantía y exigibilidad de derechos. · Desvalorización familiar del juego y expresiones artísticas. · Pérdida de prácticas de crianza ancestrales. · Falta de atención y exclusión de niños con capacidades especiales. 								

Fuente :Archivos de MIES-INFA, "Lotaip", infa.gov.es, Pack creado por Joomla! Spanish 2008,17/01/10.
Elaborado por: Carolina Avalos

Es así como el MIES a través del INFA, es el ejecutor de servicios de modo directo y a través de terceros, mediante el establecimiento de reglas transparentes, recursos de asignación competitiva y con base en acuerdos de coinversión, de tal manera que se ha constituido en la institución líder en la ejecución de políticas de protección integral de la niñez y la adolescencia. ⁽³⁾

1.1.2 Centros de Desarrollo Infantil (CDI)

“La forma de participación comunitaria, contará con el acompañamiento y asistencia Técnica del INFA a través del equipo designado para el efecto.” ⁽⁴⁾

Niñas y niños de 3 meses hasta los 5 años, hijos de madres vendedoras informales, empleadas domésticas, madres jefas de hogar, empleadas de la pequeña industria, artesanos, cuyas madres trabajan, y se encuentren en alto riesgo o pertenezcan a un hogar que están atravesando por una difícil situación socio-económica. ⁽⁵⁾

“La comunidad estará representada por padres, madres de familia que estén vinculadas al Centro de Desarrollo Infantil.”⁽⁶⁾

³ Op.cit “Líneas de Acción”

⁴ Loc.cit “Lotaip”,

⁵ Loc.cit “Lotaip”,

⁶ Loc.cit “Lotaip”

Cuadro 1.2 Funciones, Personal que labora en los CDIs

FUNCIONES DE LAS PERSONAS DE LA COMUNIDAD QUE APOYAN EN LA ATENCION DIRECTA A NIÑAS Y NIÑOS DE LA MODALIDAD CDI.	
Persona de la Comunidad que apoya la ejecución de la modalidad CDI en el rol de:	Funciones
Madre Comunitaria o Padre Comunitario	<ul style="list-style-type: none"> · Asistir a las capacitaciones que el INFA realice; · Elaborar la planificación curricular de la modalidad CDI conjuntamente con el técnico designado por el INFA; · Ejecutar la planificación curricular de la modalidad CDI; · Aplicar instrumentos de evaluación a las niñas y niños y retroalimentar los procesos respectivos conjuntamente con el técnico designado por el INFA; · Generar ambientes de calidez con niñas y niños y con las familias; · Registrar la asistencia diaria de las niñas y niños; · Coordinar e impulsar acciones permanentemente de autogestión con las familias y la comunidad; · Mantener la custodia y buen estado de los materiales educativos, menaje y del equipamiento del centro.
Madre Comunitaria o Padre Comunitario Responsable de la preparación de los Alimentos	<ul style="list-style-type: none"> · Asistir a las capacitaciones en la modalidad que el INFA realice; · Ejecutar la planificación nutricional propuesta por el INFA, acorde a las necesidades de cada uno de los niñas/os, según su edad y estado nutricional. · Mantener la custodia y buen estado del menaje y equipamiento del centro; · Generar ambientes de calidez con niñas , niños y con las familias; · Impulsar y coordinar acciones permanentemente de autogestión con las familias y la comunidad.

Fuente :Archivos de MIES-INFA, "Lotaip", infa.gov.es, Pack creado por Joomla! Spanish 2008,17/01/10.

Cuadro 1.3 Perfil, Personal que labora en los CDIs

PERFIL DE LAS PERSONAS DE LA COMUNIDAD QUE APOYAN EN LA ATENCION DIRECTA A NIÑOS Y NIÑAS DE LA MODALIDAD CDI.	
Persona de la Comunidad que la apoya ejecución de la modalidad Rol de:	Perfil mínimo de la Persona de la Comunidad responsable del desarrollo infantil de los niños y niñas en el CDI.
Madre Comunitaria o Padre Comunitario	<ul style="list-style-type: none"> · Educación Básica Completa y /o Título de Bachiller, Normalista o equivalente y / o un año de experiencia en Desarrollo Infantil y comunitario;
Padre Comunitario Responsable de la preparación de los Alimentos	<ul style="list-style-type: none"> · Educación Básica Completa y / o un año de experiencia en Desarrollo Infantil y comunitario.

Fuente :Archivos de MIES-INFA, "Lotaip", infa.gov.es, Pack creado por Joomla! Spanish 2008,17/01/10.

El enfoque está basado en lo que el MIES - INFA denomina “Desarrollo Infantil”, que contempla la modalidad de atención: “Centro de Desarrollo Infantil”, porque es el área más sensible, ya que no cuenta con apoyo profesional sino que está delegado a las madres comunitarias.

CAPITULO II

2. Situación Actual

Después de enfocar el problema, se efectuó una reunión con la Lcda. Barreno, ya que se requiere de su autorización para poder realizar los acercamientos necesarios en la investigación, y luego de manifestarle el propósito de la tesis que es “Contribuir al desarrollo integral del niño y niña a través de herramientas lúdicas que refuercen la Estimulación Temprana Adecuada”, ella hizo las siguientes recomendaciones: **Se debe tener un conocimiento global de Estimulación Temprana Adecuada y Psicología del Desarrollo del niño y niña de cuatro a cinco años, para luego poder asistir al Centro Infantil “Pequeños Traviesos” en el barrio “La Roldós” el cual se designó.**

Con estas recomendaciones, se asistió al Centro de Desarrollo Infantil, donde la Lcda. Julia Jiménez, Coordinadora del Sector Norte “La Roldós”, quien supervisa los distintos CDIs que se encuentran en esta zona, encargó a la señora Janeth Sarango, Directora del CDI (quien supervisa como llevan el Centro las Madres Comunitarias), que ponga en contacto a los niños y niñas de cuatro a cinco años con la persona que van a realizar la investigación.

El aula de pre escolar está dirigida por la señora Melva Pogo, madre comunitaria, quien cuida a los niños y niñas en todo aspecto, y la Sra. María Augusta Félix, egresada de Educación Infantil, Planificadora Educativa enviada por el Ministerio de Educación como apoyo técnico para las madres comunitarias de los grupos de tres a cuatro y cuatro y cinco años, dentro de un horario de 09h00 a 13h00, alternando cada grupo por mañana, y labora desde hace cuatro meses en el CDI. Su apoyo consiste en proporcionar una planificación quincenal a las madres comunitarias para que ellas lo ejecuten en el grupo a su cargo, provocándose con esto que la ayuda pedagógica que necesitan los niños y niñas no sea suficiente y que la preparación de las madres en esta área no cubra las expectativas de aprendizaje.

Ante esta problemática tan evidente, se creyó oportuno enfocarse en este grupo de niños y niñas que ayuda el INFA, en el período de pre-escolar; con la elaboración y diseño de elementos lúdicos que contribuyan a su desarrollo integral, dándoles la oportunidad y permitiendo que afloren sus talentos individuales para que puedan desenvolverse de forma óptima en una sociedad competitiva.

2.1 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

2.1.1 Estructuración Actual del CDI Pequeños Traviesos

La estructuración del CDI Pequeños Traviesos es la siguiente: tres Madres Comunitarias se encargan de la nutrición, que consiste en elaborar el menú semanal supervisado por el MIES-INFA, ocho que están al cuidado de los niños y niñas de edades entre seis meses y cinco años, guiándolos e integrándolos, éstas madres comunitarias tienen una experiencia de hasta veinte años realizando esta labor y son capacitadas en las siguientes áreas: Currículo Inicial, Salud, Técnicas para Manejo de Recursos y Nutrición.

La Sra. María Augusta Félix, como Planificadora Educativa del CDI, manifestó que éste, realmente funciona con lo que le proporciona el MIES - INFA y por lo general es un poco deficiente en lo que se refiere al material lúdico y que las fortalezas de los niños y niñas son: su carisma, compañerismo, además, que son seres únicos e irremplazables, las debilidades en algunos niños y niñas son, la falta de un hogar organizado que ha repercutido en su desarrollo emocional.

Los servicios que presta el CDI son: cuidado diario y alimentación, educación inicial (pre kínder) y atención medica ocasional. Los grupos que lo integran y su horario de actividades son:

- De seis meses a dos años son diecinueve niños y niñas.
- De dos a tres años son veinte y seis niños y niñas.
- De tres a cuatro años son veinte y cinco niños y niñas.
- De cuatro a cinco años son treinta y un niños y niñas.

Cuadro 2.1. Horario de Actividades

HORARIO	
HORA	ACTIVIDAD
7:30 / 8:30	Actividad de rutina "Saludo"
8:30 / 9:00	Desayuno
9:30 / 10:30	Actividad de juegos, pintura, dibujos.
10:30 / 11:00	Lavado de manos y refrigerio.
11:00 / 11:45	Recreo (Juego libre).
11:45 / 12:00	Aseo de manos.
12:00 / 1:00	Almuerzo.
1:00 / 1:30	Aseo de dientes.
1:30 / 2:30	Descanso
2:30 / 3:0	Refrigerio.
3:00 / 5:00	Juego libre y despedida.

Fuente: CDI Pequeños Traviesos, Elaborado por: Carolina Avalos

Fotografías 2.1 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos, Elaborado por : Carolina Avalos

El espacio disponible del aula de pre kínder es de 5.85m de ancho por 8.84m de largo, teniendo los elementos que se detallan en el capítulo Metodología (estimación de parámetros).

Fotografías 2.2 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos, Elaborado por : Carolina Avalos

2.1.2 Definición del Test

La revisión y aplicación de la guía Portage de Educación Preescolar es vital para evaluar el comportamiento del niño y niña en los diferentes aspectos de su desarrollo y brinda la posibilidad de planificar actividades que conduzcan a la adquisición de destrezas, habilidades y capacidades.

Una vez concluida la primera visita, se pudo dar cuenta que a pesar de tener una idea global de la Estimulación Temprana adecuada y Psicología del Desarrollo del Niño y Niña, no eran suficientes para poder detectar las falencias en las cuales los niños y niñas necesitaban refuerzo, por esta razón, se recurrió a una especialista en Educación Infantil, Lcda. Alejandra Angulo, quien dirige un Centro de Estimulación Temprana llamado “Babies at work”, quien manifestó que la forma de detectar estas falencias era realizando la “Escala de Denver”, que mide el desarrollo psicomotriz del niño y niña de cuatro a cinco años y que este documento nos podría facilitar un Psicólogo Infantil.

Bajo la recomendación de la Terapeuta de Lenguaje Pamela Burbano, se efectuó el test: “Guía Portage de Educación Preescolar” que cualquier persona sin conocimientos profundos del tema lo puede realizar, a diferencia de la “Escala de Denver” que solo lo pueden aplicar los profesionales.

Las recomendaciones que se deben tomar en cuenta para efectuar el Test, son:

- Realizar seis actividades finales de la edad anterior (de tres a cuatro años) y seis actividades finales de la edad superior (de cinco a seis años) debido a que a veces los niños y niñas presentan dificultades en el desarrollo de las actividades acordes a su edad o al contrario pueden realizar actividades de la edad superior.
- Colocar una música que relaje al niño y niña.
- Elaborar el test en grupo máximo de cinco niños y niñas, para que no se cohíban y se sientan confiados entre sus amigos.
- La persona que va a realizar el test debe cumplir diez días de adaptación de una hora diaria, siendo éste el período mínimo en el cual el niño y niña

responderán favorablemente a cualquier tipo de evaluación, ya que por medio de juegos se deja de ser un extraño para ellos.

- El test tiene que durar quince minutos para que el niño y niña no se cansen y efectuarlo a manera de juego.

2.1.2.1 Test: Guía Portaje de Educación Preescolar

La Guía Portaje de Educación Preescolar es un test que fue realizado de acuerdo a varios análisis y pruebas hechas a niños y niñas de uno a seis años de edad en Wisconsin 53911 EE.UU, donde se recopiló las áreas de acuerdo a la edad cronológica del niño y niña. Además de ser una prueba que valora el “correcto” desarrollo del niño y niña según su edad, es un test que tiene un área para estimular y reeducar las falencias de acuerdo a sus necesidades

Cuadro 2.2 Guía Portaje de Educación Preescolar

DESARROLLO MOTRIZ			
NIVEL DE EDAD	FICHA	OBJETIVO	OBJETIVO DOMINADO
3 - 4	90	Da volantines (maromas, vueltas de campana) hacia adelante.	SI / NO
	91	Sube las escaleras alternando los pies.	SI / NO
	92	Marcha.	SI / NO
	93	Coge una pelota con las dos manos.	SI / NO
	94	Traza con plantillas (patrones) siguiendo los contornos.	SI / NO
4 - 5	95	Corta a lo largo de una línea recta de 20cm (8") apartándose a lo más 6mm (1/4") de la línea.	SI / NO
	96	Se mantiene en un pie sin ayuda de cuatro a ocho segundos.	SI / NO
	97	Cambia de dirección al correr.	SI / NO
	98	Camina en una tabla manteniendo el equilibrio.	SI / NO
	99	Salta hacia adelante diez veces sin caerse.	SI / NO
	100	Salta sobre una cuerda suspendida a 5cm (2") del suelo.	SI / NO
	101	Salta hacia atrás seis veces.	SI / NO
	102	Hace rebotar y coge una pelota grande.	SI / NO
	103	Hace forma de plastilina uniendo de dos a tres partes.	SI / NO
	104	Corta curvas.	SI / NO
	105	Atornilla objetos con rosca.	SI / NO

Fuente: Proyecto Portaje, de Educación Preescolar CESA 12, Box 564, Portaje, Wisconsin 53911, EE.UU. Autores: S. Bluma, M. Sheare, A. Frohman y J. Hillard.

	106	Baja las escaleras alternando los pies.	SI / NO
	107	Pedalea un triciclo y da vuelta a una esquina.	SI / NO
	108	Salta en un pie cinco veces consecutivas.	SI / NO
	109	Recorta un círculo de cinco centímetros (2").	SI / NO
	110	Dibuja figuras simples que se pueden reconocer como una casa, un hombre, un árbol.	SI / NO
	111	Recorta y pega formas simples.	SI / NO
5 - 6	112	Escribe en letra imprenta mayúscula grandes, aisladas en cualquier parte del papel.	SI / NO
	113	Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás y de de lado.	SI / NO
	114	Brinca.	SI / NO
	115	Se mece en un columpio iniciando y manteniendo el movimiento.	SI / NO
	116	Dobla los dedos y se toca uno por uno el pulgar.	SI / NO
	117	Puede copiar letras minúsculas.	SI / NO
	118	Trepa escaleras de mano o la escalera de un tobogán (resbaladero) de tres metros (10") de altura.	SI / NO

Fuente: Proyecto Portaje, de Educación Preescolar CESA 12, Box 564, Portaje, Wisconsin 53911, EE.UU. Autores: S. Bluma, M. Sheare, A. Frohman y J. Hillard.

COGNICIÓN			
NIVEL DE EDAD	FICHA	OBJETIVO	OBJETIVO DOMINADO
3 - 4	59	Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre.	SI / NO
	60	Arma un rompecabezas de seis piezas sin ensayo y error.	SI / NO
	61	Nombra objetos que son iguales o diferentes.	SI / NO
	62	Dibuja un cuadro imitando al adulto.	SI / NO
	63	Nombra tres colores cuando se lo pide.	SI / NO
	64	Nombra tres figuras geométrica: círculo, cuadrado y triángulo.	SI / NO
4 - 5	65	Escoge el número de objetos que se le piden (1 - 5).	SI / NO
	66	Nombra cinco texturas.	SI / NO
	67	Copia un triángulo cuando se lo pide.	SI / NO
	68	Recuerda cuatro objetos que ha visto en una ilustración.	SI / NO
	69	Dice el momento del día en relación con las actividades.	SI / NO
	70	Repite poemas familiares.	SI / NO
	71	Dice si un objeto es más pesado o más liviano (menos de una libra).	SI / NO
	72	Dice qué falta cuando se quita un objeto de un grupo de tres.	SI / NO
	73	Nombra ocho colores.	SI / NO
	74	Nombra tres monedas de poco valor.	SI / NO
	75	Junta símbolos (letras y números).	SI / NO

Fuente: Proyecto Portaje, de Educación Preescolar CESA 12, Box 564, Portaje, Wisconsin 53911, EE.UU. Autores: S. Bluma, M. Sheare, A. Frohman y J. Hillard

	76	Dice el color de los objetos que se le nombran.	SI / NO
	77	Relata cinco hechos importantes de un cuento que escuchó 3 veces	SI / NO
	78	Dibuja la figura de un hombre (cabeza, tronco, cuatro extremidades.	SI / NO
	79	Canta cinco versos de canción.	SI / NO
	80	Construye una pirámide de diez bloques imitando al adulto.	SI / NO
	81	Nombra lo largo y lo corto.	SI / NO
	82	Coloca objetos detrás, al lado, junto.	SI / NO
	83	Hace conjuntos iguales de uno a diez objetos siguiendo una muestra.	SI / NO
	84	Nombra o señala la parte que falta en la ilustración de un objeto.	SI / NO
	85	Cuenta de memoria del uno al veinte.	SI / NO
	86	Nombra la primera, la del medio y la última posición.	SI / NO
5 - 6	87	Cuenta hasta veinte y dice cuantos hay.	SI / NO
	88	Nombra diez números.	SI / NO
	89	Dice cual es su derecha y su izquierda.	SI / NO
	90	Dice en orden las letras del alfabeto.	SI / NO
	91	Escribe su propio nombre con letras de imprenta.	SI / NO
	92	Nombra cinco letras del alfabeto.	SI / NO
	93	Ordena objetos en secuencia de ancho y largo.	SI / NO

Fuente: Proyecto Portaje, de Educación Preescolar CESA 12, Box 564, Portaje, Wisconsin 53911, EE.UU. Autores: S. Bluma, M. Sheare, A. Frohman y J. Hillard.

AUTOAYUDA			
NIVEL DE EDAD	FICHA	OBJETIVO	OBJETIVO DOMINADO
3 - 4	62	Cuelga el abrigo en un gancho o le pone en una barra baja cuando se le dan instrucciones.	SI / NO
	63	Se cepilla los dientes cuando se le dan instrucciones.	SI / NO
	64	Se pone mitones.	SI / NO
	65	Desabotona botones grandes en un tablero de botones o en una chaqueta colocada sobre mesa.	SI / NO
	66	Abotona botones grandes en un tablero de botones o en una chaqueta colocada sobre una mesa	SI / NO
	67	Se pone las botas.	SI / NO
4 - 5	68	Busca un trapo para limpiar lo que ha derramado.	SI / NO
	69	Evita los venenos y otras sustancias dañinas.	SI / NO
	70	Se desabrocha la ropa.	SI / NO
	71	Se abotona la ropa.	SI / NO
	72	Retira sus platos y cubiertos de la mesa.	SI / NO
	73	Engancha el pie de la cremallera (cierre relámpago) en la base.	SI / NO
	74	Se lava las manos y la cara.	SI / NO

Fuente: Proyecto Portaje, de Educación Preescolar CESA 12, Box 564, Portaje, Wisconsin 53911, EE.UU. Autores: S. Bluma, M. Sheare, A. Frohman y J. Hillard

	75	Emplea los cubiertos apropiados para comer.	SI / NO
	76	Se despierta durante la noche para ir al baño o permanece seco toda la noche.	SI / NO
	77	Se limpia la nariz y se suena el setenta y cinco por ciento de las veces cuando necesita y sin que se le recuerde.	SI / NO
	78	Se baña solo, pero no se lava la espalda, el cuello y las orejas.	SI / NO
	79	Emplea un cuchillo para untar sustancias blandas en la tostada.	SI / NO
	80	Se abrocha y desabrocha las hebillas del cinturón de los vestidos o pantalones y de los zapatos.	SI / NO
	81	Se viste completamente y hasta se abrocha los broches delanteros pero no se amarra las cintas.	SI / NO
	82	Se sirve mientras uno de sus padres lo sostiene la fuente con la comida.	SI / NO
	83	Cuando se le dan indicaciones verbales, ayuda a poner la mesa colocando bien los platos, servilletas y cubiertos.	SI / NO
	84	Se cepilla los dientes.	SI / NO
	85	Va al baño con tiempo, se baja los pantalones, se limpia, descarga el baño (inodoro, excusado) y se viste sin ayuda.	SI / NO
	86	Se peina o cepilla el cabello largo.	SI / NO
	87	Cuelga su ropa en un gancho.	SI / NO
	88	Se pasea por el vecindario sin supervisión constante.	SI / NO
	89	Mete los cordones (agujetas) en los ojitos de los zapatos.	SI / NO
	90	Se ata los cordones (agujetas) de los zapatos.	SI / NO
5 - 6	91	Tiene la responsabilidad de hacer una tarea casera semanal y la realiza cuando se le pide.	SI / NO
	92	Escoge la ropa apropiada según la temperatura y la ocasión.	SI / NO
	93	Sin que se le recuerde se detiene al borde de la acera (banqueta), mira a ambos lados y cruza la calle.	SI / NO
	94	En la mesa, se sirve la comida y pasa la fuente.	SI / NO
	95	Se prepara el cereal frío.	SI / NO
	96	Tiene la responsabilidad de hacer una tarea casera diaria (poner la mesa, sacar la basura)	SI / NO

Fuente: Proyecto Portaje, de Educación Preescolar CESA 12, Box 564, Portaje, Wisconsin 53911, EE.UU. Autores: S. Bluma, M. Sheare, A. Frohman y J. Hillard.

LENGUAJE			
NIVEL DE EDAD	FICHA	OBJETIVO	OBJETIVO DOMINADO
3 - 4	66	Dice cómo se emplean objetos comunes.	SI / NO
	67	Expresa acciones futuras empleando "ir a", "tener que", "querer"	SI / NO
4 - 5	68	Cambia apropiadamente el orden de las palabras para formular preguntas (¿Puedo yo?), (¿Salta él?).	SI / NO
	69	Usa el imperativo cuando pide un favor.	SI / NO
	70	Cuenta dos sucesos en el orden en que ocurrieron.	SI / NO
	71	Obedece una serie de órdenes de tres etapas.	SI / NO
	72	Demuestra comprensión elemental de los verbos reflexivos y los usa al hablar.	SI / NO
	73	Puede encontrar un par de objetos/ilustraciones cuando se le pide.	SI / NO
	74	Emplea el futuro al hablar.	SI / NO
	75	Emplea oraciones completas (Le pegué a la pelota y se rodó a la carretera)	SI / NO
	76	Cuando se le pide puede encontrar la parte de "arriba" y la de "abajo" de los objetos.	SI / NO
	77	Emplea el condicional (podría, sería, haría, etc.) al hablar.	SI / NO
5 - 6	78	Puede nombrar cosas absurdas en la ilustración.	SI / NO
	79	Emplea la palabra "hermana, hermano, abuelita, abuelito"	SI / NO
	80	Dice la última palabra en analogías opuestas.	SI / NO
	81	Relata un cuento conocido sin la ayuda de ilustraciones.	SI / NO
	82	En una ilustración nombra el objeto que no pertenece a una clase determinada terminada (uno que no es animal, etc.)	SI / NO
	83	Dice si dos palabras riman o no.	SI / NO
	84	Dice oraciones complejas (Ella quiere que yo entre porque...)	SI / NO
	85	Dice si un sonido es "fuerte" o "suave".	SI / NO
	86	Puede señalar "algunos, muchos o varios".	SI / NO
	87	Dice su dirección.	SI / NO
	88	Dice el número de su teléfono.	SI / NO
	89	Puede señalar el grupo que tiene "mas, menos o pocos".	SI / NO
	90	Cuenta chistes sencillos.	SI / NO
	91	Relata experiencias diarias.	SI / NO
	92	Describe la ubicación o movimiento a través de, lejos de, desde, hacia, encima.	SI / NO

Fuente: Proyecto Portaje, de Educación Preescolar CESA 12, Box 564, Portaje, Wisconsin 53911, EE.UU. Autores: S. Bluma, M. Sheare, A. Frohman y J. Hillard

SOCIALIZACIÓN			
NIVEL DE EDAD	FICHA	OBJETIVO	OBJETIVO DOMINADO
3 4	58	Contesta el teléfono, llama al adulto o habla con personas conocidas.	SI / NO
	59	Espera su turno.	SI / NO
	60	Sigue las reglas de los juegos en grupo dirigidos por un niño mayor.	SI / NO
	61	Obedece al adulto el setenta y cinco por ciento de las veces.	SI / NO
	62	Permanece en su propio patio o jardín.	SI / NO
4 5	63	Juega cerca de otros niños y habla con ellos cuando trabajan en sus propios proyectos (treinta minutos).	SI / NO
	64	Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad (para ir al baño o servirse algo de beber).	SI / NO
	65	Contribuye a la conversación de los adultos.	SI / NO
	66	Repite poemas, canciones o baila para otros.	SI / NO
	67	Trabaja solo en alguna tarea doméstica de veinte a treinta minutos.	SI / NO
	68	Se disculpa sin que se le recuerde el 75% de las veces.	SI / NO
	69	Se turna con ocho o nueve niños en el juego.	SI / NO
	70	Coopera con dos o tres niños durante veinte minutos en una actividad (proyecto o juego).	SI / NO
	71	Se comporta en público de manera socialmente aceptable.	SI / NO
	72	Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otros el setenta y cinco por ciento de las veces.	SI / NO
5 6	73	Manifiesta sus sentimientos: enfado, felicidad, cariño.	SI / NO
	74	Coopera con cuatro o cinco niños sin supervisión constante.	SI / NO

Fuente: Proyecto Portaje, de Educación Preescolar CESA 12, Box 564, Portaje, Wisconsin 53911, EE.UU. Autores: S. Bluma, M. Sheare, A. Frohman y J. Hillard.

La aplicación del test realizada a los 31 niños de cuatro a cinco años, tuvo una duración de 6 días. (Ver Anexo N° 1 Test)

2.1.2.2 Aplicación del Test

Con las recomendaciones establecidas anteriormente y previa la adaptación, se procedió a realizar el test de evaluación “Guía Portaje de Educación Preescolar”, el mismo que consistió en dividir el grupo en seis subgrupos de cinco niños y niñas cada uno, para luego ejecutar el test, un grupo por día.

La evaluación se inició en un aula aparte con música de fondo apropiada y con la colaboración de la licenciada en Parvularia Amparo Jaramillo, quien indicaba

las tareas que los niños y niñas debían realizar, siguiendo los parámetros requeridos en cada área del test.

Con el empleo del juego, las actividades solicitadas a los niños y niñas, fueron de su agrado sin perder el interés en ningún momento, durando el tiempo establecido para esta clase de evaluaciones, mientras una persona llenaba la información del test otra tomaba fotos, desenvolviéndose el mismo de manera exitosa.

Fotografías 2.3 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos, Elaborado por: Carolina Avalos

2.1.3 Período de Adaptación

Las actividades realizadas durante la adaptación, a más de la observación, consistieron en colaborar con la madre comunitaria y efectuar una actividad lúdica de treinta minutos con la finalidad de tener más contacto físico con los niños y niñas y al finalizar, se les proporcionaban un incentivo.

Estas actividades lúdicas estuvieron siempre coordinadas con las actividades a ser realizadas según el plan de clase propuesto por la Planificadora Educativa, y son las siguientes:

Cuadro 2.3 Planificación de Actividades

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES ETAPA 4 A 5 AÑOS - MES DE OCTUBE				
Objetivo Específico: Establecer vínculos afectivos y formar relación con diferentes personas y grupos				
Objetivos de aprendizaje	Experiencias de Aprendizaje	Días	Actividades de aprendizaje	Indicadores
1.1.1 Identifiquemos personas relacionadas directamente con nosotros.	1.1.1 (a) Exploro mi entorno, reconozco a las personas más significativas para mí.	05/10/2009	<ul style="list-style-type: none"> · Practicar normas de cuidado y protección a los hermanos /as y amigos/as, compañeros más cercanos. · Conversar sobre roles que desempeñan los miembros de la familia. · Dramatizar roles de las personas más significativas. 	Nombra e imita a las personas de su familia con las que vive, como se viste, juega, aseaa.
		06/10/2009	<ul style="list-style-type: none"> · Utilizar técnicas de modelado a las personas de su familia. · Escuchar, memorizar e interpretar canciones relacionadas con familia. 	Representa dibujos.
		07/10/2009	<ul style="list-style-type: none"> · Escuchar y narrar cuentos relacionados con la familia. · Practicar hábitos de orden, aseoa, cortesía y respeto. 	Mantiene ordenado sus útiles.
		08/10/2009	<ul style="list-style-type: none"> · Practicar en juegos rondas, bailes y dramatizaciones. 	
		09/10/2009	<ul style="list-style-type: none"> · Collage de aseoa. 	
1.1.2 Relacionamos afectuosamente con las personas de nuestro entorno	1.1.2 (a) Recibo y represento por medio de expresiones artísticas a las personas más Significativas para mí y converso con ellas.	12/10/2009	<ul style="list-style-type: none"> · Participar en juegos: "maremoto". · Escuchar a personas significativas relatos de historietas, tradiciones, leyendas, anécdotas y conversar. 	Mantiene ordenado sus útiles.
		13/10/2009	<ul style="list-style-type: none"> · Participar en el juego de la "casita" · Participar en el orden de sus útiles. · Aplicar el trazado en un dibujo "casa". 	
		14/10/2009	<ul style="list-style-type: none"> · Aplicar técnicas graficas plásticas para representar a la familia. · Dramatizar roles de actividades que realizan los adultos. 	
		15/10/2009	<ul style="list-style-type: none"> · Elaborar una flor para la persona más significativa para mí.... · Participar en juegos y en actividades libres. 	Expresa: afecto a las personas de su entorno.
		16/10/2009	<ul style="list-style-type: none"> · Paseos y recreación al aire libre. 	

Fuente: CDI Pequeños Traviesos

2.1.3.1 Tareas Realizadas en el Periodo de Adaptación

Tarea uno: Fue la canción de Barney, titulada "Te quiero yo y tú a mí" en donde los niños y niñas disfrutaban mucho de recibir y dar abrazos, manifestando con esto la carencia de afecto, como esta canción si se la sabían querían cantar una y otra vez.

Tarea dos: Cuando aprendieron el tema "La familia", se les enseñó la canción de la mamita y todo lo que ella realiza cada día con amor por ellos, se utilizó un títere, que fue el suceso de esa mañana, pues mientras se cantaba el títere se acercaba a cada uno de ellos a darles un besito o una caricia en la mejilla, fue

tal el impacto que causó, que por este personaje preguntaron algunos días después de haberlos presentado.

Fotografía 2.4 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Tarea tres: Para reforzar los hábitos de aseo se canto “Pimpón es un muñeco”, para lo cual se llevó un CD y con mímica la canción les entusiasmó mucho.

Tarea cuatro: “A la rueda, rueda de pan y canela”, es una ronda con la cual los niños y niñas se identifican, debido a que habla de que muy por la mañana ellos deben ir a la escuela y que si no quieren ir, se acuesten a dormir, en esta parte, se acostaban en el suelo y fingían dormir, lo cual les divertía mucho, pues a esta edad los niños y niñas se expresan mejor dramatizando una situación.

Fotografía 2.4 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Tarea cinco: En ocasiones en que reinaba la indisciplina, el bullicio y el desorden se cantaba “La lechuza” que hace *shsh* y todos se quedaban calladitos como la lechuza que hace *shsh*. Denotando con esto que el jugo es el mejor instrumento pedagógico para estimular el desarrollo integral del niño y la niña.

Tarea seis: El juego de quien quita la cola al lobito, integro a todo el grupo puesto que cada niño y niña querían ser el lobito, esto llevó a organizarlos en tres grupos en los cuales ellos debían respetar su turno para ser el lobito, y así todos participaron en el juego.

Fotografía 2.5 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Tarea siete: Con el tema “Dependencias de la Casa”, se les enseñó la canción “Mi Casita” que mencionaba todas las dependencias de una casa, algunos niños comentaban que su casita no tiene todo eso, pues solo tenían un cuartito donde vivir y esto nos llevo a explicarles que hay casas grandes y pequeñas.

Fotografía 2.6 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Tarea ocho: Dentro de las actividades que más agradó a los niños y niñas fueron “La ronda de la ratita” que reforzaba la noción de espacio porque demandaba que el niño y niña se muevan hacia arriba y abajo, además porque se utilizó orejas y cola de ratita con lo cual ellos deseaban imitar.

Tarea nueve: Este día se realizaron actividades libres en el patio del centro, en donde se pudo observar la solidaridad de los niños y niñas, pues los más

grandes cuidaban de los pequeños al usar los columpios, resbaladeras, y la escalera china.

Fotografía 2.7 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Tarea diez: El día viernes los niños y niñas tuvieron una excursión a un parque, no muy cercano ni muy seguro, su espíritu aventurero lo mostraban en sus caritas risueñas, todo llamaba su atención, lo cual lo manifestaban con preguntas y conclusiones que ellos mismos sacaban de sus pocas experiencias. Al llegar al parque jugaban a rodar en el césped, los que les permitió experimentar diversas texturas, otros se columpiaban, otros trataban de explorar espacios nuevos y lo que más llamó la atención es que unos cuidaban de otros.

Con todas estas actividades y el convivir diario con los niños y niñas por diez días, se llegó a conseguir su aceptación y cariño, lo que facilitó la realización exitosa del test.

2.2 Análisis de Resultados

De acuerdo a la evaluación Psicopedagógica se puede canalizar los resultados en dos niveles: Un área alta, que son las cifras aceptables que alcanza el niño y/o niña, para las cuales no requiere un correctivo, y un área baja, cuyas cifras muestran que el niño y/o niña precisa un refuerzo.

El presente documento es un Informe Psicopedagógico proporcionado por la Terapeuta de Lenguaje Pamela Burbano, mediante el cual expone las características del niño y/o niña con respecto a sus debilidades y fortalezas en su desarrollo integral, así tenemos:

Informe Psicopedagógico

DATOS:

<u>Centro Infantil:</u>	Pequeños Traviosos.
<u>Sector:</u>	La Roldos.
<u>Grupo:</u>	Preescolar.
<u>Número de Niños y Niñas:</u>	Treinta y un.
<u>Edad:</u>	Cuatro a cinco años.

MOTIVO DE LA CONSULTA:

Problemas de lenguaje, dificultad en motricidad (para utilizar materiales), no contar con el material adecuado y una orientación limitada a madres comunitarias de cómo educar a los niños y niñas en sus diferentes áreas del desarrollo.

ANTECEDENTES PERSONALES:

Por requerimiento de la Terapeuta de Lenguaje, se recopilaron los datos a continuación detallados, como pautas para poder observar la estructura del hogar, saber de qué hogar viene y cómo está distribuido el espacio en el mismo. Permitiendo descubrir el estado emocional y afectivo en que se encuentra el niño y/o niña mediante los sentimientos, seguridad e independencia que manifiesta. Esta información, le permitió a la Terapeuta de Lenguaje presentar su informe, el mismo que proporcionará los correctivos a las falencias encontradas.

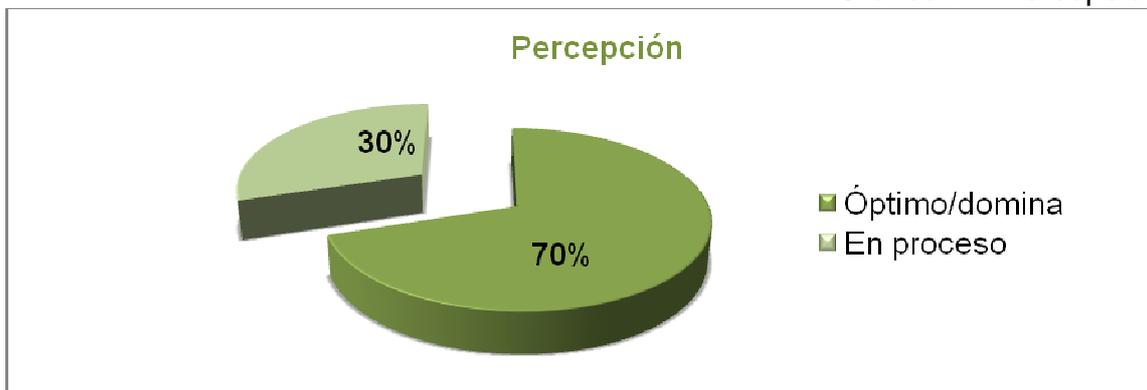
Cuadro 2.4 Lista de Niños

LISTA DEL GRUPO DE NIÑOS DE CUATRO A CINCO AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "PEQUEÑOS TRAVIEOS"							
#	APELLIDOS	NOMBRES	FECHA DE NACIMIENTO	VIVE CON PAPÁ	VIVE CON MAMÁ	HERMANAS	HERMANOS
1	Ajon Aguinda	Ligia Carolina	15/03/2005	NO	SI	X	X
2	Astaiza Manriquez	Ariel Alejandro	08/05/2005	NO	SI	X	5
3	Benalcazar Espinoza	Katerine Liseth	10/09/2005	SI	SI	X	1
4	Caiza Avila	Joel Andres	23/03/2005	SI	SI	1	X
5	Cachipundo Mafla	Rodney Esteban	21/12/2005	SI	SI	X	2
6	Cargua Diaz	Tatiana Estefania	11/06/2005	SI	SI	X	4
7	Cevallos Guaman	Nataly Abigail	17/04/2005	SI	SI	x	2
8	Collaguazo Ronquillo	Dennis Humberto	09/10/2005	SI	SI	X	2
9	Cuastumal Rosero	Nicole Damaris	14/02/2005	SI	SI	1	X
1	Erazo Garcia	Gerardo Yair	29/12/2005	NO	SI	2	X
1	Frinango Sisalema	Cristian Andres	15/12/2004	SI	SI	X	2
1	Flores Garcia	Dariana Helen	31/08/2005	NO	SI	1	X
1	Ger Pozo	Jamaira Nathaly	15/05/2005	SI	SI	X	2
1	Gallegos Zambrano	Sarita Noemi	13/05/2005	SI	SI	X	X
1	Gonzales Pizon	Cezar Alejandro	21/02/2005	SI	SI	X	X
1	Guerrero Carrión	Fátima Alexandra	11/08/2005	NO	SI	2	X
1	Guzman Salazar	Cristian Jaren	20/11/2005	Padrastro	SI	X	X
1	Inga Calva	Alison Domenica	20/05/2005	NO	SI	X	X
1	Jaramillo Soto	Micaela Lisbeth	10/11/2005	SI	SI	1	X
2	Jambre Carrión	Sardylin Michel	29/08/2005	SI	SI	1	X
2	Mediavilla Delgado	Jhon Jairo	08/08/2005	NO	SI	1	X
2	Mendez Leon	Yadira Elizabeth	29/07/2005	SI	SI	2	X
2	Paspuel Pilligua	Britany Anahi	14/03/2006	NO	SI	1	X
2	Quispe Llumiquinga	Michael Stevan	18/12/2005	NO	SI	X	X
2	QuiñonesVivero	Yahaira Neuyeri	21/03/2005	SI	SI	X	2
2	Racines Farinango	Dilan Andres	24/01/2006	SI	SI	X	1
2	Sigcha Llangari	Priscila Micaela	25/05/2005	SI	SI	X	X
2	Taguila Guachamin	Maryuri Zamira	10/03/2005	NO	SI	X	1
2	Vargas Chango	Andy Mauricio	23/03/2005	NO	SI	X	X
3	Verdezoto Infante	Daniel Sebastian	18/10/2005	Padrastro	SI	X	1
3	Valdiviezo Rondal	Lourdes Yadira	27/10/2005	NO	SI	X	2

Fuente: CDI Pequeños Traviesos

ÁREAS DE ESTUDIO:

Gráfico 2.1 Percepción



El cuadro estadístico demuestra que en el área de percepción, el 70% del grupo de niños y niñas dominan, mientras que el 30% restante necesita de refuerzo.

Cabe aclarar que el área de percepción abarca:

Percepción Visual.- Discriminan y clasifican objetos por su forma, tamaño y color como las figuras geométricas, debiéndose reforzar otras figuras en conceptos no consolidados.

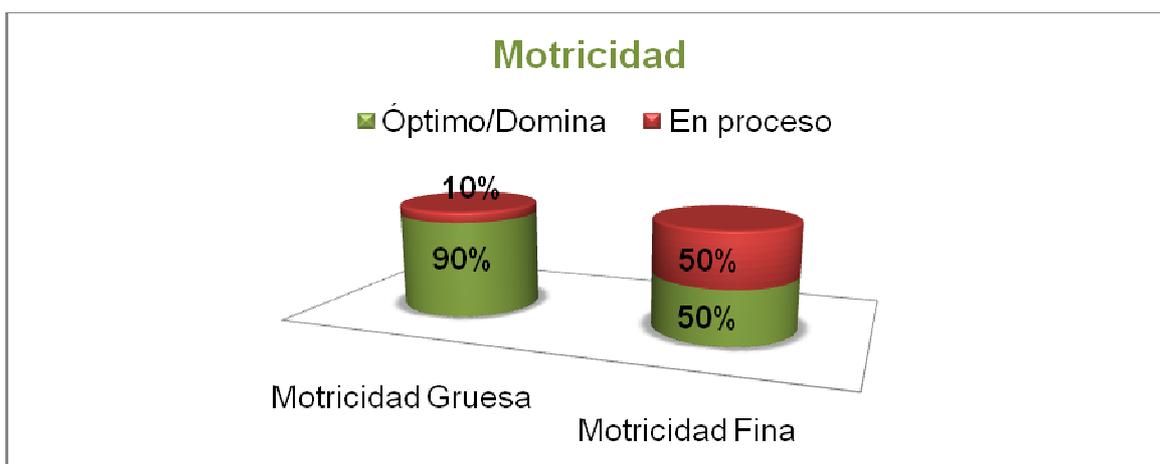
Percepción Auditiva.- Discriminan y reproducen sonidos localizando la fuente sonora, para reforzar, se debe trabajar con pares mínimos, palabra con el mismo fonema como: misa, mesa.

Percepción Táctil.- Aceptan diferentes texturas en sus manos, tales como pintura, masa, yeso, goma entre otros. Discrimina frío-caliente, duro-suave.

Percepción Espacial.- Discriminan Noción del Espacio: dentro-fuera, grande-pequeño, lleno-vacío, arriba-abajo, cerca-lejos, largo-corto, igual-diferente, delante-detrás.

Percepción Temporal.- Ordenan secuencia de 2-3, y necesitan refuerzo en noción del tiempo con mayor nivel de dificultad de acuerdo a la edad que va adquiriendo.

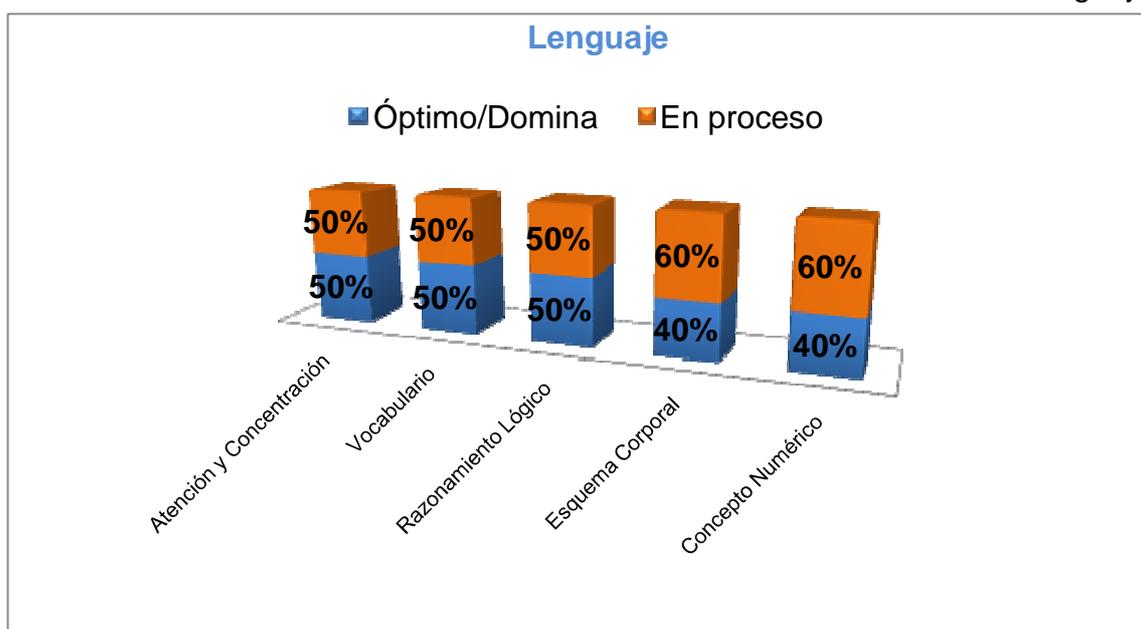
Gráfico 2.2 Motricidad



El 90% del grupo de niños y niñas, dentro de la Motricidad Gruesa domina la acción de caminar cambiando de dirección y la acción de correr con seguridad y agilidad. El 10% restante, debe ser reforzado haciendo circuitos de un nivel más complicado.

En Motricidad fina, el 50% de niños y niñas usan su mano dominante derecha y la izquierda como apoyo, mientras que el 50% no tiene noción de dibujar o reproducir gráficamente, además se le dificulta recortar líneas rectas, debe ser reforzado en realizar ejercicios de ensarte y encaje.

Gráfico 2.3 Lenguaje



Atención y Concentración

En esta área podemos observar que el 50% de niños y niñas necesitan reforzar en el grado de atención y concentración que tienen al realizar las actividades debido a que es un poco dispersa y necesitan supervisión constante.

Vocabulario

Este cuadro, manifiesta que el 50% del grupo de niños y niñas repite una serie de palabras (1 a 3) y reproduce canciones cortas. El otro 50% deben ser reforzados en incrementar el vocabulario de campo semántico, colores primarios, secundarios; figuras geométricas y a emplear frases para comunicarse.

Razonamiento Lógico

La mitad del grupo de niños y niñas realiza órdenes de secuencia simple, mientras que, la otra mitad debe reforzar esta actividad.

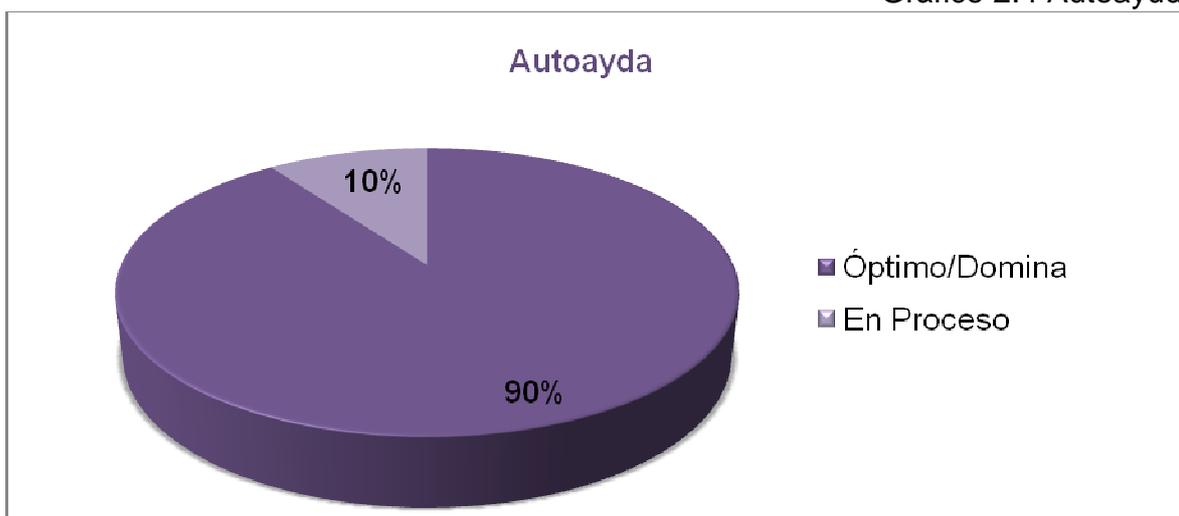
Esquema Corporal

El 40% de niños y niñas, identifican las partes gruesas y finas del cuerpo, pero no dibujan un esquema corporal acorde a su edad. El 60% restante, deben ser reforzados en: definir el dibujo, exposición gráfica y expresión corporal, es decir que no dominan ciertos movimientos del cuerpo.

Conceptos Numéricos

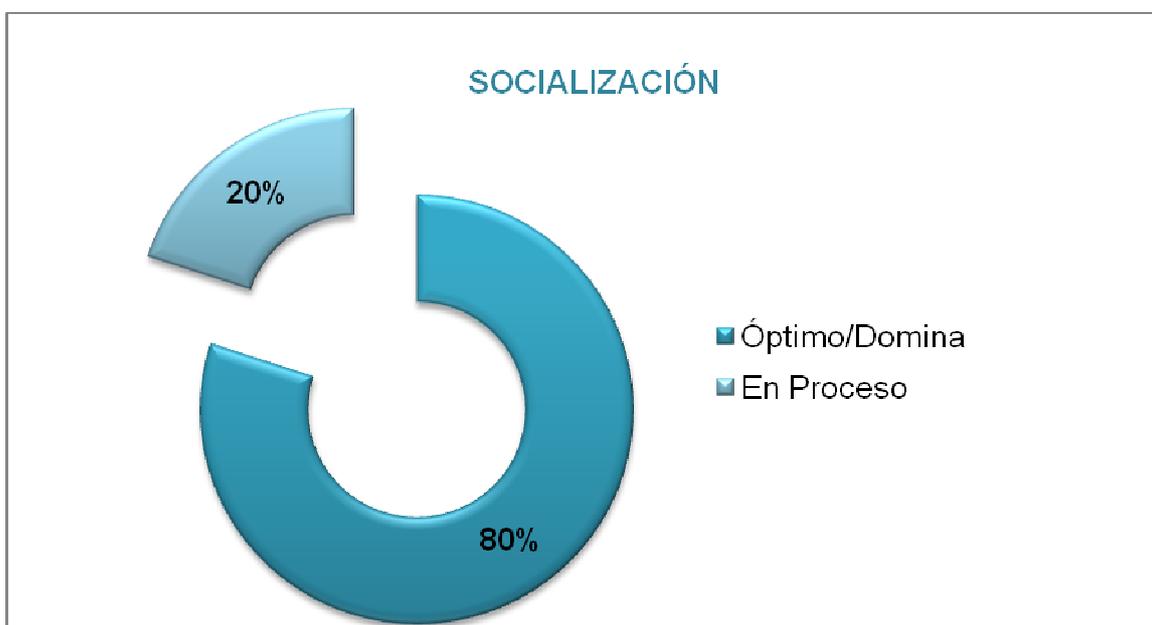
Respecto a esta área el cuadro muestra que el porcentaje mayor corresponde a los niños y niñas que dominan la discriminación de vacío-lleño, poco-mucho, más-menos y presentan una dificultad en contar consecutivamente del 1 al 6.

Gráfico 2.4 Autoayuda



El cuadro estadístico muestra que el 90% de niños y niñas es independiente para comer, vestirse y solucionar problemas. El 10% de ellos aún necesita de ayuda.

Gráfico 2.5 Socialización



Se puede observar que el mayor porcentaje refleja que niños y niñas son independientes y seguros de realizar actividades, así como seguir reglas y esperar turno.

2.2.1 Conclusiones y Recomendaciones.

Conclusiones:

Los resultados obtenidos en la evaluación realizada al grupo en estudio, según los gráficos estadísticos expuestos anteriormente, permiten concluir lo siguiente:

De acuerdo a la Psicología del Desarrollo del niño, en las áreas de percepción, autoayuda y socialización, éstos se encuentran dentro de los rangos aceptables según sus edades. Mientras que en las áreas que necesitan refuerzo son las siguientes: Lenguaje y Motricidad.

Recomendaciones:

Los niños y niñas de Pre Kínder del CDI Pequeños Traviosos, demuestran interés al realizar las diferentes actividades, participan con mayor seguridad cuando se les da amor. Las recomendaciones sugeridas para este grupo son las siguientes:

- Trabajar ejercicios corporales para desarrollar la direccionalidad, atención, concentración, factores importantes en el aprendizaje.
- Brindarles un ambiente adecuado y estabilidad emocional.
- Establecer un horario de actividades en casa, fijar actividades diarias donde puedan compartir todos los miembros de la familia.
- Designar responsabilidades diarias acordes a su edad.
- Realizar actividades con tiempo.

CAPITULO III

3. Marco Teórico

3.1 Estimulación Temprana Adecuada

En la actualidad se entiende como intervención temprana adecuada; a la educación o guía de los primeros años de vida de los niños (de cero a seis años) que les permita tener las oportunidades precisas y suficientes para alcanzar un desarrollo evolutivo óptimo.⁽⁷⁾

La estimulación temprana adecuada no es simplemente una serie de ejercicios, masajes y caricias. Es mucho más que eso, es conocer cada paso del proceso de la formación de la estructura cerebral. No depende de la edad del niño y niña sino de la oportunidad que se le haya dado de recibir estímulos.

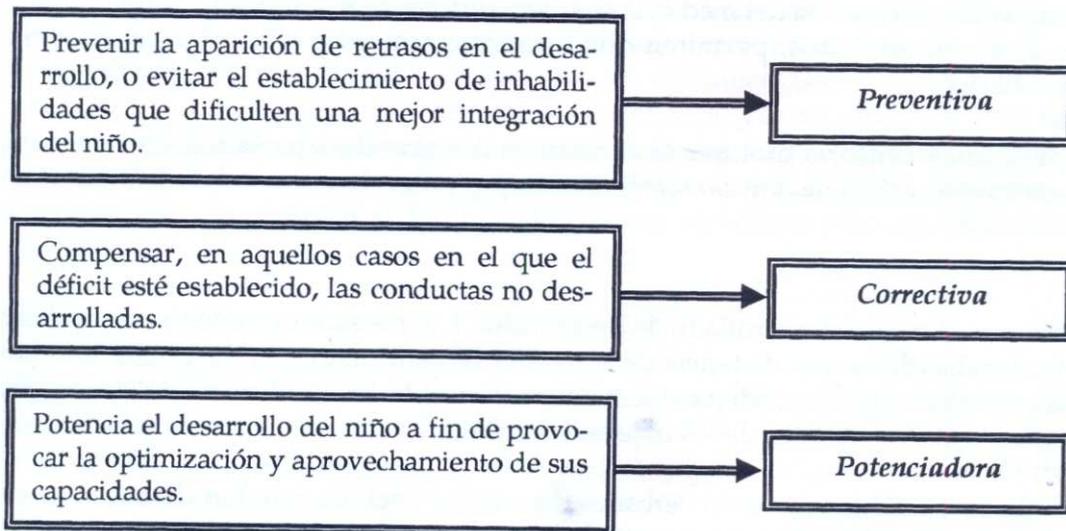
El niño y niña adquieren habilidades cada vez más complejas que le permitirán interactuar con las personas y su medio ambiente para hacerlo un ser autónomo e independiente.

En los seres humanos existe un período muy prolongado de niñez, tal parece que la naturaleza conociendo los atributos cerebrales le conceda un tiempo largo de preparación para llegar a una vida adulta plena.

La estimulación temprana adecuada puede estar enfocada al desarrollo integral o también a cada uno de los espacios que conforman las áreas de desarrollo humano, las funciones más importantes se resumen en el siguiente esquema:

⁷ GÓMEZ Amparo, VIGUER Paz y CANTERO María, Intervención Temprana, Pasta del libro Editores Pirámide, 2003, Sumario

Cuadro3.1 Funciones de la Estimulación Temprana Adecuada



Fuente: *Zulera M y Molla M, Programa para la estimulación del desarrollo infantil, Madrid 2001 CEPE, pag #31

Si consideramos el tipo de estímulo, el momento en que debe darse, el grado y su calidad, estamos ingresando al mundo de los programas de estimulación adecuada, término que se define como la potenciación máxima de las posibilidades físicas y mentales del niño y niña, mediante la estimulación continuada y regulada.

La intervención temprana tiene como objetivo fundamental lograr la calidad funcional de las conductas que van adquiriendo, no cantidad de conductas ni la aparición precoz de las mismas, sino el crear entornos que estimulen las capacidades del niño y niña, para favorecer el desarrollo general y el aprendizaje específico. (Ver artículo de anexo N°2)

3.2 Psicología del desarrollo del niño y niña de cuatro a cinco años

La psicología del desarrollo o psicología evolutiva estudia el desarrollo del niño. Consiste en el estudio del modo como

cambian los niños a través del tiempo y cómo siguen siendo ellos mismos, desde la concepción hasta la adolescencia. ⁽⁸⁾

El desarrollo del niño y niña puede afectarse por problemas que se presentan durante el embarazo, durante el parto y después de él, y en los primeros meses de vida tales como desnutrición, infecciones de la madre, anomalías genéticas, prematuras, falta de oxígeno al nacer y ambiente socio afectivo deficiente. El mismo que puede medirse mediante la observación de su conducta la cual se ha dividido en cinco áreas. Estas son:

- **Motricidad**; sus objetivos están orientados para que el niño y niña obtengan un control sobre sus músculos grandes (motricidad gruesa) y pequeños (motricidad fina), que le permitirán tener la coordinación necesaria para moverse libremente. Los movimientos que caracterizan a los niños y niñas en estas edades son:
 - a) Se mantiene en un pie sin ayuda de cuatro a ocho segundos.
 - b) Cambia de dirección al correr.
 - c) Camina en una tabla manteniendo el equilibrio.
 - d) Salta hacia adelante diez veces sin caerse.
 - e) Salta sobre una cuerda suspendida a 5cm (2") del suelo.
 - f) Salta hacia atrás seis veces.
 - g) Hace rebotar y coge una pelota grande.
 - h) Hace forma de plastilina uniendo de dos a tres partes.
 - i) Corta curvas.
 - j) Baja las escaleras alternando los pies.
 - k) Pedalea un triciclo y da vuelta a una esquina.
 - l) Salta en un pie cinco veces consecutivas.

⁸ Psicología, Medicina y Salud, www.cepvi.com/psicología-infantil/instruccion.shtml, 01/02/10

- m) Recorta un círculo de cinco centímetros (2").
- n) Dibuja figuras simples que se pueden reconocer como una casa, un hombre, un árbol.
- o) Recorta y pega formas simples.⁽⁹⁾

● **Cognición;** le permitirá su integración intelectual. Las actividades dominadas por el niño y niña en esta área son:

- a) Escoge el número de objetos que se le piden (1 - 5).
- b) Nombra cinco texturas.
- c) Copia un triángulo cuando se lo pide.
- d) Recuerda cuatro objetos que ha visto en una ilustración.
- e) Dice el momento del día en relación con las actividades.
- f) Repite poemas familiares.
- g) Dice si un objeto es más pesado o más liviano (menos de una libra).
- h) Dice qué falta cuando se quita un objeto de un grupo de tres.
- i) Nombra ocho colores.
- j) Nombra tres monedas de poco valor.
- k) Junta símbolos (letras y números).
- l) Dice el color de los objetos que se le nombran.
- m) Relata cinco hechos importantes de un cuento que escuchó 3 veces
- n) Dibuja la figura de un hombre (cabeza, tronco, cuatro extremidades).
- o) Canta cinco versos de canción.
- p) Construye una pirámide de diez bloques imitando al adulto.
- q) Nombra lo largo y lo corto.
- r) Coloca objetos detrás, al lado, junto.
- s) Hace conjuntos iguales de uno a diez objetos siguiendo una muestra.

⁹ S. BLUMA, M. SHEARE, A. FROHMAN Y J. HILLARD, Proyecto Portaje de Educación Pre escolar, CESA 12 Box 564, Wisconsin 53911, EE.UU.

- t) Nombra o señala la parte que falta en la ilustración de un objeto.
- u) Cuenta de memoria del uno al veinte.
- v) Nombra la primera, la del medio y la última posición.⁽¹⁰⁾

● **Autoayuda**; se ocupa de hacer al niño y niña independiente en tareas como alimentarse y vestirse, entre otras tenemos:

- a) Busca un trapo para limpiar lo que ha derramado.
- b) Evita los venenos y otras sustancias dañinas.
- c) Se desabrocha la ropa.
- d) Se abotona la ropa.
- e) Retira sus platos y cubiertos de la mesa.
- f) Engancha el pie de la cremallera (cierre relámpago) en la base.
- g) Se lava las manos y la cara.
- h) Emplea los cubiertos apropiados para comer.
- i) Se despierta durante la noche para ir al baño o permanece seco toda la noche.
- j) Se limpia la nariz y se suena el setenta y cinco por ciento de las veces cuando necesita y sin que se le recuerde.
- k) Se baña solo, pero no se lava la espalda, el cuello y las orejas.
- l) Emplea un cuchillo para untar sustancias blandas en la tostada.
- m) Se abrocha y desabrocha las hebillas del cinturón de los vestidos o pantalones y de los zapatos.
- n) Se viste completamente y hasta se abrocha los broches delanteros pero no se amarra las cintas.
- o) Se sirve mientras uno de sus padres lo sostiene la fuente con la comida.
- p) Cuando se le dan indicaciones verbales, ayuda a poner la mesa colocando Bien los platos, servilletas y cubiertos.

¹⁰ Ibid.

- q) Se cepilla los dientes.
 - r) Va al baño con tiempo, se baja los pantalones, se limpia, descarga el baño (inodoro, excusado) y se viste sin ayuda.
 - s) Se peina o cepilla el cabello largo.
 - t) Cuelga su ropa en un gancho.
 - u) Se pasea por el vecindario sin supervisión constante.⁽¹¹⁾
 - v) Mete los cordones (agujetas) en los ojetes de los zapatos.
 - w) Se ata los cordones (agujetas) de los zapatos.⁽¹²⁾
- **Lenguaje**, se encamina a lograr la comprensión de su lenguaje, para expresarse a través de él, contemplando las siguientes actividades:
- a) Obedece una serie de órdenes de tres etapas.
 - b) Demuestra comprensión elemental de los verbos reflexivos y los usa al hablar.
 - c) Puede encontrar un par de objetos/ilustraciones cuando se le pide.
 - d) Emplea el futuro al hablar.
 - e) Emplea oraciones completas (Le pegué a la pelota y se rodó a la carretera)
 - f) Cuando se le pide puede encontrar la parte de "arriba" y la de "abajo" de los objetos.
 - g) Emplea el condicional (podría, sería, haría, etc.) al hablar.
 - h) Puede nombrar cosas absurdas en la ilustración.
 - i) Emplea la palabra "hermana, hermano, abuelita, abuelito"
 - j) Dice la última palabra en analogías opuestas.
 - k) Relata un cuento conocido sin la ayuda de ilustraciones.
 - l) En una ilustración nombra el objeto que no pertenece a una clase de terminada (uno que no es animal, etc.)
 - m) Dice si dos palabras riman o no.

¹¹ Op.cit

¹² Loc.cit

n) Dice oraciones complejas (Ella quiere que yo entre porque...)

o) Dice si un sonido es "fuerte" o "suave".⁽¹³⁾

■ **Socialización;** le proporciona los elementos necesarios para adaptarse al medio ambiente donde se desenvuelve, las actividades que realiza en esta área son:

a) Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad (para ir al baño o servirse algo de beber).

b) Contribuye a la conversación de los adultos.

c) Repite poemas, canciones o baila para otros.

d) abaja solo en alguna tarea doméstica de veinte a treinta minutos.

e) Se disculpa sin que se le recuerde el 75% de las veces.

f) Se turna con ocho o nueve niños en el juego.

g) Cooperera con dos o tres niños durante veinte minutos en una actividad (proyecto o juego).

h) Se comporta en público de manera socialmente aceptable.

i) Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otros el setenta y cinco por ciento de las veces.⁽¹⁴⁾

Todas estas conductas tienen una secuencia lógica acordes con la maduración del cerebro, así, no podemos esperar que un niño camine si aún no logra sentarse.

3.2.1 Área de Motricidad

La **motricidad** refleja todos los movimiento del ser humanos.

Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de

¹³ Loc.cit

¹⁴ Loc.cit

habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre. (Catalina González 1998).⁽¹⁵⁾

En el desarrollo del niño es de vital importancia la motricidad porque este va pasando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental, es decir de una desorganización llega gradualmente a una verdadera organización, de la acción originada por la emoción con la acción originada por el pensamiento.⁽¹⁶⁾

La Motricidad puede clasificarse en Motricidad Fina y Motricidad Guesa.

Motricidad gruesa: Son acciones de grandes grupos musculares y posturales. Movimientos de todo el cuerpo o de grandes segmentos corporales.

Motricidad fina: Es la acción de pequeños grupos musculares de la cara y los pies. Movimientos precisos de las manos, cara y los pies.⁽¹⁷⁾

La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba a abajo, es decir, primero controla la cabeza, luego el tronco. Va apareciendo desde el centro del cuerpo hacia afuera: primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano.

Consideramos que la **motricidad** es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en nuestros niños (as) como una unidad.⁽¹⁸⁾

¹⁵ HERNADEZ Belkis Pentón, La Motricidad Fina en la Etapa Infantil, www.portaldeportivo.cl, junio 2007, 27/01/

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Op.cit.

¹⁸ Op.cit.

3.2.1.1 Actividades para Reforzar el Área Motriz.

Parte del programa de la Guía Portage de Educación Preescolar, que se aplicó y se detalla en el capítulo II (Test Guía Portaje Educación Pre Escolar), son las actividades que plantean reforzar las debilidades detectadas en los resultados del test del grupo en investigación, las cuales se desarrollan de la siguiente manera.

- Al número que se encuentra junto a cada actividad, dentro del test, le corresponde una ficha.
- La ficha propone soluciones alternativas de acuerdo al grado de dificultad del niño y niña. (Ver Anexo N°1 Test)

Esta guía contiene además objetivos que se basan en patrones de crecimiento y desarrollo normal y puede ser utilizada con niños y niñas desde el nacimiento hasta los seis años. Por esta razón se utilizó las actividades planteadas en la misma, que se detalla a continuación.

1. *Objetivo:* Se mantiene en un pie sin ayuda de 4 a 8 segundos.

Figura 3.1 Actividad para realizar area motriz



Fuente: Programa para la Estimulación del Desarrollo Infantil, CEPE, Madrid 2004

Que se debe hacer:

- Caminar entre los peldaños de una escalera tendida en el piso, saltar encima de una cuerda suspendida o patear una pelota le proporcionara al niño práctica momentánea de cómo mantenerse de pie.

2. *Objetivo:* Cambia de dirección al correr.

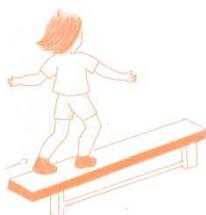
Que se debe hacer:

- Practique empleando “izquierda” y “derecha” en las órdenes, con un juego como “Simón Dice” (que corra a tal parte, etc.). Por ejemplo: “Corre a la izquierda, corre a derecha corre a la izquierda” según lo que indique el líder. Recompense al niño por seguir las instrucciones permitiéndole ser el líder.

3. *Objetivo:* Camina en una tabla manteniendo el equilibrio.

Que se debe hacer:

Figura 3.2 Actividad para realizar area motriz



Fuente: Programa para la Estimulación del Desarrollo Infantil, CEPE, Madrid 2004

- Coloque en el piso a 30 cm. de distancia pedazos de papel de aproximadamente 1,20 m. de largo. Haga que el niño camine entre los pedazos de papel reduciendo gradualmente la distancia entre ellos. Luego haga la prueba de la tabla. Elogie al niño a medida que adelanta.

4. *Objetivo:* salta hacia adelante 10 veces sin caerse.

Que se debe hacer:

- Juegue con el niño a saltar como “ranas” o al muñeco en la caja sorpresa.
- Finjan ser conejitos y salten por el jardín.

5. *Objetivo:* Salta sobre una cuerda suspendida a 5 cm del suelo.

Figura 3.3 Actividad para realizar area motriz



Fuente: Programa para la Estimulación del Desarrollo Infantil, CEPE, Madrid 2004.

Que se debe hacer:

- Asegure una cuerda a 5cm del piso amarándola a las patas de las dos sillas. Muéstrole como saltar por encima de la cuerda y anímelo a que salte. Cuente el número de veces que él salta sin caerse o tropezarse. Elógielo cuando pueda hacerlo.

6. *Objetivo:* Salta hacia atrás 6 veces.

Que se debe hacer:

- En la playa, anime al niño a que salte hacia atrás en la arena hacia el agua. Empiece con la distancia de un salto y aumente poco a poco la distancia.

7. *Objetivo:* Hacer rebotar y coger una pelota grande.

Figura 3.4 Actividad para realizar area motriz



Fuente: Programa para la Estimulación del Desarrollo Infantil, CEPE, Madrid 2004

Que se debe hacer:

- Dele instrucciones a medida que le va mostrando y va guiándolo físicamente a fin de que el niño use las instrucciones para ayudarse a hacer los movimientos a tiempo. Por ejemplo, dígame: “Golpea”, Coge.

8. *Objetivo:* Hacer formas de plastilina hundiendo de 2 a 3 partes.

Que se debe hacer:

- Amasen usted y el niño 5 bolas de plastilina cada uno. Muéstrole cómo unir las bolas para formar un cuerpo de persona, un conejo, un gato, etc. Dígale que copie su modelo y dele indicaciones sobre dónde debe colocar las partes.

9. *Objetivo:* Corta curvas.

Figura 3.5 Actividad para realizar area motriz



Fuente: Programa para la Estimulación del Desarrollo Infantil, CEPE, Madrid 2004

Que se debe hacer:

- Dibuje figuras simples con curvas suaves.
- Corte tiras curvas de papel.
- Recorte una “cola” (espiral) siguiendo las líneas gruesas en el papel.

10. *Objetivo:* Atornilla objetos con rosca.

Que se debe hacer:

- El niño quizás necesite sostener el embase entre las rodillas para tener mayor estabilidad. Dígale que sostenga el frasco cerca de la parte de arriba con la mano izquierda y que atornille la tapa con la derecha. Ponga una golosina o un juguete en el frasco para que el niño encuentre la sorpresa cuando la abra.

11. *Objetivo:* Baja las escaleras alternando los pies.

Que se debe hacer:

- Amarre uno de los zapatos del niño con cinta roja y el otro con cinta azul. Coloque alternativamente la lana roja y azul en los

escalones como guía para el niño. Elógielo y quítele la lana a medida que él adquiera destreza.

12. Objetivo: Pedalea un triciclo y da vuelta a una esquina.

Figura 3.6 Actividad para realizar area motriz



Fuente: Programa para la Estimulación del Desarrollo Infantil, CEPE, Madrid 2004

Que se debe hacer:

- Haga que el niño la “persiga” en el triciclo, mientras usted se mueve en diferentes direcciones delante de él.

13. Objetivo: Salta en un pie 5 veces consecutivas.

Que se debe hacer:

- Juegue a que “salta piedras”, brincando de un lugar a otro.
- Algunas veces el darle al niño algo que coger en cada mano, como bloques, le puede ayudar a mantener el equilibrio mientras salta en un pie.

14. Objetivo: Recorta un círculo de 5cm.

Que se debe hacer:

- Anima al niño a que practique cortando círculos, permitiéndole que corte con tijeras de cocina (tajas de queso en círculos para calentar sobre el pan, jamón para hacer diseños en el pan, etc.)

15. Objetivo: Dibuja figuras simples que se pueden reconocer como una casa, un hombre, un árbol.

Figura 3.7 Actividad para realizar area motriz



Fuente: Programa para la Estimulación del Desarrollo Infantil, CEPE, Madrid 2004

Que se debe hacer:

- Haga que el niño cierre los ojos y que, utilizando una pluma negra, haga un “garabato” en el papel. Luego pídale que abra los ojos y que haga un dibujo empleando el “garabato” como cabeza, techo de una casa, una cuerda de tajar (titar) títeres, etc.

16. *Objetivo:* Recorta y pega formas simples.

Que se debe hacer:

- Haga que el niño cierre los ojos y que, utilizando una pluma negra, haga un “garabato” en el papel. Luego pídale que abra los ojos y que haga un dibujo empleando el “garabato” como cabeza, techo de una casa, una cuerda de tajar (titar) títeres, etc.⁽¹⁹⁾

3.2.2 Área de Lenguaje

Es necesario indicar que la comunicación no es exclusiva del lenguaje verbal, sino que por medio de gestos, caricias, miradas, apariencia, postura, mímica y, en definitiva, utilizando todos los sentidos nos comunicamos unos con otros. Desde esta perspectiva, el lenguaje es un instrumento de comunicación, mediante su uso expresamos y comprendemos las ideas y mensajes que transmitimos.⁽²⁰⁾

¹⁹ S. BLUMA, M. SHEARE, A. FROHMAN Y J. HILLARD, Proyecto Portaje de Educación Pre escolar, CESA 12 Box 564, Wisconsin 53911, EE.UU.

²⁰ Enviado por **Lesly y Cathy**, Desarrollo Psicomotor del Preescolar, <http://html.rincondelvago.com/desarrollo-psicomotor-del-preescolar.html>, Copyright 2099 Orange, 27/01/10.

“Se distinguen neurológicamente cuatro tipos de lenguaje: oído, leído, hablado y escrito. Los dos primeros tipos representan la forma sensorial o receptiva del lenguaje; los otros dos representa la forma motora o ejecutora (BOSCAINI, 1988: 161-162). Habitualmente se hace esta distinción al referirse al lenguaje comprensivo y expresivo.”

El desarrollo del lenguaje se produce en los años en que se da el desarrollo motor y surge como consecuencia del desarrollo de procesos y adquisiciones motoras. La motricidad se constituye en pilar que simienta el desarrollo de las capacidades lingüísticas. Así un niño no aprende hablar, normalmente, hasta que no camina. El lenguaje comprensivo y expresivo necesita de la maduración de las estructuras y de la consecución de gran cantidad de logros en el plano perceptivo y motor. Sea cual sea la forma que adquiera el lenguaje expresivo o comprensivo, depende de la motricidad.⁽²¹⁾

3.2.2.1 Actividades para Reforzar el Área de Lenguaje.

A continuación se detalla las actividades recomendadas por la Guía Portage de Educación Preescolar, particular que se manifestó en el numeral anterior (Actividades para Reforzar el Área Motriz)

1. *Objetivo:* Obedece una serie de órdenes de 3 etapas.

Que se debe hacer:

- Empiece con órdenes que se relacionen con un solo objeto, como; “Trae tus zapatos, siéntate y ponte los zapatos”. Aumente, poco a poco, la dificultad añadiendo a la orden actividades no relacionadas. Elogie cada vez que siga sus órdenes.

²¹ BERRUEZO Pedro Pablo y ADELANTADO, La Pelota en el Desarrollo Psicomotor, Editorial Ciencias de la Educación Preescolar y Especial, 1999, pág. 92.

2. *Objetivo:* Demuestre comprensión elemental de los verbos reflexivos y si los usa al hablar.

3. *Objetivo:* Demuestre comprensión elemental de los verbos reflexivos y si los usa al hablar.

Figura 3.8 Actividad para realizar area motriz



Fuente: Programa para la Estimulación del Desarrollo Infantil, CEPE, Madrid 2004

Que se debe hacer:

- Juegue con el niño, dándole órdenes con verbos reflexivos y pídale que le diga la acción a medida que lo hace. Por ejemplo: “¡Siéntate! – Me siento”.

4. *Objetivo:* Pude encontrar un par de objetos/ ilustraciones cuando se le pide.

Que se debe hacer:

- Muéstrelle pares de objetos, mézclelos y luego pídale al niño que encuentre un par de___.

5. *Objetivo:* Emplea el futuro al hablar.

Que se debe hacer:

- Póngale al niño sombrero o gorras que indiquen una ocupación (bombero, jugador de béisbol, policía, etc.) y pregúntele que hará cuando sea grande y tenga que llevar ese sombrero. Por ejemplo: “¿Qué harás cuando seas bombero? ¿Jugador de béisbol? ¿Policía?”.

6. *Objetivo:* Emplea oraciones compuestas (Le pegué a la pelota y se rodó a la carretera).

Figura 3.9 Actividad para realizar area motriz



Fuente: Programa para la Estimulación del Desarrollo Infantil, CEPE, Madrid 2004

Que se debe hacer:

- Pídale que le cuente 2 cosas que hizo en_____.
- Escuche al niño cuando habla. Cuando usted note que el niño dice expresiones donde podría haber usado una conjunción (como “y” o un adverbio como “así”) repita la oración usando la conjunción o el adverbio. Por ejemplo: “Fuimos a la tienda y compramos dulces”.

7. Objetivo: Cuando se le pide puede encontrar la parte de “arriba” y la de “abajo” de los objetos.

Que se debe hacer:

- Emplee una hoja de papel y complete un dibujo haciendo que el niño coloque o dibuje cosas en la parte de arriba o de abajo. Use recortes de ilustraciones para aumentar la motivación del niño.

8. Objetivo: Emplea el condicional (podría, sería, haría, etc.) al hablar.

Que se debe hacer:

- Juegue a juegos verbales como: “Si yo fuera conejo, podría saltar, brincaría, podría mover la nariz.” Luego deje que el niño escoja un objeto o animal y que le cuente que podría hacer o que haría si fuera_____ o si estuviera____. Esté segura de que el niño empieza cada declaración con “yo podría”, “yo sería”, “yo haría”

9. *Objetivo:* Puede nombrar cosas absurdas en una ilustración.

Que se debe hacer:

- Haga que el niño le diga que hace que la ilustración parezca rara.

10. *Objetivo:* Emplea las palabras “hermana, hermano, abuelito, abuelita”.

Que se debe hacer:

- Emplee las palabras arriba mencionadas en lugar de nombres de esas personas al referirse a ellas “Llévale este juguete a tu hermana” o pregúntele: “¿Dónde está tu hermano?”. Si el niño no responde, toque a la persona a que se refiere y dígame: “Aquí está tu hermano”.

11. *Objetivo:* Dice la última palabra en analogías opuestas.

Que se debe hacer:

- El niño completa correctamente lo siguiente:

a) Mi hermano es un niño; mi hermana es una ____.

b) En el verano hace calor; en el invierno hace ____.

c) Estamos despiertos durante el día; dormimos por la ____.

d) Un árbol es grande; Un arbusto es ____.

- Si el niño tiene dificultad al hacer las analogías arriba mencionad Figura 3.9 Actividad para realizar area motriz as, empiece utilizando ilustraciones mientras dice usted las analogías.

12. *Objetivo:* Relata un cuento conocido sin la ayuda de ilustraciones.

Figura 3.10 Actividad para realizar area motriz



Fuente: Programa para la Estimulación del Desarrollo Infantil, CEPE, Madrid 2004

Que se debe hacer:

- Mientras lee un cuento al niño, haga que le describa las ilustraciones.
- Vuelva a contar el cuento, omitiendo palabras importantes mientras le muestra las ilustraciones, y haga que el niño diga las palabras omitidas.

13. *Objetivo:* En una ilustración nombra el objeto que no pertenece a una clase determinada (uno que no es animal, etc.).

Figura 3.11 Actividad para realizar area motriz



Fuente: Programa para la Estimulación del Desarrollo Infantil, CEPE, Madrid 2004

Que se debe hacer:

- Emplee ilustraciones u objetos reales. Saque 2 ó 3 que sean animales, herramientas, comida, o útiles de escritorio, etc. Y 1 que no lo sea. Pídale al niño el que no pertenece al grupo. Ayúdelo, preguntándole que se hace con cada objeto o a que clase pertenece. Elimine la ayuda gradualmente hasta que el niño pueda señalar el objeto sin ayuda.

14. *Objetivo:* Dice si las palabras riman o no.

Que se debe hacer:

- Emplee ilustraciones de objetos. Saque una y haga que el niño la nombre. Luego muéstrole 2 ó 3 más y haga que el encuentre lo que rima con la primera que usted presentó (por ejemplo: “Casa, taza, pasa”, emplee también sílabas que no tienen sentido como: “u, bu, mu, cu”). Anímelo a que diga el nombre de cada ilustración para ver si rima. Dele indicaciones si es necesario, pero elimínelas gradualmente.

15. Objetivo: Dice oraciones complejas (Ella quiere que yo entre porque___).

Que se debe hacer:

- Juegue con el niño a: “Di tú lo que yo digo”. Pídale al niño que diga oraciones complejas imitándola a usted. Si el niño tiene dificultad, repita parte de la oración y haga que él la complete.

- Mire ilustraciones con el niño y pídale que las describa. Repita la oración que ha dicho el niño diciendo: “Sí___” agregando las palabras necesarias para convertirla en una oración compleja. Por ejemplo: “Sí, el gato se comió al ratón porque tenía hambre”

16. Objetivo: Dice si un sonido es “fuerte” o “suave”.

Que se debe hacer:

- Emplee objetos que produzcan sonidos, instrumentos musicales, o golpee la mesa o deje caer dentro de una lata de café objetos que hagan sonido y pídale al niño que le diga si los sonidos son fuertes o suaves. ⁽²²⁾

²² S. BLUMA, M. SHEARE, A. FROHMAN Y J. HILLARD, Proyecto Portaje de Educación Pre escolar, CESA 12 Box 564, Wisconsin 53911, EE.U.U

3.3 Juego

El juego es una actividad infantil por excelencia, necesaria para el desarrollo emocional e intelectual del niño. Favorece la maduración y el pensamiento creativo. Surge de forma espontánea y es el mejor camino que tiene el pequeño para comprender cómo funciona el mundo en el que vive y las cosas que lo rodean.

Por medio del juego y en cada uno de ellos, expresan alegría, tristeza, iras, temor, placer y recrean las experiencias de su vida real.

El juego está determinado por la edad evolutiva que atraviesa el niño y por la calidad y cantidad de estímulos que ofrece el medio. Es una necesidad vital, fundamental en la vida del niño, de su posibilidad de jugar depende en gran parte el desarrollo integral y armónico que pueda alcanzar.

En la edad más temprana, ante el apareamiento del lenguaje, se presenta el juego sensorio-motor, que se caracteriza por mostrar conductas en las que el niño lanza objetos, apila, abre, cierra, etc, las mismas que se repiten innumerables veces y el adulto debe tener la capacidad de entender esta conducta y satisfacer las necesidades del niño al realizar estas actividades, las que les permitirán asimilar las características de los objetos que manipula y además, percibir las consecuencias de su actividad; ejemplo, la pelota rueda, un objeto que cae, suena, etc.

La libre exploración que realiza el niño por medio de éste juego, más el apareamiento del lenguaje marcará la presencia de un juego más elaborado y que se conoce como **juego simbólico** o de ficción, así, un palo de escoba cobra vida y se transforma en un maravilloso caballo. En esta etapa, el juego es individual y paralelo, cada niño se apropia de un rol, ignorando al resto.

En la siguiente etapa, este juego presenta algunas variaciones, se hace más cooperativo, participativo, el niño ya puede jugar a una familia donde sus personajes se interrelacionan.

Al final de la etapa parvularia, aparece el juego de reglas, las que inicialmente son muy sencillas y luego, con el dominio de las mismas, el niño podría elaborar sus propias reglas. Este juego es el más elaborado e incluye los anteriores, porque en él se une la actividad psicomotriz y el juego simbólico, ambos sometidos a determinadas reglas.⁽²³⁾

Para resaltar la importancia del juego, expuesta anteriormente, detallaremos algunas recomendaciones que permitirán aprovechar al máximo este valioso instrumento de aprendizaje:

- El juego debe considerarse un eje transversal que involucre todas las acciones que realiza el niño.
- El juego es un valioso medio para educar al niño e influir en su formación integral.
- El adulto debe acompañar el juego del niño, no dirigirlo. Debe respetar y estimular el juego colectivo.
- El juego debe ser propuesto, no impuesto.
- Ante la demanda del niño de jugar con el adulto, éste puede acompañarlo sin perder de vista el resto del grupo.
- Tener claro que el niño aprende jugando y ésta actividad no es una pérdida de tiempo.
- Aprovechar de determinados juegos para fomentar en el niño los valores de la solidaridad, respeto, ayuda mutua, así como esperar el turno.
- Tomar en cuenta que el juego en el niño corresponde al trabajo en el adulto.

²³ MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL, Manual de Autocapacitación, Editorial UNP, Quito, 1991, pág.111

- Recordar la importancia de incorporar los juegos tradicionales del país. ⁽²⁴⁾

3.3.1 Importancia del Juego en el Desarrollo Psicomotriz del Niño y Niña:

Los juegos, juguetes o actividades que contribuyen al desarrollo motor del niño de edad preescolar son aquellos que estimulan la musculatura gruesa, juegos que permiten correr, trepar, arrastrarse, saltar, brincar, galopar, todos aquellos que favorezcan y estimulen los más variados desplazamientos y los juegos que favorezcan la coordinación ojo-pie y el equilibrio son los carritos para jalar, empujar, rodar, los juguetes que permiten el balanceo son las cuerdas para saltar, las pelotas, etc. Los juegos que favorecen la coordinación ojo-mano como son las actividades manuales de rasgar, estrujar, despedazar, cortar con tijeras, pegar, cocer, amasar y modelar, ensartar objetos, el hacer un dibujo es un ejercicio lúdico que estimula la motricidad fina, ejercita y favorece la memorización, el aprendizaje de los conceptos y ejercita la abstracción a partir de una actividad concreta. Aquellos juegos que permiten la coordinación de los movimientos finos son golpear, atornillar, encajar, aserruchar, martillar y apernar, en tanto los juegos que hacen mover las manos y los dedos son los que se realizan con manivelas concentradas a engranes, artículos para apilar y encajar sobre una tabla. Se consideran importantes para la independencia del niño las actividades de la vida diaria las acciones como abotonar la ropa personal o de la muñeca, utilizar cierras, anudar zapatos, transportar un objeto frágil o que contenga objetos que no deban caerse.

²⁴ Op.cit

Con respecto al desarrollo cognitivo, el niño preescolar es sincrético que significa que percibe un conjunto de manera global, está limitando al presente y no diferencia entre el yo y no yo, su percepción de las cosas es global subjetiva, no es capaz de establecer relaciones entre los elementos de un conjunto complejo. El niño tiene de lo real una visión más afectiva que intelectual, no puede separar con nitidez lo subjetivo y objetivo, ignorando que su experiencia es sólo parcial y le atribuye un valor absoluto. No es capaz de adaptar su pensamiento a lo real. Sitúa para sí mismo lo que nosotros situamos en el exterior. Y cuando el niño proyecta su persona en las cosas y les traspasa sus propias características está expresando el correspondiente animismo, en donde se supone que los objetos tienen la capacidad de moverse y actuar. Estos aspectos del pensamiento indican la manera en que se desarrolla en el niño la inteligencia y gracias al juego que representa el puente por el cual el niño atraviesa de subjetividad a la objetividad, de lo concreto a lo abstracto, son los elementos que requieren los niños para diferenciar la realidad de la fantasía. Mediante el juego el niño preescolar desarrolla relaciones que establecen la causa y el efecto y así encuentra una explicación a lo que ve, esto va a facilitar que el niño adquiera una actitud lógica.

A través del juego el niño también desarrolla las facultades de análisis, es capaz de sinterizar y acceder a la lógica la cual le permitirá desarrollar competencias que le serán útiles para el aprendizaje escolar (observación, creatividad, perseverancia), la clasificación de los objetos de izquierda a derecha o de imágenes para reconstruir una acción facilitan la preparación de la combinación de letras y de palabras para formar una idea. Los juegos que permiten cuantificar, ordenar y los que son de paridad son preparatorios para las matemáticas y ayudan al niño a descubrir las operaciones. (D'Agostino y Raimbault, Op. Cit.) Por otra parte, los rompecabezas o juegos de construcción facilitan

que el niño ejercite la imaginación y que pueda construir todo aquello que los materiales del juego le sugieran. Y hay que tener presente que no es conveniente darle al niño juegos con demasiadas dificultades ya que sería muy frustrante para resolverlas.⁽²⁵⁾

3.4 Ergonomía

3.4.1 Concepto

La Ergonomía es una disciplina científico-técnica y de diseño que estudia integralmente al hombre (o grupos de hombres) en su marco de actuación, relacionando con las máquinas dentro de un ambiente laboral específico, y que busca la optimización de los tres elementos de sistema (hombre máquina ambiente), para lo cual elabora métodos de estudio del individuo, de la técnica y de la organización del trabajo.

Diseña la situación de trabajo de manera que ésta resulte plena de contenido y adecuada a las capacidades psicofisiológicas y necesidades del ser humano.

El objetivo que siempre busca la Ergonomía, es tratar de mejorar la calidad de vida del usuario, tanto delante de un equipo de trabajo como en algún lugar doméstico; en cualquier caso este objetivo se concreta con la reducción de riesgos posibles y con el incremento del bienestar del usuario.⁽²⁶⁾

3.4.2 Cómo se la Concibe en Niños y Niñas.

Hasta la fecha no han sido muchos los datos antropométricos de población infantil al alcance de arquitectos y diseñadores, a pesar de esto, no se puede ignorar su trascendencia en el diseño de mobiliario y de ambientes interiores, preescolar y escolar. La

²⁵ DÍAS Damián, La Importancia del Juego en el Desarrollo Psicológico Infantil, http://acapsi.com/inportancia_del_juego_en_el_desarrollo_psicologico_infantil.html, Psicología, Educativa, 2007, Vol.13, n°2133, 01/02/10

²⁶ Enviado por: JEANCM5, www.monografias.com/trabajos17/ergonomia/ergonomiashtml, Enciclopedia Microsoft® Encarta® 2002. © 1993-2001 Microsoft Corporation.

urgente necesidad de poseer información reside en que está en juego la seguridad y el confort debido al nexo existente entre un mobiliario inadecuado y los accidentes que suceden.⁽²⁷⁾

3.4.3 Antropometría del Usuario Niños y Niñas de Cuatro a Cinco Años

Para estudiar la Antropometría del universo del usuario, se decidió segmentar en tres grupos denominados altos, medianos y bajos. Esto es para ajustar los diseños futuros según el principio ergonómico “Diseño para los Extremos” e “Intervalos Ajustables” y también para relacionar con los percentiles, Los datos a continuación expuestos, se obtuvieron asistiendo al CDI y midiendo a los treinta y un niños y niñas por individual y en orden de lista con la ayuda y supervisión de la madre comunitaria. (Ver tabla 1)

Fotografías 3.1 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

²⁷ PANERO, Juluis, ZELNIK, Martín, Las Dimensiones Humanas de los Espacios Interiores, Editoriales Antropométricos, 1963, pág. 105,

Tabla 3.1 Medidas Antropométricas

MEDIDAS (CM) DE LOS NIÑOS DE CUATRO A CINCO AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "PEQUEÑOS TRAVIESOS"			
DIMENSIONES	NIÑO ALTO	NIÑO MEDIANO	NIÑO BAJO
Estatura.	110	101	93
Altura del ojo.	93	87	81
Sentado.	58	55	50
Alcance del brazo.	52	44	37
Longitud de la mano.	11	10	9
Anchura de la mano.	8	7	6,5
Altura del dedo medio.	6	5	4,5
Diámetro transversal tórax	30	27	24
Altura de las piernas.	58	54	46
Longitud del pie.	20	16	15

Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Para el análisis antropométrico de los niños y niñas del CDI Pequeños Traviesos, se ha buscado trabajar con tablas antropométricas más afines a este usuario, por lo que se recurrió a un estudio correspondiente a una población colombiana y mexicana. Esta fuente permitió analizar, comparar y aplicar medidas más reales y próximas a la realidad latinoamericana, que las normalmente usadas por tablas de Panero o Groney.

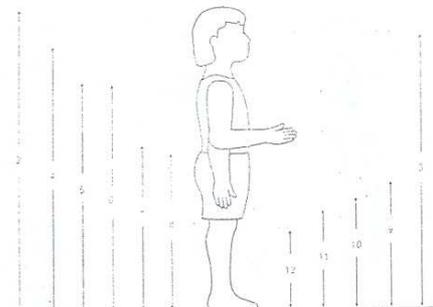
Para éste análisis se formularon dos tablas, la primera corresponde a una sistematización y organización de las medidas tomadas a todos los niños y niñas de cuatro a cinco años del CDI citado, que corresponden a la totalidad de la población en este proyecto. En la segunda tabla se encuentran organizadas las medidas de la fuente del Centro de Investigaciones de Ergonomía, del estudio de la población de los niños y niñas de la misma edad de la ciudad de Guadalajara.

Las medidas que el diseño aplica en este proyecto corresponden al estudio comparativo de estas dos tablas propuestas.

Relacionando las medidas de la Tabla 1, con las de la Tabla 2, existe una diferencia de uno a tres centímetros, menor al percentil 5 de la tabla. Es decir

que nuestro usuario más pequeño tomando como referencia corresponde a dimensiones menores, pero la diferencia no es representativa por eso consideramos adecuada estas tablas.

Figura 3.12 Medidas Antropométricas



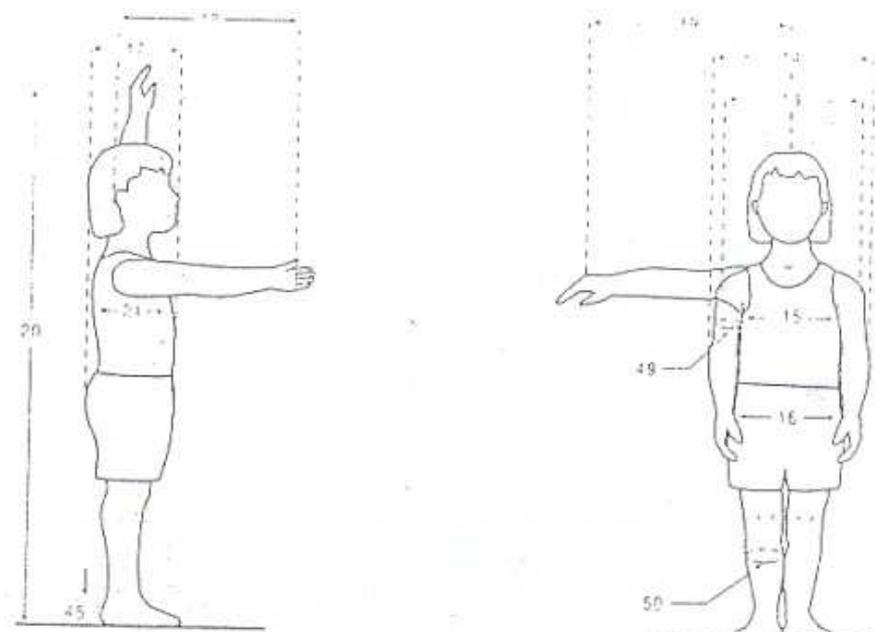
Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNAM de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Tabla 3.2 Medidas Antropométricas

MEDIDAS ANTROPOMÉTRICAS EN POSICIÓN DE PIE PREESCOLAR SEXO FEMENINO CUATRO A CINCO AÑOS											
No.	DIMENSIONES	4 AÑOS (n = 40) PERCENTILES					5 AÑOS (n = 48) PERCENTILES				
		X	D.E	5	50	95	X	D.E	5	50	95
1.	Peso (Kg)	17.3	2.3	13.7	16.9	20.3	19.7	3	14.6	19.0	24.5
2.	Estatura	1039	56	960	1035	1112	1108	76	1016	1094	1188
3.	Altura del ojo	932	52	857	934	1005	995	60	907	991	1081
4.	Altura del oído	914	51	840	913	986	979	54	895	974	1063
5.	Altura vertiente humeral	816	41	748	815	884	875	47	797	871	953
6.	Altura hombro	795	42	726	797	864	852	44	779	852	925
7.	Altura codo	624	42	555	625	693	663	56	571	662	755
8.	Altura codo flexionado	601	34	545	600	657	647	35	590	647	705
9.	Altura muñeca	479	26	436	481	525	514	33	456	513	572
10.	Altura nudillo	427	25	386	425	468	461	31	410	460	512
11.	Altura dedo medio	359	25	317	362	400	390	29	342	390	438
12.	Altura rodilla	273	23	235	275	311	296	23	258	295	334

Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Figura 3.13 Medidas Antropométricas



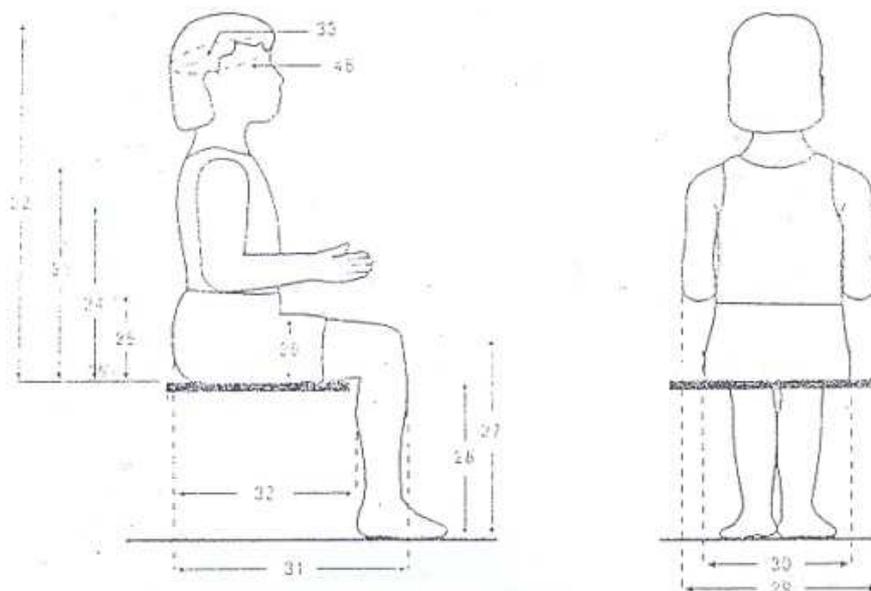
Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Tabla 3.3 Medidas Antropométricas

MEDIDAS ANTROPOMÉTRICAS EN POSICIÓN DE PIE PREESCOLAR SEXO FEMENINO CUATRO A CINCO AÑOS											
No.	DIMENSIONES	4 AÑOS (n = 40) PERCENTILES					5 AÑOS (n = 48) PERCENTILES				
		X	D.E	5	50	95	X	D.E	5	50	95
13.	Diámetro máx. bideltóideo.	274	16	248	272	300	283	20	250	281	316
14.	Anchura máx. cuerpo.	301	20	268	300	334	310	24	270	310	350
15.	Diámetro transversal tórax	195	19	164	196	226	206	22	170	197	242
16.	Diámetro bitrocantérico.	189	20	156	190	226	201	21	166	202	242
17.	Profundidad máx. cuerpo.	175	15	150	175	200	181	17	153	182	209
18.	Alcance brazo frontal.	383	25	342	384	424	405	29	353	408	453
19.	Alcance brazo lateral.	449	25	408	450	490	477	28	431	480	523
20.	Alcance máx. vertical.	1188	65	1081	1190	1295	1277	72	1158	1281	1396
21.	Profundidad tórax.	141	9	126	140	156	143	11	125	142	161
45.	Altura tobillo.	45	8	32	45	58	47	8	34	45	60
49.	Perímetro brazo.	166	15	141	165	191	169	15	144	170	194
50.	Perímetro pantorrilla.	216	15	191	215	241	224	17	196	222	252

Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Figura 3.14 Medidas Antropométricas



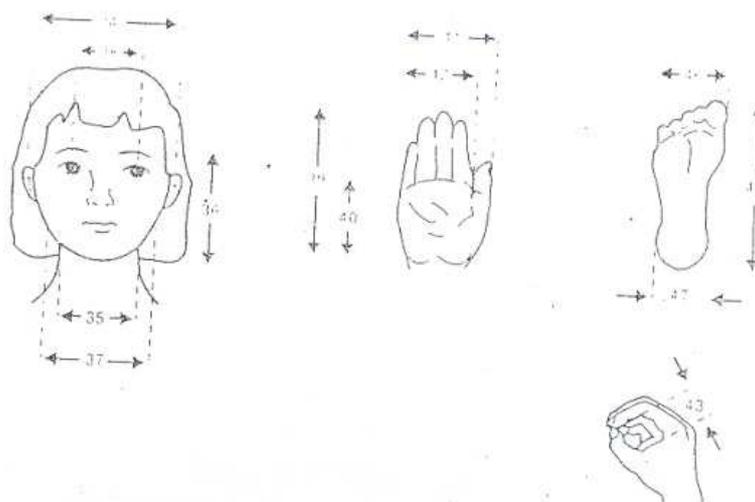
Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Tabla 3.4 Medidas Antropométricas

MEDIDAS ANTROPOMÉTRICAS EN POSICIÓN SENTADO PREESCOLAR SEXO FEMENINO CUATRO A CINCO AÑOS											
No.	DIMENCIONES	4 AÑOS (n = 40) PERCENTILES					5 AÑOS (n = 48) PERCENTILES				
		X	D.E	5	50	95	X	D.E	5	50	95
		22.	Altura normal sentado.	570	32	517	573	623	601	33	547
23.	Altura hombro sentado.	340	25	299	343	381	360	25	319	360	401
24.	Altura omoplato.	270	20	237	270	303	284	22	248	284	320
25.	Altura codo sentado.	150	21	115	150	185	152	21	117	151	187
26.	Altura máx. muslo.	83	10	67	81	100	88	10	72	88	105
27.	Altura rodilla sentado.	303	23	265	304	341	327	23	289	330	365
28.	Altura poplítea.	263	20	230	262	296	282	24	242	281	322
29.	Altura codos.	298	27	253	298	343	311	29	263	310	359
30.	Anchura cadera sentado.	213	20	180	210	248	224	19	193	222	255
31.	Longitud nalga-rodilla.	332	22	296	330	368	354	25	313	355	395
32.	Longitud nalga-poplíteo.	273	21	238	272	308	299	24	259	297	339
33.	Diámetro a-p cabeza.	171	7	159	171	183	173	7	161	174	185
48.	Perímetro cabeza	495	17	467	496	523	501	15	476	502	526

Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Figura 3.15 Medidas Antropométricas



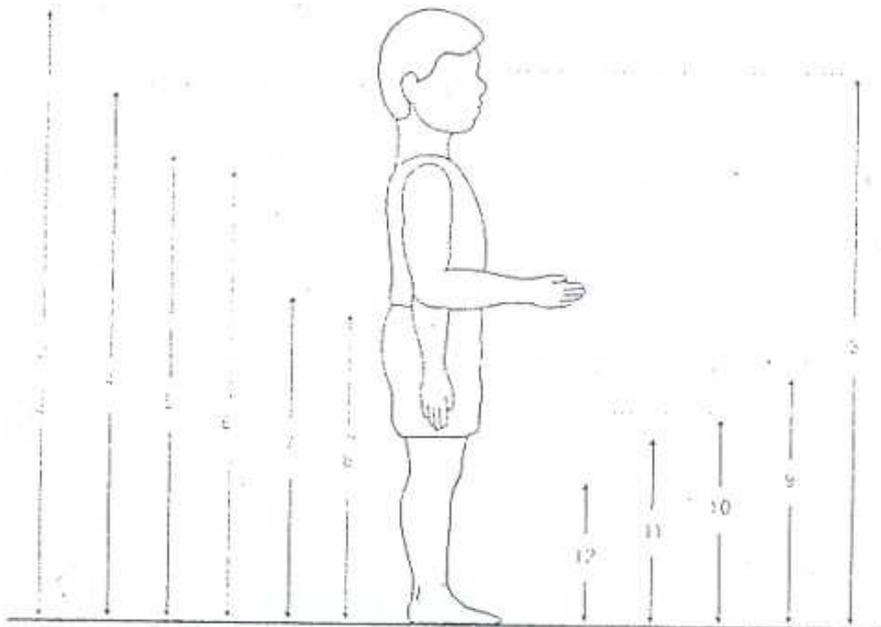
Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Tabla 3.5 Medidas Antropométricas

MEDIDAS ANTROPOMÉTRICAS CABEZA, PIE ,MANO PREESCOLAR SEXO FEMENINO CUATRO A CINCO AÑOS											
No.	DIMENCIONES	4 AÑOS (n = 40) PERCENTILES					5 AÑOS (n = 48) PERCENTILES				
		X	D.E	5	50	95	X	D.E	5	50	95
34	Anchura cabeza.	138	5	130	137	146	139	5	131	140	147
35	Anchura cuello.	77	8	64	75	90	78	7	67	76	90
36	Altura cara.	101	6	91	101	111	103	6	93	102	113
37	Anchura cara.	110	8	97	110	123	111	8	98	110	124
38	Diámetro interpupilar	44	5	36	44	52	46	4	39	46	53
39	Longitud de la mano.	115	7	103	115	127	122	6	112	121	132
40	Longitud palma - mano	66	4	59	65	73	69	5	61	69	77
41	Anchura de la mano	64	5	56	64	73	67	5	59	67	75
42	Anchura palma - mano	52	4	45	53	59	55	4	48	55	62
43	Diámetro empuñadura	25	2	21	25	28	26	3	21	26	31
44	Longitud del pie	164	10	148	165	181	174	10	152	175	191
46	Anchura del pie	65	5	57	66	73	69	5	61	69	77
47	Anchura del talón	47	5	39	46	55	49	5	41	49	57

Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Figura 3.16 Medidas Antropométricas



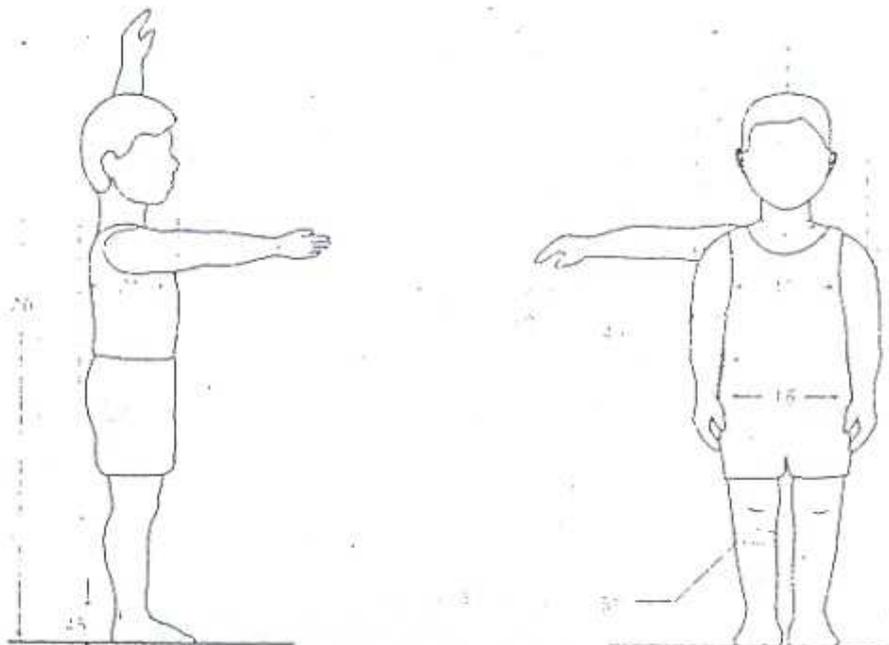
Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Tabla 3.6 Medidas Antropométricas

MEDIDAS ANTROPOMÉTRICAS EN POSICIÓN DE PIE PREESCOLAR SEXO MASCULINO CUATRO A CINCO AÑOS											
No.	DIMENSIONES	4 AÑOS (n = 40) PERCENTILES					5 AÑOS (n = 48) PERCENTILES				
		X	D.E	5	50	95	X	D.E	5	50	95
1.	Peso (Kg)	17.5	2.1	14.4	17.6	21.0	20.2	3.2	15.0	19.4	24.9
2.	Estatura	1048	50.5	963	1047	1120	1118	50	1029	1100	1191
3.	Altura del ojo	931	44	867	938	1005	1010	51	915	992	1087
4.	Altura del oído	913	48	844	920	990	992	50	901	975	1066
5.	Altura vertiente humeral	823	37	761	822	884	880	42	811	846	949
6.	Altura hombro	800	45	726	805	874	857	40	791	854	923
7.	Altura codo	627	33	573	625	681	671	34	615	665	727
8.	Altura codo flexionado	607	35	549	605	665	651	31	600	647	702
9.	Altura muñeca	480	31	429	482	531	514	34	445	707	583
10.	Altura nudillo	428	27	383	429	473	458	31	407	455	509
11.	Altura dedo medio	361	25	320	363	402	387	25	346	384	431
12.	Altura rodilla	275	21	340	275	310	295	24	251	292	335

Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Figura 3.17 Medidas Antropométricas



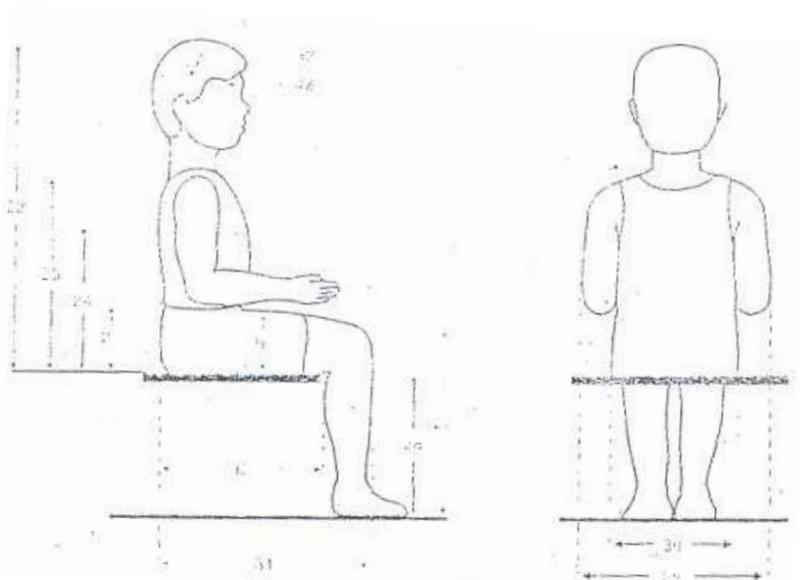
Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Tabla 3.7 Medidas Antropométricas

MEDIDAS ANTROPOMÉTRICAS EN POSICIÓN DE PIE PREESCOLAR SEXO MASCULINO CUATRO A CINCO AÑOS											
No.	DIMENSIONES	4 AÑOS (n = 40) PERCENTILES					5 AÑOS (n = 48) PERCENTILES				
		X	D.E	5	50	95	X	D.E	5	50	95
13.	Diámetro máx. bideltoides.	274	18	244	270	304	287	20	254	284	320
14.	Anchura máx. cuerpo.	302	24	262	300	342	315	23	277	314	357
15.	Diámetro transversal tórax	193	18	263	194	223	203	18	172	209	234
16.	Diámetro bitrocantérico.	184	33	146	188	223	200	21	165	203	234
17.	Profundidad máx. cuerpo.	177	15	152	174	202	186	19	155	184	217
18.	Alcance brazo frontal.	381	24	337	380	421	412	28	366	411	458
19.	Alcance brazo lateral.	454	23	416	455	492	481	26	438	479	524
20.	Alcance máx. vertical.	1197	64	1091	1200	1303	1280	77	1153	1270	1407
21.	Profundidad tórax.	142	10	126	142	159	146	10	130	145	163
45.	Altura tobillo.	46	6	36	46	56	48	7	36	47	60
49.	Perímetro brazo.	166	14	143	164	190	171	14	148	170	194
50.	Perímetro pantorrilla.	214	17	186	214	242	225	16	199	225	251

Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Figura 3.18 Medidas Antropométricas



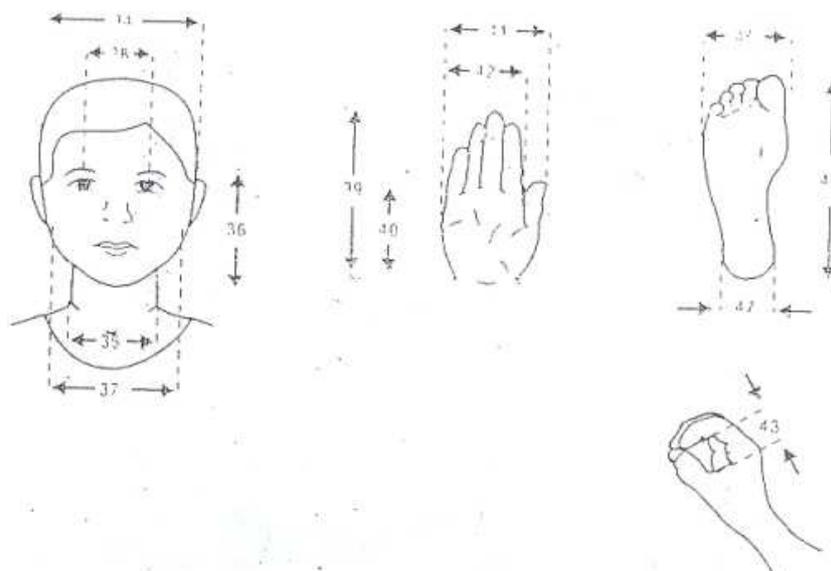
Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Tabla 3.8 Medidas Antropométricas

MEDIDAS ANTOPOMÉTRICAS EN POSICIÓN SENTADO PREESCOLAR SEXO MASCULINO CUATRO A CINCO AÑOS											
No.	DIMENCIONES	4 AÑOS (n = 40)					5 AÑOS (n = 48)				
		PERCENTILES					PERCENTILES				
		X	D.E	5	50	95	X	D.E	5	50	95
22.	Altura normal sentado.	578	25	537	582	619	606	33	552	605	660
23.	Altura hombro sentado.	345	24	305	350	385	365	27	320	365	410
24.	Altura omoplato.	272	17	244	271	300	290	21	255	288	325
25.	Altura codo sentado.	152	24	117	153	192	157	23	199	155	195
26.	Altura máx. muslo.	81	8	68	80	94	87	10	71	86	104
27.	Altura rodilla sentado.	301	21	266	304	336	328	26	285	328	371
28.	Altura poplíteo.	261	20	228	260	294	283	20	250	280	316
29.	Altura codos.	310	25	269	306	358	320	30	271	322	370
30.	Anchura cadera sentado.	211	18	281	210	241	227	21	192	227	262
31.	Longitud nalga-rodilla.	329	19	298	331	360	357	23	315	351	391
32.	Longitud nalga-poplíteo.	207	22	231	265	303	290	26	247	292	333
33.	Diámetro a-p cabeza.	174	7	162	173	186	178	7	164	175	188
48.	Perímetro cabeza	505	15	480	504	530	512	14	489	513	535

Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Figura 3.19 Medidas Antropométricas



Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

Tabla 3.9 Medidas Antropométricas

MEDIDAS ANTOPOMÉTRICAS CABEZA, PIE ,MANO PREESCOLAR SEXO MASCULINO CUATRO A CINCO AÑOS											
No.	DIMENCIONES	4 AÑOS (n = 40)					5 AÑOS (n = 48)				
		PERCENTILES					PERCENTILES				
		X	D.E	5	50	95	X	D.E	5	50	95
34	Anchura cabeza.	141	5	131	141	151	142	6	132	143	152
35	Anchura cuello.	76	6	66	78	86	81	7	70	80	93
36	Altura cara.	102	7	90	102	114	105	6	95	104	115
37	Anchura cara.	111	8	98	112	124	112	7	100	112	124
38	Diámetro interpupilar	45	6	36	45	55	46	5	38	46	56
39	Longitud de la mano.	116	7	105	116	128	121	7	109	121	133
40	Longitud palma - mano	67	5	59	66	75	69	5	61	70	77
41	Anchura de la mano	66	5	58	66	74	68	5	60	68	76
42	Anchura palma - mano	54	4	47	53	61	57	4	50	57	64
43	Diámetro empuñadura	24	2	21	24	27	26	2	23	26	29
44	Longitud del pie	166	9	151	166	181	175	10	159	175	192
46	Anchura del pie	67	5	59	66	75	70	5	62	70	78
47	Anchura del talón	50	5	42	50	58	50	5	42	49	58

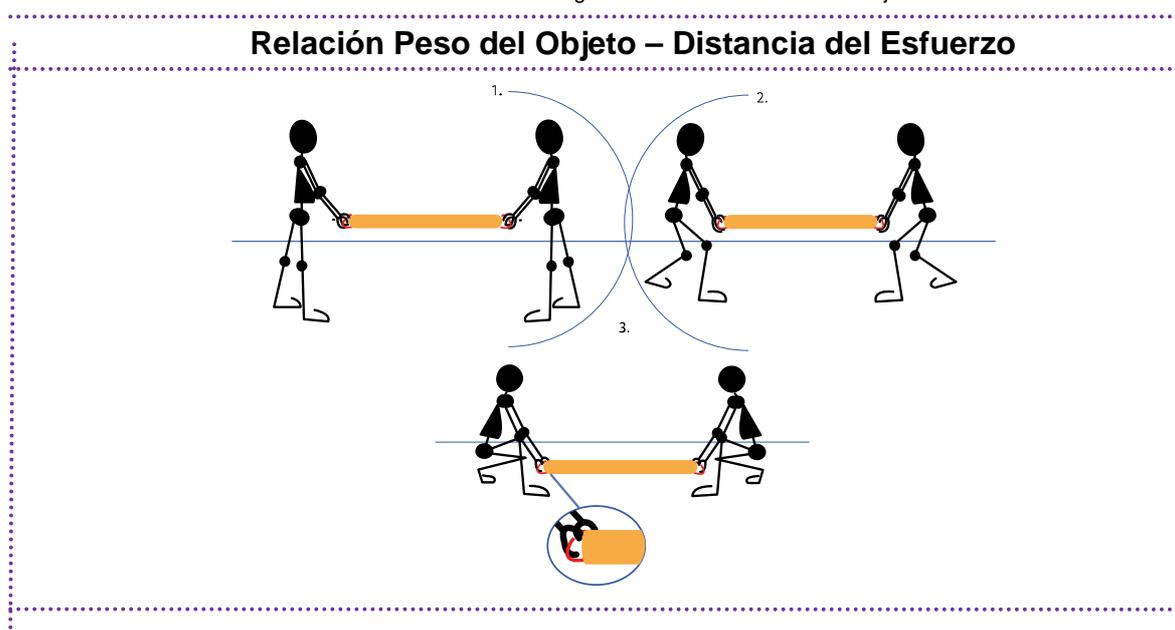
Fuente: Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999

La antropometría desarrollada en este capítulo, se aplica en el diseño de los productos de este proyecto. Se contempla el desarrollo de un libro objeto que hará la función de escenario para que los niños y niñas interpreten personajes descritos en la leyenda de éste libro. Es el diseño de un cuento gigante en 3D, que propone la interacción de los niños y niñas como personajes. Es por esto que para definir las dimensiones del libro, se han tomado las siguientes medidas: Longitud palma-mano, anchura de la mano, anchura palma –mano, estatura, altura del ojo, altura hombro, anchura máxima del cuerpo, alcance brazo lateral y alcance máximo vertical. Además para el planteamiento de las tallas y medidas de los trajes de los personajes, se trabajó con estas medidas: anchura cabeza, anchura de la cara y diámetro interpupilar.

Se aplicó el 5 percentil tomando en cuenta el principio de comodidad para la mayoría de los usuarios en el diseño del objeto, el criterio fue el de altura, es decir que si alcanzan los niños más pequeños, alcanzarán los más grandes y el 95 percentil, haciendo referencia al principio de holgura, ya que es preferible que no surja una incomodidad al interactuar con el objeto y que puede ser adaptable a cualquier niño y niña, de contextura gruesa o delgada. Gracias al empleo del velcro y el elástico se garantizó mencionada adaptabilidad en los trajes, lo cual se comprobó con el uso de los mismos.

3.4.4 Secuencia de Uso/Objeto

Fotografía 3.2 Relación Peso del Objeto – Distancia del Esfuerzo



1. Agarrar Tiempo: 5 segundos	2. Colocar al piso Tiempo: 5 segundos	3. Abrir cierres Tiempo: 20 segundos
		
3. Retirar Forro Tiempo: 5 segundos	5. Desabotonar libro Tiempo: 50 segundos	6. Abrir libro Tiempo: 12 segundos
		
7. Desabotonar libros internos Tiempo: 50 segundos	8. Retirar libros internos Tiempo: 20 segundos	9. Abrir libros internos Tiempo: 10 segundos
		
Fuente: CDI Pequeños Traviesos Autor: Carolina Avalos		TOTAL : 3 minutos y 57 segundos

3.4.4.1 Factores que Facilitan el Uso:

- Dispone de agarraderas a sus lados, que permiten el manejo exitoso del objeto, equilibrando el peso entre las dos personas que se requiere para movilizarlo.
- Su peso es de 40kg, esfuerzo compartido en dos personas. Una mujer puede cargar 20 kg y no por mucho tiempo, unos 10 minutos. El objeto es cargado por 3 minutos y 57 segundos entre dos personas, lo que lo hace óptimo.
- El espacio donde se aplica el juego es suficiente para el desplazamiento que necesita.
- El objeto se apoya en el suelo siempre, por ende facilita la manipulación tanto por los niños como por las madres comunitarias.

3.5 Diseño Gráfico

Podemos definir el diseño gráfico como el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

La función principal del **diseño gráfico** es transmitir una información determinada por medio de composiciones gráficas, que se hacen llegar al público destinatario a través de diferentes soportes, como folletos, carteles, trípticos, etc.

El diseño gráfico busca transmitir las ideas esenciales del mensaje de forma clara y directa, usando para ello diferentes elementos gráficos que den forma al mensaje y lo hagan fácilmente entendible por los destinatarios del mismo".⁽²⁸⁾

3.5.1 Libros Infantiles

Desde hace unos años los libros infantiles reciben cada vez más atención y respeto. Se podría decir que ya era hora, porque no cabe duda de que sea un mundo tan profundo como innovador. Muchas veces, las imágenes de los libros son la primera herramienta del niño para dar sentido a un mundo que aún no ha empezado a conocer a fondo. De ahí que sea tan grande la responsabilidad del creador de esas imágenes.

Cabe destacar, que no existe una manera de dibujar específicamente indicada para la ilustración de libros infantiles, (...) en el mejor de los casos, la ilustración de éstos, es una forma artística sutil y compleja capaz de establecer muchos

²⁸ MORENO Luciano/Diseño Gráfico/<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php>23-sep-2003, 01/10/2010

niveles de comunicación, y de dejar una huella muy profunda en la conciencia del niño (...) a la hora de traducir palabras en imágenes.

La expansión de los medios de comunicación hace que los niños estén expuestos a más imágenes que en ningún tiempo. La razón podría ser que las personas cuya obra refleja interés por las secuencias, la narración, el diseño y la comunicación son más conscientes que nunca de las oportunidades creativas que les brinda este campo.

3.5.1.1 Personajes de Libros Infantiles

Saber desarrollar un personaje exige dos cosas: en primer lugar un interés agudo (...) por los caprichos y excentricidades de la condición humana; en segundo lugar, la capacidad de plasmar estas excentricidades.

El punto de partida consiste en describir detalladamente por escrito las costumbres, movimientos, aspecto físico, indumentaria, etc, de este.

La vía para obtener una representación del personaje depende de la capacidad que tiene el ilustrador para meterse en la piel de los seres que participan en el cuento, por muy inverosímil que sea (como por ejemplo un elefante que baila).

La mitología, las fábulas, leyendas y el folklore han asignado características humanas a diversas especies.

Es por esto que el animal como sustituto del niño desempeña un papel muy especial a la hora de emplearlo en un cuento.

Los personajes animales permiten acercar cualquier tipo de tema a los niños sin que haga falta ser demasiado literales, además pueden representar los extremos de las características y del

comportamiento humano. Así, el zorro astuto, el lobo cruel, el león imperioso y el gusano vil son estereotipos bien conocidos.

El personaje en algunos casos surge como respuesta a una idea narrativa que solo existe en forma de palabras, así ocurre, cuando se trabaja con un escritor o con un texto previo.

Es trascendental recalcar que no tiene sentido, bajo ningún aspecto, dejar que el desarrollo creativo se vea totalmente condicionado por las necesidades del mercado, ya que el resultado será, una ilustración meramente imitativa. (...) De todos modos, es importante establecer un equilibrio entre lo que es satisfactorio artísticamente y lo que se deja leer con claridad al niño.

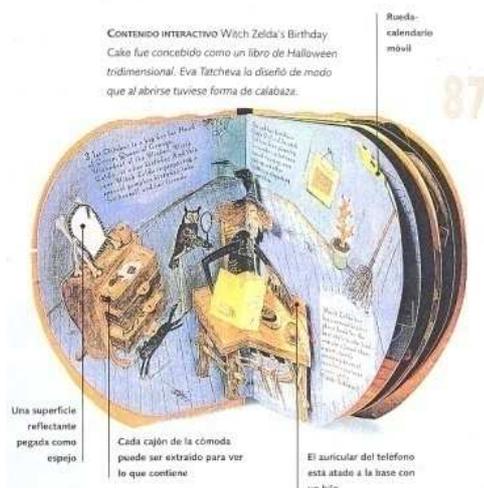
3.5.1.2 El Libro Interactivo y Tridimensional

A los niños pequeños les encanta jugar e interactuar con los libros (...) en los que puedan estirar las lengüetas, hacer girar las ruedas, levantar las solapas. El requisito, para el ilustrador, es una buena planificación del proceso artístico. [\(Ver Anexo N°3\)](#)

La distribución de los elementos en una doble página de un libro tridimensional, desempeña un papel esencial en la lectura de una secuencia visual, tanto en la dirección de la mirada, cuanto en el equilibrio estético.

La visión tridimensional de un libro, engloba desde el diseño de una simple lengüeta o solapa, a la creación de toda una galera, que al abrir el libro, despliega su velamen y navega por las páginas.

Fotografía 3.2 Libro Interactivo



Fuente: Ilustraciones de libros infantiles

Una vez diseñado el funcionamiento de la obra y puesto a prueba en forma de maqueta de papel en blanco se crea el componente artístico de unas formas extrañas, que fuera del contexto del libro acabado podrían tener mucho sentido. Después esas formas son impresas, recortadas y montadas en la fase de producción. El nivel de complejidad dependerá de lo activo que sea el libro.

3.5.1.3 Maquetas

La maqueta es una versión en tamaño natural que da una idea clara a quien la ve, (...) pero en esta fase la maqueta es de uso personal. Te ayuda (...) a experimentar algo tan fundamental como la dinámica que se crea al pasar la página.

Cuando se realiza libros tridimensionales, lo más probable es que se hagan muchas maquetas a pequeña escala antes de pasar a la versión definitiva a tamaño natural. En esta fase por lo tanto no hay que preocuparse por el acabado o el detalle de los dibujos; bastará con que se sepa reconocer cada elemento.

El objetivo de la maqueta final es ver que funciona, (...) es importante que se tenga las dimensiones y formas reales de libro, debe ser totalmente legible en las imágenes como en el texto, (...)

es decir mientras más clara quede la idea del resultado final, mejor.⁽²⁹⁾

3.6 Diseño Industrial

El *Diseño industrial* es una rama del diseño que busca crear o modificar objetos o ideas para hacerlos útiles, prácticos o simplemente bellos con intención de cubrir necesidades del ser humano, adaptando los objetos e ideas no solo en su forma sino también las funciones de éste, su concepto, su contexto y su escala, buscando lograr un producto final innovador.

El diseño industrial sintetiza conocimientos, métodos, técnicas, creatividad y tiene como meta la concepción de objetos de producción industrial, atendiendo a sus funciones, sus cualidades estructurales, formales y estético-simbólicas, así como todos los valores y aspectos que hacen a su producción, comercialización y utilización, teniendo al ser humano como usuario.

El diseñador industrial desarrolla diversos objetos tales como joyería, indumentaria, juguetes, muebles, luminarias, vehículos, accesorios de cómputo y sanitarios entre otros.

Los métodos utilizados en diseño y en el desarrollo de productos suelen ser muy visuales. Normalmente se representan las ideas y conceptos mediante imágenes ilustrativas para que sean fáciles de entender y recordar.

Los productos de Diseño Industrial se creaban en dos dimensiones, mediante dibujos y esquemas, y en tres dimensión

²⁹ SALISBURY Martín, Ilustraciones de libros infantiles, Editorial Acanto S:A: 2005, págs. 6, 7, 16, 62, 64, 66, 68, 69, 86, 88, 89, 120, 01/10/2010

Los productos de Diseño Industrial se creaban en dos dimensiones, mediante dibujos y esquemas, y en tres dimensiones con madera, escayola o espuma rígida, lo que facilitaba el examen y la evaluación del mismo. Luego de este primer esquema, se realizan nuevas investigaciones sobre materiales, costes o producción al desarrollo creativo, con el fin de considerar las ideas más viables. Es entonces cuando se preparan bosquejos maquetas o prototipos indicando los materiales a usar y las especificaciones de las terminaciones y el ensamblado para su evaluación final por el cliente.⁽³⁰⁾

3.6.1 Técnica Pop Up

Un Pop-Up es una estructura de montaje rápido tridimensional, formado por la acción de la apertura de un pliegue. Esta definición no incluye los discos giratorios, *solapas que se levantan*, *pestañas que se jalan* y otros dispositivos de ingeniería de papel bidimensional comúnmente, si por error, descrita como pop-ups.

Es importante que se tenga una buena base en las técnicas, aún si no se ha cubierto todas, antes de realizar el diseño. Es así, que no es difícil, pero si se lo trabaja demasiado rápido, incorrectamente medido y no se planifica cada paso de la construcción, los resultados no serán los esperados.

El Pop Up, mezcla experiencias del mundo físico en el cual dos y tres dimensiones son raramente intercambiadas y tienen un atractivo a través de todas las edades y culturas.

³⁰ WIKIMEDIA COMMONS, Diseño industrial. http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_industrial, Esta página fue modificada por última vez el 14:09, 11 en 2010, fecha de consulta 25/01/10

3.6.1.1 Materiales

La elección del papel para elaborar un Pop Up es importante, si el papel es muy delgado el Pop Up será débil y puede colapsar, mientras que si es muy grueso la página no cerrará con el Pop Up dentro. Esto dice, que hay un margen para el error y que es innecesario sugerir precisión en el peso y el grosor del papel.

En general, tratar de usar un papel que pueda mantener los dobleces sin romperse, tomando en cuenta que es mejor usar papel que se sienta compacto antes que sea esponjoso y duro.

Fotografía 3.3 Materiales



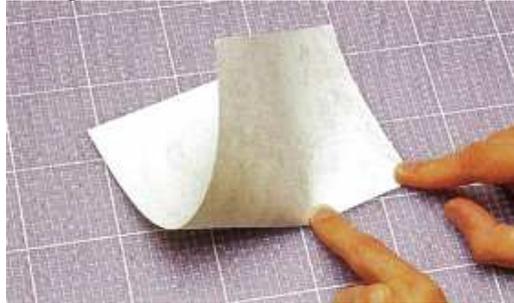
Fuente: The Pop-up Book

3.6.1.2 ¿Cómo doblar?

Un doblado exacto y fuerte es esencial para la construcción de un exitoso Pop Up, el escoger el método a usar, depende del material que se aplica. Existen tres formas para realizar un dobles:

a) **A mano.**- El doblar a mano es conveniente para papeles delgados y de peso mediano, porque si se lo aplica a papeles duros se crearán arrugas incorrectas y un borde áspero a lo largo del dobles.

Fotografía 3.4 Como Doblar el Papel



Fuente: The Pop-up Book

- b) **Marcado.-** Marcar es solamente posible con papel duro, un estilete filo corta parte del espesor de una hoja, esta deberá ser marcada en la parte exterior del dobles; Recalcando que el doblado deberá ser exacto y recto pero cuidando que no sea muy profundo o muy superficial. Así la hoja será doblada más fácilmente.

Fotografía 3.5 Como Doblar el Papel



Fuente: The Pop-up Book

- c) **Impresión.-** Mientras que el marcado corta, la impresión compacta la hoja a lo largo de la línea del doblado, la cual se la hace en el lado izquierdo, la herramienta debe correr recta a lo largo del filo y empujar dentro del papel, ésta no debe ser muy fina porque el papel se marcará, ni bronca, porque hará la línea del doblado muy ancha.

Fotografía 3.5 Como Doblar el Papel



Fuente: The Pop-up Book

3.6.1.3 Equipamiento:

Fotografía 3.6 Equipamiento



Fuente: The Pop-up Book

3.6.1.4 Técnica Base

La presente técnica es la base para elaborar las demás técnicas y de ésta provienen las otras, a continuación se la detallará:

La técnica de **Square-on box** (cajas cuadradas) es versátil, ya que se pueden obtener muchas formas creando una ilusión de volumen, a diferencia de las otras técnicas de Pop Up. A continuación se presentará paso a paso la elaboración de la caja y sus variaciones.

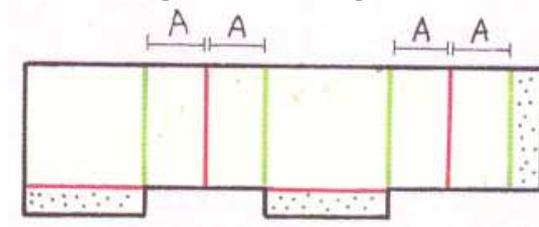
Fotografía 3.7 Técnica Square-on



Fuente: The Pop-up Book

1. Pasar en un papal rígido la presente diagrama. Se utilizó líneas de colores para resaltar los pliegues, que se doblan para a fuera (verdes) y los que se doblan para adentro (rojos).

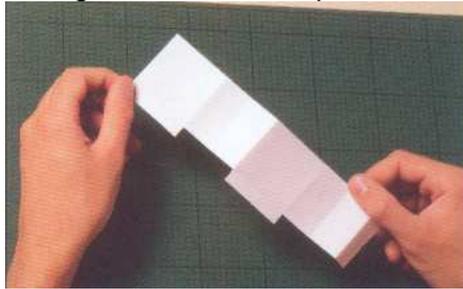
Figura 3.20 Diagrama



Fuente: The Pop-up Book

- Después de haber dibujado el diagrama, cortar la forma y doblar.

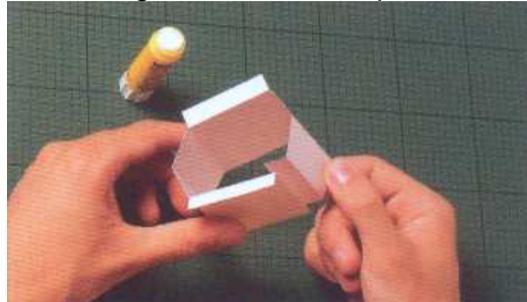
Fotografía 3.8 Pasos para doblar



Fuente: The Pop-up Book

- Realizar los debidos dobleces y pegar las lengüetas formando un cubo.

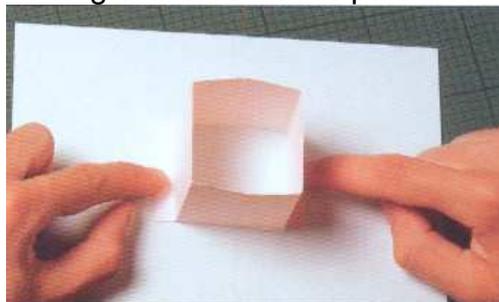
Fotografía 3.9 Pasos para doblar



Fuente: The Pop-up Book

- Pegar las lengüetas sobre la hoja soporte, teniendo que coincidir los pliegues centrales con el pliegue de la base en un ángulo correcto de 90° en sus esquinas.

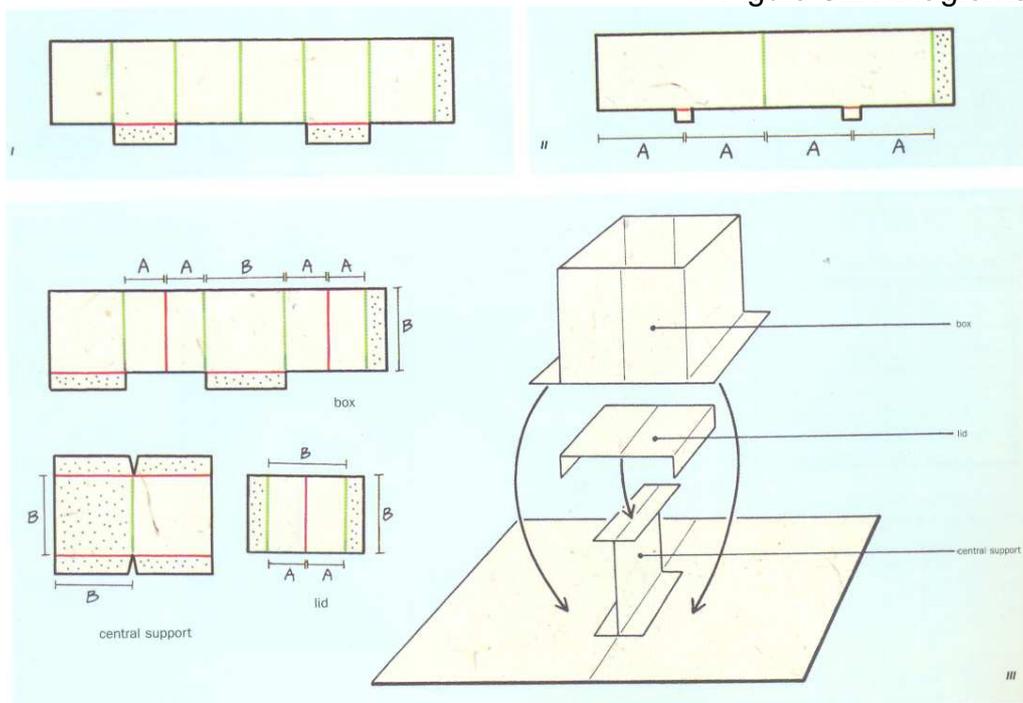
Fotografía 3.10 Pasos para doblar



Fuente: The Pop-up Book

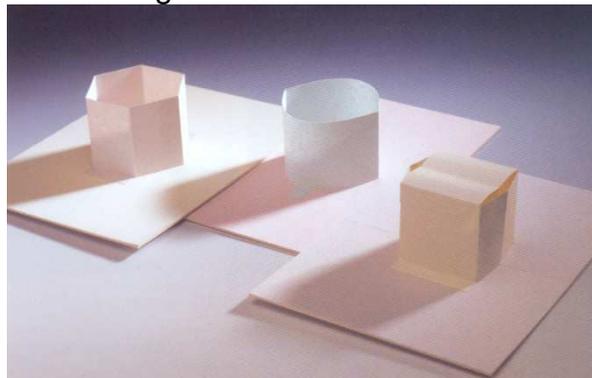
Hay que tomar muy cuenta que el tamaño del elemento del Pop Up no sea más grande que la hoja soporte, además es importante que la hoja se abra totalmente plana, para que el Pop Up puede asumir la forma correcta de tres dimensiones. A continuación se expondrá la variación de cuadrados que permite esta técnica:

Figura 3.21 Diagrama



Fuente: The Pop-up Boo

Fotografía 3.11 Variación de Cubos



Fuente: The Pop-up Boo

CAPÍTULO IV

4. Metodología

En la investigación a ser desarrollada aplicaremos los aspectos metodológicos tomados del libro “Teoria Dsign Procedimentin Di Problem-Solving Metodi Di Pianificazione Processi Di Strutturazione”, cuyo autor es Bürdek, quien divide a la metodología del desarrollo de un proyecto de Diseño en cuatro etapas:

● Primera Etapa:

Es la fase de investigación, durante la cual se identifica y formula el problema, con la ayuda de un marco teórico básico que plantea de forma tentativa los temas a investigar. Además, se profundizará la investigación mediante observación de campo, búsqueda bibliográfica e investigación experimental. Concluida esta etapa se formula el problema de Diseño y se pasa a la siguiente fase, donde se desarrolla las propuestas de Diseño reales coherentes a la problemática encontrada.

La primera etapa dentro del tema planteado en este trabajo, corresponde a una aproximación al CDI Pequeños Traviesos con el que trabaja el MIES-INFA (Locación Norte) y la identificación de la problemática y necesidades que éste presenta. Con la ayuda de un marco teórico interdisciplinar, que comprende a la estimulación temprana, el aprendizaje significativo, la lúdica y la psicología del desarrollo, se pondrá énfasis en los problemas más importantes a través de la investigación de campo, bibliográfica y experimentación en varias propuestas de diseño, que posibiliten una solución asequible al problema de diseño planteado.

■ Segunda Etapa:

Es la fase de comunicación de las soluciones consideradas más viables desde el diseño y el proceso de producción de las mismas, además de la previa realización de bocetos, modelos de estudio y comprobaciones con los usuarios. Finalmente, se observan las potenciales soluciones discriminándolas en pro de llegar a una opción final, la más adecuada, que solucione la problemática y cumpla con todos los requerimientos de diseño.

■ Tercera Etapa:

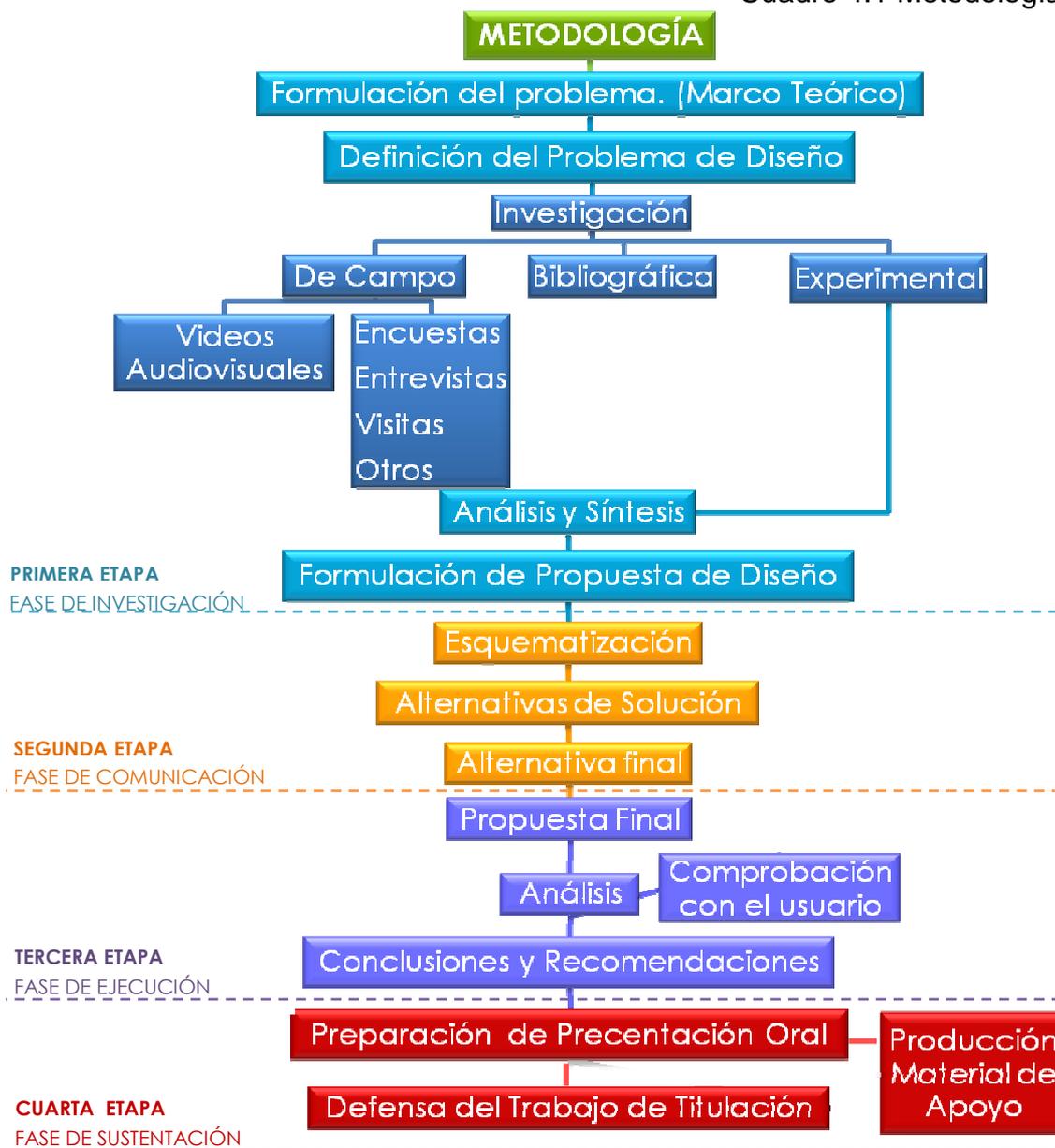
Es la fase de ejecución de la opción final, perfeccionándola y proyectándola como una solución real, en donde se considera la factibilidad, la producción tomando en cuenta la tecnología y procesos disponibles, realizando los modelos funcionales y prototipos que serán comprobados en el uso evaluando así la eficiencia con la que ésta resuelve el problema.

■ Cuarta Etapa:

Es la fase de sustentación en la cual se presentan los resultados de la investigación y la solución final.

Para esta etapa se construirá el material de apoyo para exponer los resultados de la investigación y la propuesta final. En el caso del tema de este trabajo, se presentan los datos recopilados, el análisis de los mismos y la exposición de soluciones encontradas para los problemas localizados en el proceso de investigación.

Cuadro 4.1 Metodología



Fuente: "Teoria Dsign Procedimentin Di Problem-Solving Metodi Di Pianificazione Processi Di Strutturazione", Autor Bürdek,

La investigación se llevo a cabo mediante un enfoque mixto, el cual constituye el mayor nivel de integración, un enfoque cuantitativo basado en la encuesta que nos ayuda aprobar nuestra hipótesis (el niño aprende jugando), a través de una medición numérica y un enfoque cualitativo representado por la entrevista, que en base a preguntas asociadas con el tema y expuestas a profesionales, resolverán algunas interrogaciones. Ambos se combinan durante el proceso de investigación.

El alcance es exploratorio-descriptivo, ya que se examina un problema poco estudiado y se especifica las particularidades de los fenómenos que se involucran con el tema, así son las propiedades, características y perfiles importantes del niño de las edades comprendidas entre cuatro a cinco años, los cuales han sido observados y analizados deliberadamente en su contexto habitual.

4.1 OBJETIVOS

4.1.1 Objetivo General:

Identificar las estrategias del diseño Gráfico e Industrial para la elaboración de herramientas que colaboren en la Estimulación Temprana Adecuada, a los niños pertenecientes al Centro de Desarrollo Infantil “Pequeños Traviesos” ayudados por el MIES - INFA comprendidos entre cuatro a cinco años.

4.1.2 Objetivos Específicos:

1. Identificar las características del grupo conformado por los niños de cuatro a cinco años del Centro de Desarrollo Infantil “Pequeños Traviesos”.
2. Analizar los aspectos negativos y positivos de la situación actual de los niños de cuatro a cinco años del Centro de Desarrollo Infantil “Pequeños Traviesos”, ayudados por el MIES - INFA.
3. Analizar el papel específico de la intervención temprana, entendida ésta como optimización del desarrollo integral de los niños de cuatro a cinco años.
4. Definir las estrategias de diseño gráfico e industrial aplicables al diseño de herramientas lúdicas para niños.
5. Presentar una propuesta desde una perspectiva vivencial y axiológica, las características individuales de los niños, objeto de estudio; como medio para iniciar acciones de oferta para una Intervención temprana.

4.2 Estimación de Parámetros

La investigación se realizó en la Coordinación Territorial norte del MIES-INFA de la ciudad de Quito, designándose el Centro Infantil Pequeños Traviesos ubicado en la Provincia de Pichincha, Parroquia Cotacollao, Localidad Jaime Roldos, Dirección Calle la Paz N°32 MZ 59.

Imagen 4.1 Mapa Noroccidente de Quito-Sector Jaime Roldos



Fuente: <http://maps.google.es/>

El espacio físico del CDI Pequeños Traviesos Consta de 500 m² en los cuales encontramos el área de recreación que consta de los siguientes juegos: columpios, escalera china, resbaladera, gusanito hecho con llantas y una cancha. El área de aprendizaje consta de: cinco aulas, (destinada una para cada área) y una aula adicional en la cual hay un televisor y un DVD.

Fotografías 4.1 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Adicional a estas áreas existe una oficina designada a la dirección en donde se recibe a los padres de familia, una cocina equipada con refrigerador, una

cocina industrial, horno y vajilla de metal; finalmente las baterías sanitarias que se encuentran en el patio.

Fotografías 4.2 CDI Pequeños Traviosos



Fuente: CDI Pequeños Traviosos
Elaborado por: Carolina Avalos

El menaje con el que cuentan es; hojas de papel bond, cartulinas, pinturas crayones, lápices, tijeras, goma, escarcha, cubos, legos, rompecabezas, entre otros. El Mobiliario de las aulas consta de mesas y sillas pequeñas, armarios, mueble para guardar el material escolar, archivador, espejos, escritorios, basureros, pizarrones, botiquín, colchonetas y en el área de bebes existen cunas.

4.2.1 Población

El Centro de Desarrollo Infantil “Pequeños Traviosos” de la locación territorial norte ayudado por el MIES-INFA, está a cargo de once madres comunitarias las cuales se encargan del cuidado de los siguientes grupos:

- Área de bebes de seis meses a dos años, en número de diecinueve, las Sras. Magdalena Malte y María Chafía.
- Área de niños de dos a tres años, en número de veinte y seis, las Sras. Gladys Vélez y Manuela Inlago.
- Área de niños de tres a cuatro años, en número de veinte y cinco, las Sras. María Ordóñez y Nelly Lozano.
- Área de pre kínder de niños de cuatro a cinco años, en número de treinta y un, las Sras. Melva Pogo y Janeth Sarango.

- Área de preparación de alimentos está a cargo de las Sras. Ángela Ponce, Betty Pardo y Carmen Ramos.
- La Lcda. Julia Jiménez, coordinadora del sector, asiste un día por semana con la finalidad de observar que todo marche bien en el Centro.
- La madre comunitaria Janeth Sarango quien a más de colaborar con pre kínder, se encarga de la dirección del Centro.
- La Sra. María Augusta Félix, egresada en Educación Inicial, enviada por el Ministerio de Educación, da soporte técnico a las madres comunitarias y sirve de apoyo pedagógico.

Tomamos a las madres, como población de estudio, debido a que son ellas quienes conviven con los niños, fueron las personas indicadas para proporcionar información sobre sus necesidades y se requirió de su opinión para el desarrollo de la propuesta. (Ver anexo N°4, encuesta)

4.2.1.1 Determinación de la Muestra.

Para la determinación de la muestra se consideró los treinta y un niños de cuatro a cinco años del CDI Pequeños Traviesos porque nos fue designado por el MIES-INFA, y a las madres comunitarias pertenecientes a este Centro, debido a que el trabajo realizado no demanda ni clasificación por sexo ni por edades ya que el interés aquí es que la muestra este familiarizada con gustos y personalidades de los niños y niñas que cuidan.

Fotografía 4.3 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

4.3 Determinación de las Variables:

4.3.1 Variables Independientes

Los estados emocional y social del niño y niña, gustos y preferencias, estructura organizacional del CDI, nivel del desarrollo psicológico del niño y niña y su creatividad para desarrollar el juego.

4.3.2 Variables Dependientes

Edad del niño y niña, Prekínder, la presencia de las madres comunitarias, presupuesto destinado para el CDI, número de niños y niñas, espacios disponibles, requerimientos para el juego, antropometría del niño y niña por edades, tamaño, material y secuencia del juego

4.4 Instrumentos de Investigación:

4.4.1 Entrevistas Cualitativas:

Es el recurso informativo, que por medio del diálogo, una persona (entrevistadora), realiza una serie de preguntas a otra con el objetivo de conocer mejor sus ideas, juicios y opiniones acerca de un tema específico en base a la experiencia, con el fin de buscar soluciones. Estos datos son recogidos textualmente.

Las entrevistas realizadas fueron ocho y se las efectuó a las siguientes personas:

● Entrevista a la Planificadora Técnica de Protección Integral:

Nombre: Nadia Barreno

Título: Msc. Educación Inicial y Educación Especial

Lugar de Trabajo: MIES – INFA Coordinación Territorial Norte.

Experiencia Laboral: Educadora Parvularia en CDIs privados, Consultorías en Compassion International, Técnica de Protección Integral MIES–INFA.

● **Entrevista a la Madre encargada del CDI Pequeños Traviesos:**

Nombre: Janeth Sarango

Título: Bachiller en Ciencias Sociales.

Lugar de Trabajo: CDI Pequeños Traviesos

Experiencia Laboral: Cuatro años trabajando en el CDI.

Fotografía 4.4 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

● **Entrevista a la Madre Comunitaria encargada del grupo Preescolar (4 a 5 años) CDI Pequeños Traviesos:**

Nombre: Melva Pogo

Título: Bachiller en Ciencias Sociales.

Lugar de Trabajo: CDI Pequeños Traviesos

Experiencia Laboral: Veinte años trabajando en el CDI.

Fotografía 4.5 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

● Entrevista a la Planificadora Educativa:

Nombre: María Augusta Félix

Título: Egresada en Educación Inicial.

Lugar de Trabajo: Ministerio de Educación - CDI Pequeños Traviesos.

Experiencia Laboral: Cuatro años trabajando en el Ministerio y cuatro meses en el CDI.

Fotografía 4.6 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

● Entrevista a la Parvularia:

Nombre: Lcda. Alejandra Angulo.

Título: Licenciada en Ciencias de la Educación, Especialidad Educación Parvularia (PUCE)

Lugar de Trabajo: Centro de Estimulación Temprana y Adecuada Babies at Work.

Experiencia Laboral: Capacitación a madres comunitarias de la comunidad Catzuqui de Velazco dos años, Profesora del Centro Infantil Montessori, Profesora del Centro Discovery bb, Propietaria del Centro de Estimulación Temprana y Adecuada Babies at Work.

● Entrevista a Terapeuta de Lenguaje :

Nombre: Cynthia Pamela Burbano Guerra

Título: Tecnólogo Médico en Terapia de Lenguaje.

Lugar de Trabajo: Centro Infantil “Teja la Coneja”

Experiencia Laboral: Educación Especial, Educación Regular, Estimulación Temprana, Educación Preescolar, Terapia Individual, Asesoría a padres, Estudiantes y Madres Comunitarias.

● **Entrevista al Diseñador Gráfico:**

Nombre: Santiago González.

Título: Diseñador Gráfico – Ilustrador.

Lugar de Trabajo: Independiente.

Experiencia Laboral: Ilustrador de textos y cuentos infantiles para Editoriales como Santillana, Norma, Libresa, Edinun, Manthra desde 1995.

● **Entrevista al Diseñador Industrial:**

Nombre: Juan Francisco Frucci.

Título: Diseñador Industrial

Lugar de Trabajo: Qoonas

Experiencia Laboral: Diseñador Independiente, 5 años trabajando en Qoonas y 2 años y medio como Independiente

Fotografía 4.7 Qoonas



Fuente:<http://qoonas.com/>

4.4.1.1 Sistematización de las Entrevistas

- Entrevista a: Lcda. Nadia Barreno.

Manifestó que, el presente proyecto, a su parecer ayudaría, ya que muchos de los niños son de hogares donde ni si quiera los padres conocen que actividades se pueden hacer para desarrollar las capacidades del niño y niña de forma integral. Y que el MIES-INFA como Institución, está dispuesto a colaborar con cualquier proyecto que beneficie al niño y la familia.

Además de proporcionar información sobre el MIES-INFA, realizó algunas recomendaciones previas a la visita al CDI y todos estos datos se encuentran detallados en la presente tesis. (Ver Anexo N°5 Entrevista Completa)

- Entrevista a: Directora del CDI Janeth Sarango.

Esta entrevista proporcionó la información adecuada para saber la situación actual del CDI, como: espacios externos disponibles, elementos lúdicos, áreas de aprendizaje, infraestructura, equipamiento y menaje. Además el tipo de atención con que dispone el CDI y la actividad que desempeña cada madre comunitaria.

Toda esta información permitió tener una idea más clara, de con qué cuenta el CDI y sus múltiples necesidades, en especial en el ámbito de material lúdico. (Ver Anexo N°5 Entrevista Completa)

- Entrevista a: Madre Comunitaria Melva Pogo

La información presente en esta entrevista, consiste en el horario de actividades diarias que realizan los niños y niñas, las actividades que motivan al niño a la hora de aprender y la importancia pedagógica de un número muy grande de niños y niñas por aula. (Ver Anexo N°5 Entrevista Completa)

- Entrevista a: Egresada María Augusta Félix, Planificadora Educativa

Esta entrevista determinó la finalidad y asistencia de la Sra. María Augusta Félix en el CDI designada por el Ministerio de Educación, los proyectos o planificaciones de aula que ella proporciona y supervisa a

las madres comunitarias, la carencia de material lúdico y las fortalezas y debilidades de los niños y niñas. (Ver Anexo N°5 Entrevista Completa)

● **Entrevista a:** Lcda. Alejandra Angulo, Parvularia

Aclaró en términos sencillos el concepto y la finalidad de la Estimulación Temprana Adecuada, las características de un niño y niña de cuatro a cinco años, pautas para identificar las debilidades en el desarrollo integral del niño y recomendaciones que pueden servir para realizar el juego. (Ver Anexo N°5 Entrevista Completa)

● **Entrevista a:** Lcda. Pamela Burbano, Terapista de Lenguaje.

Sugirió el tipo de test más adecuado para realizar a los niños, motivo de estudio, además recomendó algunas actividades pedagógicas, poniendo énfasis en que todas deban ser lúdicas, ya que es el mejor método de aprendizaje infantil.

Destacó que la idea base del diseño beneficia al niño y niña en muchas áreas del desarrollo, finalmente enumeró algunos puntos importantes a ser tomados en cuenta para la elaboración del elemento lúdico.

● **Entrevista a:** Santiago González, Diseñador Gráfico – Ilustrador.

Este profesional recomendó la técnica de representación que más agrada al niño y niña, la combinación cromática debe seguir parámetros de acuerdo a la situación que se desea representar, el grado de iconicidad que se debe emplear en los personajes de un cuento y la utilización de formas agradables para niños y niñas. (Ver Anexo N° 5 Entrevista Completa)

● **Entrevista a:** Juan Francisco Frucci, Diseñador Industrial.

El entrevistado nos expuso las características apropiadas del material, la suma importancia de aplicar la cromática y la textura; así como también cómo la forma de un elemento lúdico puede definir el grado de

exploración en un niño y niña, concluyendo que la astucia del diseño, es divertir al niño y niña para que aprendan.

4.4.2 Encuestas Cuantitativas

Son un instrumento confiable para la recopilación de datos importantes sobre las variables. Los cuales tienen por objeto obtener información estadística definida.

La encuesta de opinión, solo recoge datos de lo que piensa un cierto número de individuos de un determinado grupo, sobre un determinado tema, siendo éste nuestro caso. (Ver Anexo N°4, Encuesta)

El número de preguntas que se efectuó en la encuesta, son diez, las cuales son de tipo cerradas y de opción múltiple, a 11 madres que trabajan cuidando a los niños y niñas, en el CDI Pequeños Traviesos ayudados por el MIES - INFA. Esta encuesta se caracterizó por que no existió influencia en el encuestado al responder una determinada alternativa.

4.4.2.1 Análisis y Tabulación de Encuestas

La encuesta realizada a las madres que trabajan cuidando a los niños y niñas del CDI Pequeños Traviesos, ayudados por el MIES – INFA, reflejan los siguientes resultados:

Gráfico 4.1 Encuesta



El 73% de las madres coincidieron, que no existen suficientes juegos para que los niños y niñas aprendan con ellos, debido a que el número de niños y niñas

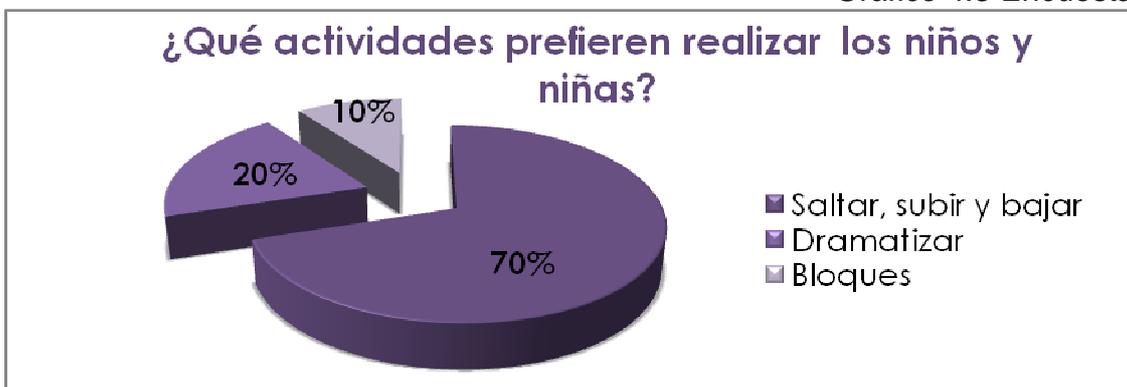
es mayor a la cantidad de juegos a ser compartidos entre todos. Un pequeño porcentaje de las madres creen que los juegos son suficientes para la cantidad de niños y niñas, esto se debe a que el número de los mismos varía de acuerdo a cada área.

Gráfico 4.2 Encuesta



En base a lo observado, todos los niños y niñas, demuestran su favoritismo por el juego con compañeros de su mismo género, no obstante no tienen problema con relacionarse con el sexo opuesto para realizar una actividad de su agrado. Por otra parte se comprobó que les anima estar en grupo rechazando la soledad durante el juego.

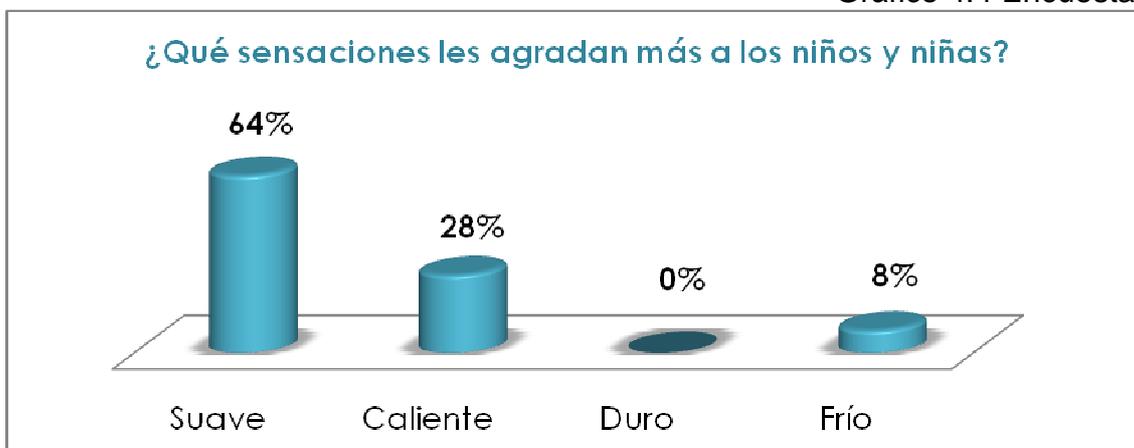
Gráfico 4.3 Encuesta



Como podemos observar el porcentaje correspondiente a saltar, subir y bajar es el mayor, puesto que es una de las actividades preferida por los niños y niñas en especial realizarla al aire libre. Les gusta estar en constante movimiento ante cualquier actividad que se les presente. El 20% de los niños y niñas que eligieron como actividad preferida, la dramatización, son aquellos que ya han tenido experiencias previas en esta actividad. Finalmente al 10%

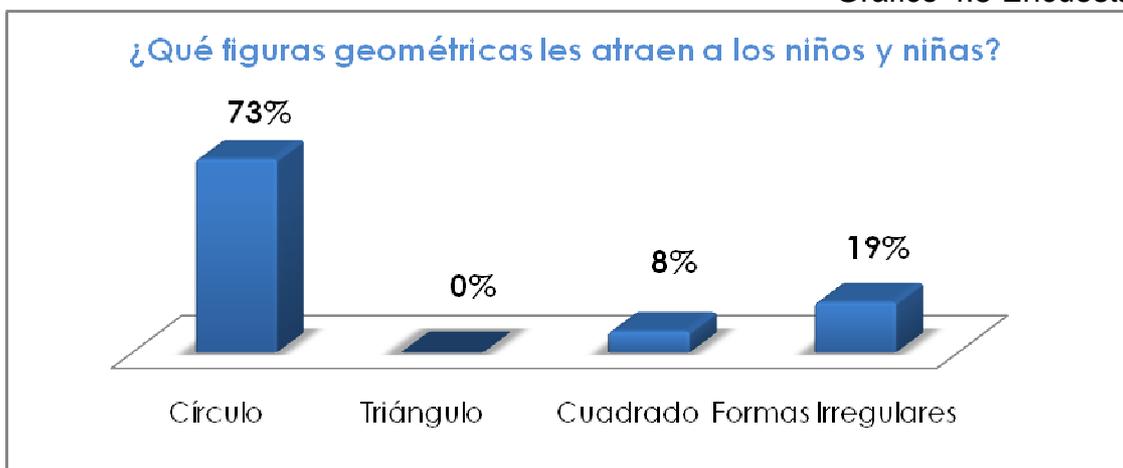
les atrajo jugar con lotos, siendo una minoría, debido a que como por su naturaleza activa, los lotos les aburren.

Gráfico 4.4 Encuesta



La textura suave, es la que más le agrada a los niños y niñas, debido a que se identifican con el trato afectuoso y cálido de su madre. El calor, otra sensación percibida por ellos, es de su agrado, ya que esto les da confort. La textura dura y fría, presentan el menor porcentaje de aceptación, debido a que provoca en los ellos, incomodidad.

Gráfico 4.5 Encuesta



En su mayoría a los niños y niñas les atraen el círculo, debido a que lo relacionan con una pelota y no tiene aristas, como segunda alternativa de preferencia están las formas irregulares porque son nuevas para ellos y las logran encontrar en la naturaleza, mientras que el cuadrado y el triángulo

tienen un menor porcentaje de aceptación debido a que aparentan ser muy pesadas y sus aristas pueden lastimar.

Gráfico 4.6 Encuesta



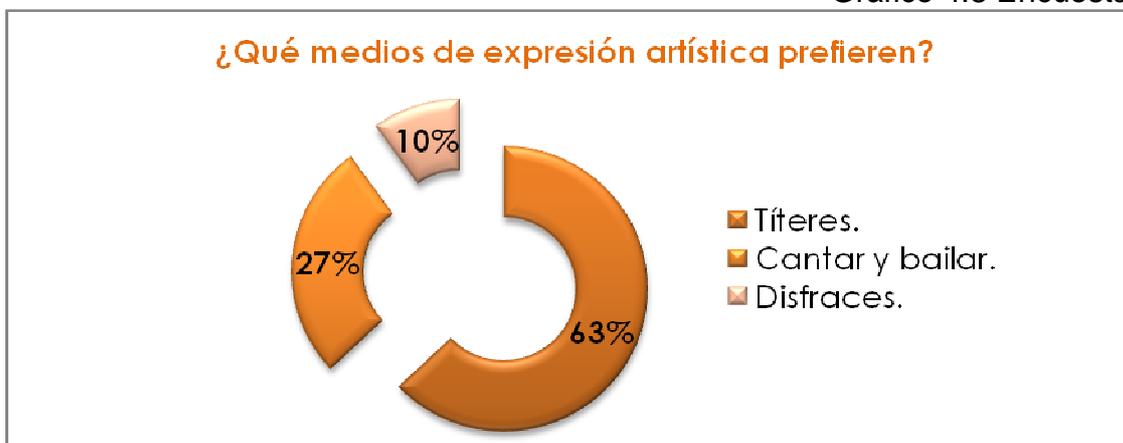
El color rojo, es el que más les gusta a los niños y niñas, puesto que al interrogar a las madres comunitarias, manifestaron que éste tiene mayor preferencia. Le sigue el amarillo y finalmente el azul, todos ellos colores brillantes, que atraen la atención del niño.

Gráfico 4.7 Encuesta



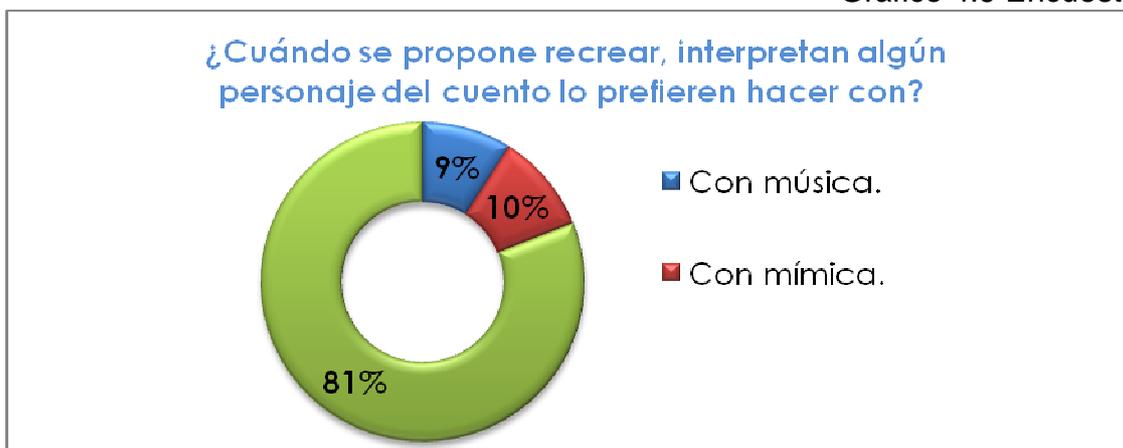
La música que más les agrada a los niños y les hace sentir mejor, es la infantil. La música contemporánea se la utiliza para que los niños bailen y la Clásica se la escucha muy esporádicamente.

Gráfico 4.8 Encuesta



Se puede observar que el 63% de niños y niñas se inclina a la expresión artística de títeres, debido a que tienen mucho apego a los personajes representados en ella. El 27%, se inclinó por cantar y bailar, actividad con la cual las madres comunitarias mantienen el orden en el aula. El 10% se le atribuye a disfraces, esto se debe a que los niños y niñas no disponen de este material didáctico en el CDI.

Gráfico 4.9 Encuesta



El porcentaje mayor ratifica la inclinación de los niños y niñas, por los títeres y muñecos, el momento de prestar atención a un específico tema de aprendizaje y por períodos más largos de tiempo. Los porcentajes menores nos indican que

el niño se inclina a estas actividades debido a que las dos están relacionadas con la expresión corporal, preferidas por él.

Se ha realizado la última pregunta, a ser contestada por la madre comunitaria según su criterio, con la finalidad de saber cómo emplea su imaginación el momento de improvisar un juego.

Las actividades que las madres comunitarias eligieron, están dentro de los parámetros inmersos en los proyectos de aula, por esta razón es como coincidieron y se pudo agrupar en porcentajes. Denotando que el mayor porcentaje prefirió realizar actividades como canto, baile, saltos y rondas.

CAPITULO V

5. Diseño Integral del Proyecto

5.1 Tendencias del Diseño Actual

Karim Rashid, una de las actuales estrellas internacionales del Diseño Industrial visitó Colombia invitado por Muma (Manufacturas Muñoz), dentro del plan de esta empresa de presentar su nuevo nombre y estrategia de identidad visual, además de hacer público su interés de contratarlo para el diseño de un nuevo producto para su línea de muebles. Rashid nació en El Cairo, creció en Canadá y tiene a Nueva York como su centro de operaciones.

Sus más de tres mil diseños en diversas áreas, su vestuario y su estilo llamado por él (sensualismo minimalista) le han generado una notoriedad en el mundo del diseño similar a la de un rockstar. Iván Cortés, Diseñador de la revista *Proyectodiseño* le entrevistó y puso de relieve su interés por los números. Colombia es el país número ciento trece que visita.⁽³¹⁾

Estas son tres de las 15 preguntas de la entrevista realizada al diseñador en mayo del 2009 en la revista *Proyecto Diseño*.

■ *¿Qué es un buen Diseño para usted?*

Un buen diseño es un producto o un espacio holístico. A lo que me refiero con esto es que hay una variedad de aspectos que son previstos por el diseñador. Uno muy importante es ¿qué tipo de experiencia humana permite el trabajo?; segundo, ¿cuál es la concepción e innovación en cuanto a la forma de un producto? ; ¿son los materiales integrales o está relacionado con

³¹ CORTÉS Iván, *Entrevista con Karen Rashid, Proyectodiseño, 2009, págs. 8, 9 y 11*

la forma como se comporta el producto? ; ¿existe un sentido de originalidad en la manera de usarse?, El diseño se trata de movernos continuamente hacia adelante y el objeto es una forma de mover o dar forma a la cultura.

■ *Conservando la metáfora de la democracia ¿cómo llamaría el “régimen” que vivimos hoy?*

Casi una monarquía. Es como un elitismo. La mayoría de la gente piensa que la única manera en que se puede tener diseño es siendo rico, y francamente si ustedes miran la mayoría de revistas de diseño o medios de diseño, le están mostrando al mundo objetos y cosas a los que la mayoría de las personas no tiene acceso. Es una idea perversa en cierta forma, no hablamos a cerca de los objetos que tocan la vida de las personas todos los días, hablamos de alguna silla que es intocable para la mayoría de nosotros

■ *Para finalizar, ¿qué mensaje le envía a los diseñadores colombianos?*

Una cosa que todos debemos preguntarnos, es cuál es nuestra expresión personal, por qué una compañía me contrata a mí o contrata a un diseñador desconocido.

Usted puede pensar que tiene que ver con la mente de ese individuo, con su trabajo, con su particular expresión personal. Su personalidad debe reflejar su cultura y tiene que mantenerla. Hay algo innato en la cultura visual colombiana, en la estética, que puede reflejarse aún en una pieza contemporánea que permita que sea aceptada por el resto del mundo. Es una tarea muy difícil. No debe olvidarse de usted como individuo. De cierta manera el problema con el diseño, como en todas las profesiones, es que tendemos a seguir a otros o a conformarnos, entonces podemos terminar hablando un idioma que no es el nuestro. Si

usted quiere dejar su huella, tiene que ser usted mismo o no lo va a lograr.⁽³²⁾ (Ver entrevista completa en Anexo 6)

Después de analizar la postura y conceptos que propone el diseñador, se puede resumir a la tendencia actual del diseño en el siguiente cuadro:



Para definir a la “*Experiencia Humana*”, se trabajó con la técnica del Pop Up, que permitió que el uso e interacción de los usuarios con el objeto sea placentera y agradable.

En cuanto a la “*Expresión Cultural*”, se ha elegido como tema una leyenda ecuatoriana, que rompió los esquemas de un mundo globalizado, demostrando con esto que el diseño es propio de cada diseñador.

Para la *Innovación*, el objeto propuesto libro Pop Up, combina muchos aspectos para hacer de él una experiencia única, esto en cuanto a su forma, y su material se constituyó de retazos de tela.

³² CORTÉS Iván, Entrevista con Karen Rashid, Proyectodiseño, 2009, págs. 8, 9 y 11

5.2 PROPUESTA DEL DISEÑO

5.2.1 Filosofía Personal de Diseño

La creatividad ilimitada de un niño hace que todo sea realizable, al igual que un diseñador, que toma como herramienta de creación su mundo interior y fantasioso, con la libertad de ofrecer diversas atracciones funcionales.

El diseñador tiene una herramienta muy poderosa la “creatividad ilimitada”, la que es trabajada en su interior y es aplicada al diseño, en la que cualquier fantasía pensada, no tiene límites para ser realizada en su creación.

Toda esta fantasía en un diseño se complementa con su funcionalidad la cual no se deja de lado en ningún momento ni tampoco pasa a ser un límite, logrando ir más allá de lo existente en este mundo.

Con la finalidad de dar al usuario la libertad de que el continúe con su versión de esta fantasía, al igual que un niño cuando se le da un objeto, hace de diversas cosas y funciones, inventa juegos, personajes e incluso crea historias tan solo con un objeto.

5.2.2 Definición de la propuesta

En base a la identificación del problema que aqueja al MIES - INFA, que es la falta de profesionales en Educación Inicial y del material didáctico apropiado, en el Centro Infantil Pequeños Traviosos y el poco incentivo que se les da a los niños y niñas por la exploración de sus habilidades.

Para desarrollar positivamente las partes de Motricidad Fina y Lenguaje, que son las áreas de falencia detectadas en la Guía Sportage, el elemento lúdico se basará en el aprendizaje por medio del juego, que se fundamentan en divertir, desarrollar la creatividad, toma de decisiones, explorar formas y colores, percibir texturas y representar roles, con el fin de preparar a los niños y niñas en un mundo competitivo de ideas rápidas y eficientes.

5.2.2.1 Objetivos que el objeto lúdico debe pretender cumplir.

Aprender: Sentar bases para que los niños y niñas puedan adquirir capacidades y destrezas necesarias para el inicio de su vida escolar.

Divertirse: El juego tiene la apertura para que el niño y niña nunca se aburran porque su actividad principal es el desarrollo de la creatividad, incentivándola con los elementos que ofrece éste juego.

Desarrollo de la creatividad: Bajo la guía de la madre comunitaria, el niño y niña pueden escoger entre varias alternativas sin influencias externas.

Toma de decisiones: Facilidad y rapidez para la toma de decisiones en la participación de una actividad.

Explorar: Formas, colores y texturas, descubriendo a través de ellas su entorno.

Cultivar una Identidad Cultural: Representar situaciones cotidianas y personajes de leyendas o cuentos propios de nuestro país.

5.2.2.2 Características del Grupo Objetivo

Cliente: Centros Infantil Pequeños Traviesos

Grupo Objetivo: 31 niños.

Sexo: niños y niñas

Edad: de cuatro a cinco años (edad inicial)

Target: clase baja

Zona Geográfica: Zona Norte, Periféricos de Quito, La Roldos.

Perfil Psicológico: niños de preescolar.

5.2.2.3 Requerimientos del Diseño

Para la realización y configuración de los productos de diseño gráficos e industriales, se analizaron los requerimientos y necesidades que se deben cubrir acorde al aprendizaje mediante el juego.

Estos requerimientos son desarrollados de acuerdo a la investigación, análisis, observación del diseñador dentro de la dinámica real de aprendizaje de los niños y niñas en el CDI Pequeños Traviesos, además de las sugerencias emitidas por las profesionales en las siguientes disciplinas: Parvularia, Terapeuta de Lenguaje, Diseñador Gráfico y Diseñador Industrial.

A continuación los requerimientos están catalogados por categorías en el siguiente orden:

Requerimientos obtenidos de “Situación Actual”

- Elaborar un juego que permita un desarrollo integral, debido a que solo cuentan con juegos de legos y juegos de patio que se limitan a potenciar ciertas destrezas.
- El juego no debe ser ni muy grande ni pequeño, sino ajustarse al espacio disponible, que es el aula de los niños y niñas de Pre-kínder, tomando en cuenta que es un área donde se desarrollan varias actividades.

Requerimientos obtenidos de “Adaptación”

- Emplear los títeres porque existe una preferencia marcada por los niños y niñas.
- Aprovechar la dramatización ya que esta, les divierte.
- Integrar a los niños y niñas a través del juego y permitirles compartir vivencias.
- Tomar como referencia, el agrado que tienen por los disfraces ya que no disponen de ellos.
- Aplicar elementos de la naturaleza y su textura cálida y suave.
- Aprovechar su naturaleza exploradora.

Requerimientos obtenidos del “Test”

- Tomar como ventaja lo que los niños y niñas pueden hacer, como vestirse solos y seguir reglas y respetar turnos.
- Reforzar áreas de lenguaje y motricidad fina a través de la expresión corporal.

Requerimientos obtenidos de la “Investigación de Estimulación Temprana”

- Tomar en cuenta que el desarrollo del lenguaje va de la mano con el de la motricidad.

Requerimientos obtenidos del “Juego”

- Es indispensable que se haga un juego, porque es la mejor forma de estimular el desarrollo integral del niño.
- El adulto debe acompañar el juego del niño, mas no dirigirlo.
- El juego debe ser propuesto no impuesto.
- Importancia de incorporar aspectos culturales del país.
- Emplear el juego simbólico porque es la mejor manera de desarrollar el lenguaje y la creatividad.
- No dar al niño actividades con demasiadas dificultades, ya que es muy frustrante no resolverlas.
- El diseñador debe tener la capacidad de entender y satisfacer las necesidades del niño.
- El juego está determinado por la edad evolutiva que atraviesa el niño.

Requerimientos obtenidos de “Las Entrevistas”

- Tomar en cuenta que solo una madre comunitaria les supervisa el juego
- Propiciar que el niño y niña pueda interiorizar reglas y normas por medio del juego.
- Actividad que se pueda realizar después en el plano gráfico.
- Trabajar con colores puros para que sean más intensos.
- Reflejar en el personaje características físicas similares al niño y niña de cuatro a cinco años.

- Tomar en cuenta la psicología del color para transmitir un mensaje.
- Para el material se tomo en cuenta la disponibilidad en el país, el costo, la factibilidad de trabajarlo y su no toxicidad.

Requerimientos obtenidos de “Las Encuestas”

- Tomar en cuenta variables Independientes y dependientes.
- Les atrae las figuras irregulares y el círculo.

Requerimientos obtenidos de “La Ergonomía”

- Aplicar tablas antropométricas para adaptar el objeto al niño y niña.

Requerimientos obtenidos de “La Investigación del Tema de Diseño”

- Tomar como referencia, que a esta edad los niños y niñas se inclinan por los libros tridimensionales. Además que el tamaño de éste dependerá de la intención.
- Estar consciente de que al niño y niña en esta edad les gusta los personajes de animales, héroes y villanos.
- Trabajar con la distribución de los elementos que desempeña un papel esencial en la lectura de una secuencia visual, tanto en la dirección de la mirada, cuanto en el equilibrio estético.
- Encontrar la técnica apropiada (Pop Up) para que las piezas se mantengan en equilibrio a esa escala (grande).

5.2.3 Definición y Justificación del Juego “Pequeños Traviesos”

Definición.- El elemento lúdico diseñado, lleva el nombre de “Pequeños Traviesos”, debido a que la propuesta se origino en el CDI, motivo de investigación. El mismo que es un Libro Pop Up ajustado a las medidas de los niños y niñas de cuatro a cinco años. Éste consta de un libro principal, que en su interior cuenta con dos sub libros, tiene como temática un paisaje de nuestra región Amazónica. Adicional a éste, se diseñó un cubo en el cual se encuentran elementos que complementan la actividad que brinda el libro.

A continuación se va a detallar la secuencia del juego, que es la siguiente:

- Después de haber leído la leyenda “ETSA”, la madre comunitaria procederá a narrarla a los niños y niñas con la ayuda de los títeres de los personajes de la misma.

Fotografía 5.1 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

- Luego se formara grupos de cinco niños, cada uno, cada grupo cogerá una ficha al azar, ubicada en la parte superior del cubo, sorteando al grupo que va a dramatizar la leyenda.

Fotografía 5.2 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

- Al grupo seleccionado se le repartirá los disfraces, de acuerdo al color de ficha que tenga y que concuerde al botón en el cubo.

Fotografía 5.3 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

- Mientras el grupo seleccionado se prepara poniéndose los disfraces y colocando los Elementos en el libro Pop Up, los demás niños crearán un paisaje para éste, con la ayuda de la madre, la cual les va a repartir nubes y flores, que ellos pegaran en un pliego de papel.

Fotografía 5.4 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

- Los niños tienen que dramatizar la leyenda a sus compañeros, usando su creatividad e ingenio.

Fotografía 5.5 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

● Al finalizar la dramatización, la madre les repartirá a los niños, un muñeco dibujado para que ellos pinten y agreguen las características del personaje de su agrado.

Fotografía 5.6 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Lo expuesto anteriormente, es tan solo una pauta para desarrollar el juego, pues los niños con la guía de las madres, pueden usar su imaginación y crear su propia historia y su propio juego, así como adaptar a cuentos tradicionales como La Caperucita Roja, Los Tres Cerditos, etc. haciendo de éste un juego versátil.

Fotografía 5.7 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Justificación.- La infancia es la etapa formativa del ser humano, además está dotada de una gran energía la cual debe ser aprovechada positivamente, sin olvidar la recreación y diversión que son vitales en esta edad, por este motivo se decidió diseñar un elemento que de un aporte completo para corregir sus falencias y potenciar su desarrollo integral, además porque no existe un elemento que anexe dichos objetivos y que se dirija al público de clase baja.

A través de este elemento lúdico, se pretende que el niño y niña afiancen sus raíces culturales y étnicas, mediante actividades que se asocien con las partes del cuerpo, desarrollando simultáneamente sus habilidades físicas, cognitivas y psicosociales, esta es una de las razones por las cuales se eligió que dramatizaran una leyenda ecuatoriana.

Cabe manifestar que las justificaciones expuestas anteriormente son los determinantes para el diseño y elaboración del juego, a continuación se detallarán el complemento de éstas, y que son las siguientes:

- En base a la Reforma Educativa vigente, los niños y niñas no deben trabajar en sus mesas, sino en espacios despejados, porque esto les permite experimentar nuevas vivencias. Razón por la cual, se elaboró un libro Pop Up donde se adaptó el objeto al niño y niña, usando esta técnica por ser de su agrado.
- Se eligió la leyenda “Etsa”, porque en esta edad a los niños y niñas les gusta la aventura, trae una moraleja ecologista y los personajes son unisex porque pueden ser representados por una niña o un niño.
- La dramatización de la leyenda permite al niño y niña incrementar y desarrollar su lenguaje, así como los movimientos que debe realizar, reforzarán su motricidad, pues el lenguaje va de la mano del área motriz que se traduce en la expresión corporal, y conjuntamente con ello le permitirá al niño y niña afianzar su seguridad y fortalecer la socialización.
- Los materiales usados en la elaboración del libro, que en su mayoría son telas, fueron elegidos bajo los siguientes parámetros: disponibilidad, costo, factibilidad al trabajar, suavidad, calidez y no toxicidad.
- El libro no puede ser utilizado en el exterior porque se deterioraría rápidamente, su función es mantener el orden en el aula, porque además de ser un grupo numeroso es una sola persona quien lo dirige.
- El presente juego propone desarrollar la creatividad del niño y niña, porque como mencionamos anteriormente la filosofía del diseño,

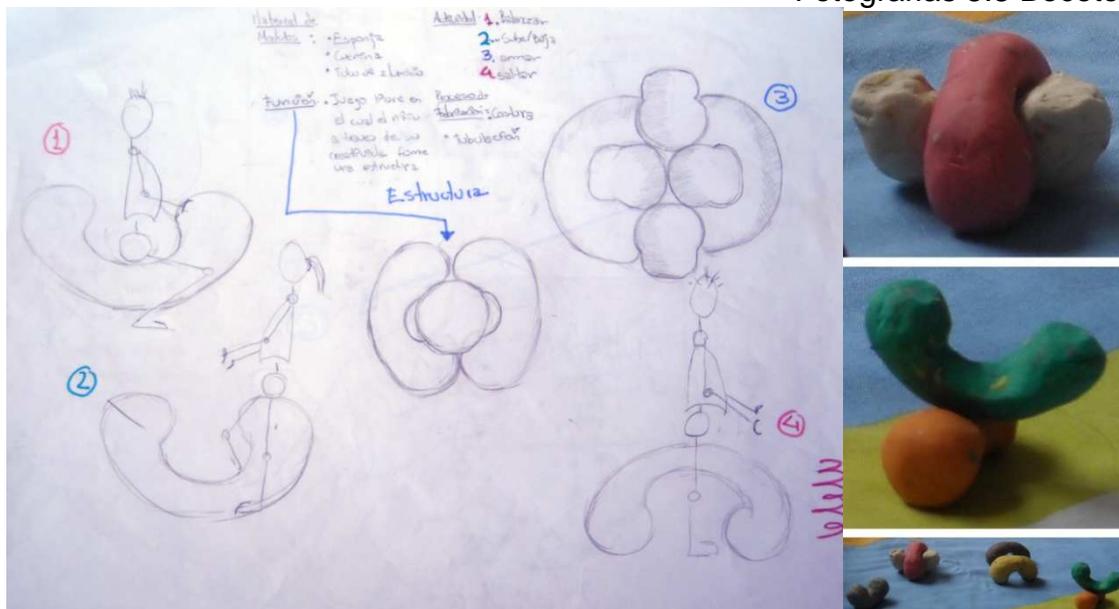
consiste en que la persona que lo va a utilizar termine de crear el diseño haciendo que éste sea único. Esto lo aplicamos en el juego dejando espacios de libertad para que el niño y niña puedan crear más allá de lo que la actividad le pide.

- La característica fundamental del juego es su versatilidad, pues, los participantes, pueden con su iniciativa y creatividad adicionar cualquier elemento, esto personaliza al juego como algo único y de su medio cultural.
- El seguir una secuencia es indispensable, debido a que el niño y niña aprenden a respetar turnos, observar reglas y tomar decisiones, convirtiéndolo en un Juego Dirigido.

5.2.4 Bocetos:

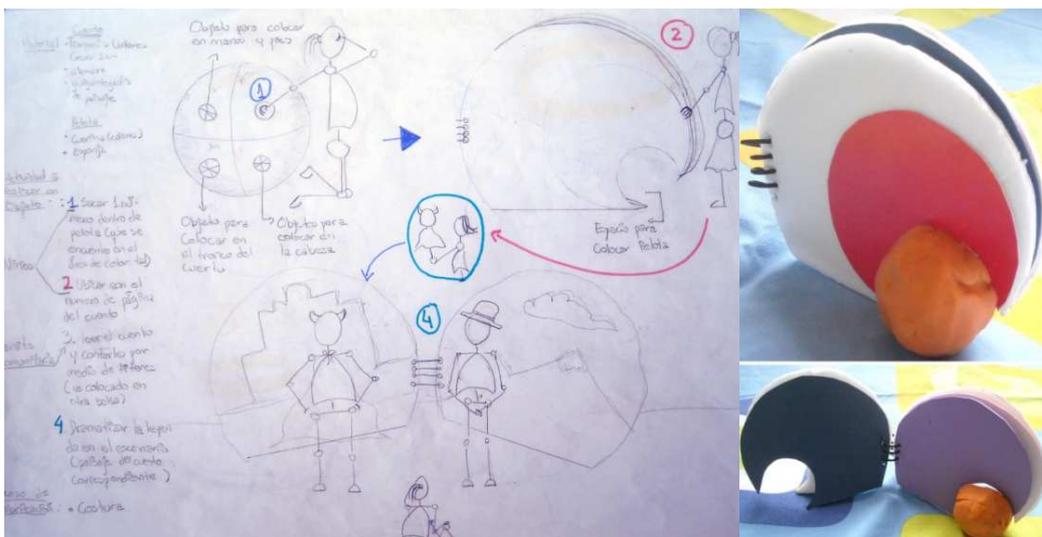
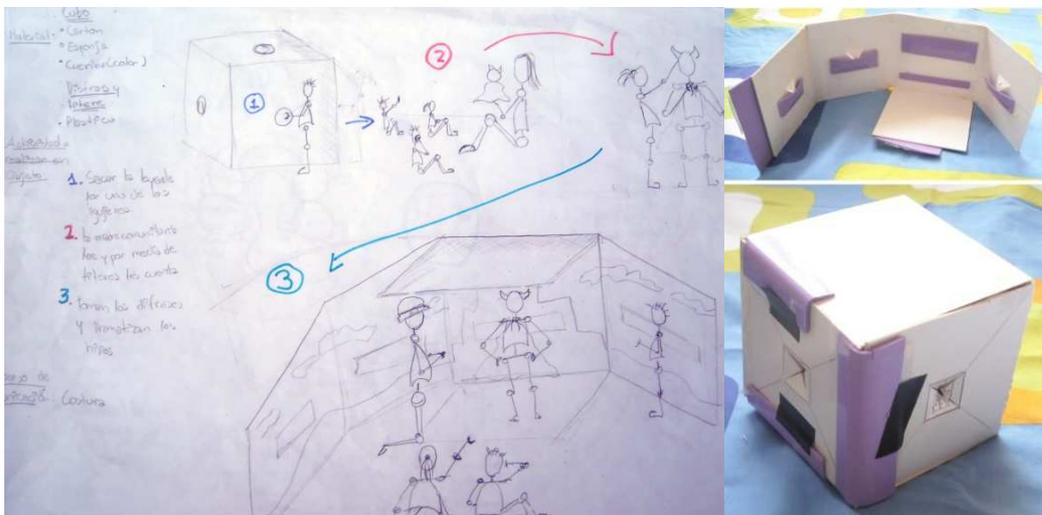
Los bocetos que se presentan a continuación constituyen los primeros del proceso de diseño: (Ver demás bocetos en Anexo 7)

Fotografías 5.8 Bocetos



Elaborado por: Carolina Avalos

Fotografías 5.9 Bocetos



Elaborado por: Carolina Avalos

Bajo los parámetros y requerimientos, se escogió el siguiente boceto como la alternativa más apropiada para cubrir las expectativas a la problemática.

Imágenes 5.1 Bocetos

Materiales:

- Carbon
- tela
- Cierros
- Vela
- agujas
- Espeja
- Botones
- Lana
- tijeras
- goma

Actividad a realizar con el objeto:

1. La madre cuenta la leyenda con los títeres
2. Sortear grupo
3. Sortear disfraz
4. Colocarse disfraz
5. Organizar Libros
6. Hacer paisaje
7. Dramatizar
8. Pintar

Proceso de Producción:
Costura

Elaborado por: Carolina Avalos

Definiendo la alternativa, se dio paso al proceso de maquetación de la misma, con el propósito de verificar el funcionamiento para aplicarlo en escala real, y facilitar a que la mano de obra entienda de mejor manera el producto al cual se quiere llegar.

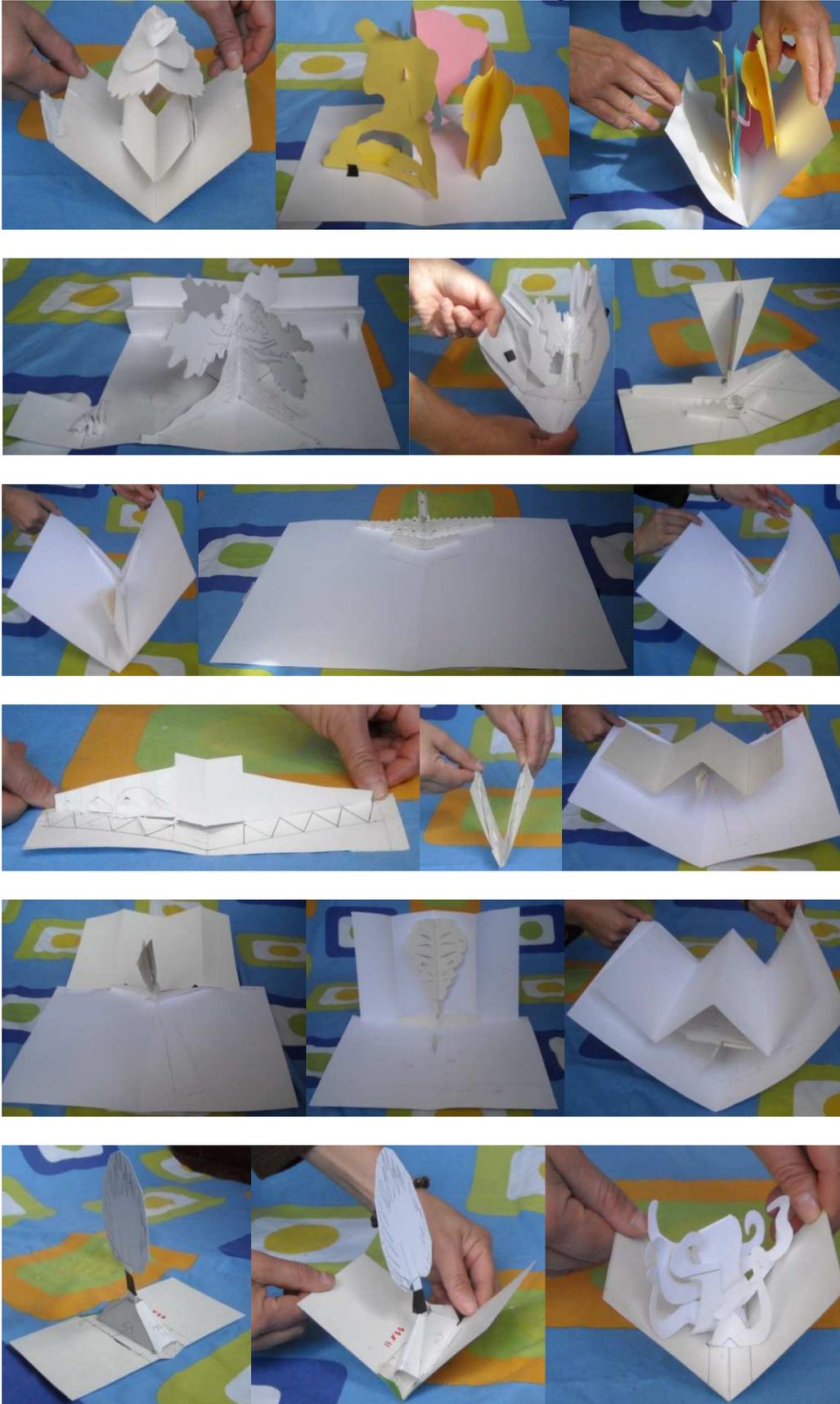
A continuación se detalla como se pudo lograr un pop-up a esta escala y los prototipos de prueba con los materiales y dimensiones reales, esto se debe a que las telas y el cartón tienen su propio peso y en algunos casos no sucede lo mismo con los prototipos pequeños hechos con cartulina.

Fotografías 5.10 Proceso de Bocetos



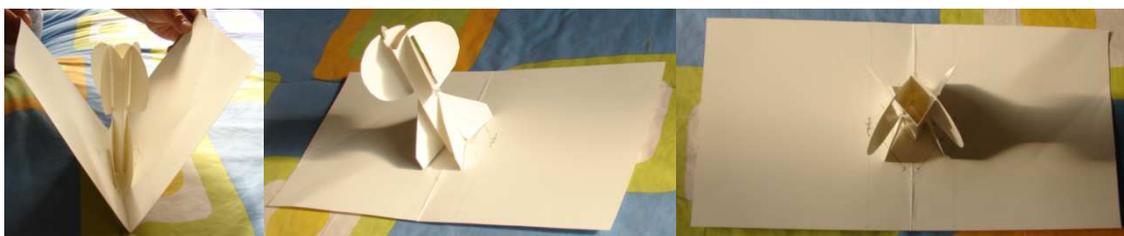
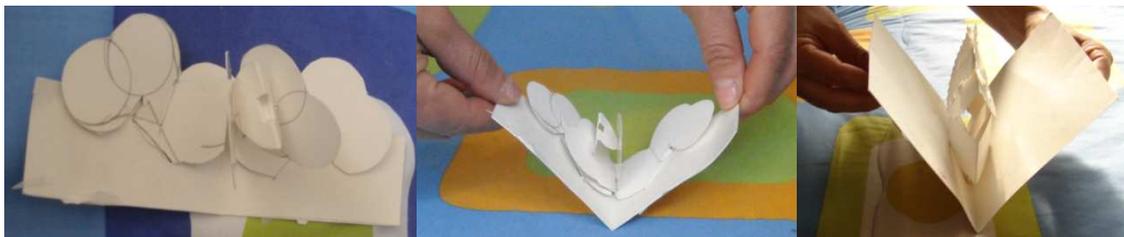
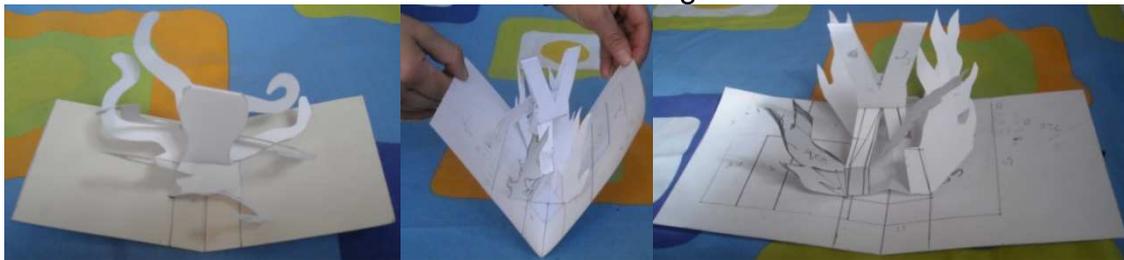
Elaborado por: Carolina Avalos

Fotografías 5.11 Proceso de Bocetos



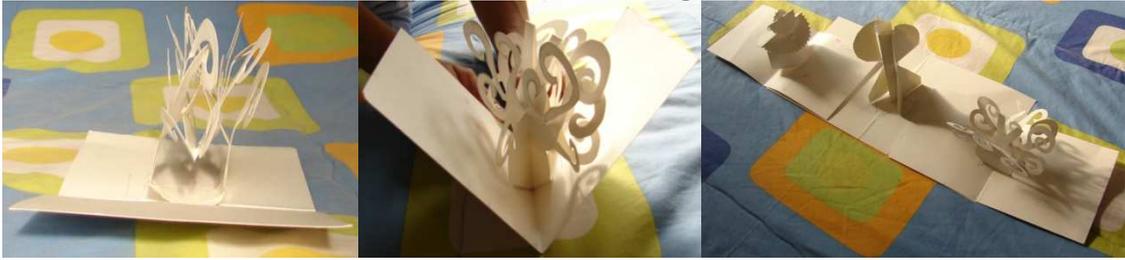
Elaborado por: Carolina Avalos

Fotografías 5.12 Proceso de Bocetos



Elaborado por: Carolina Avalos

Fotografías 5.13 Proceso de Bocetos



Elaborado por: Carolina Avalos

Para el diseño de las aves, que constituyen parte del escenario, se partió de la estructura real de tres especies (guacamayo, tucán y pájaro carpintero), procediendo a una simplificación en la que se aplicó las características más destacadas de cada uno de ellos, uniendo con la temática del diseñador que es niños disfrazados.

Es así que para el desarrollo de la alternativa final, se hizo con cuerina, pero ni la forma del muñeco ni el material favorecieron una producción excelente, llevando a desarrollar otra propuesta en la que al ser elaborada cumplió las expectativas del diseñador. A continuación se describe a través de fotografías la realización de los mismos.

Imágenes 5.2 Bocetos



Elaborado por: Carolina Avalos

Fotografías 5.14 Bocetos



Elaborado por: Carolina Avalos

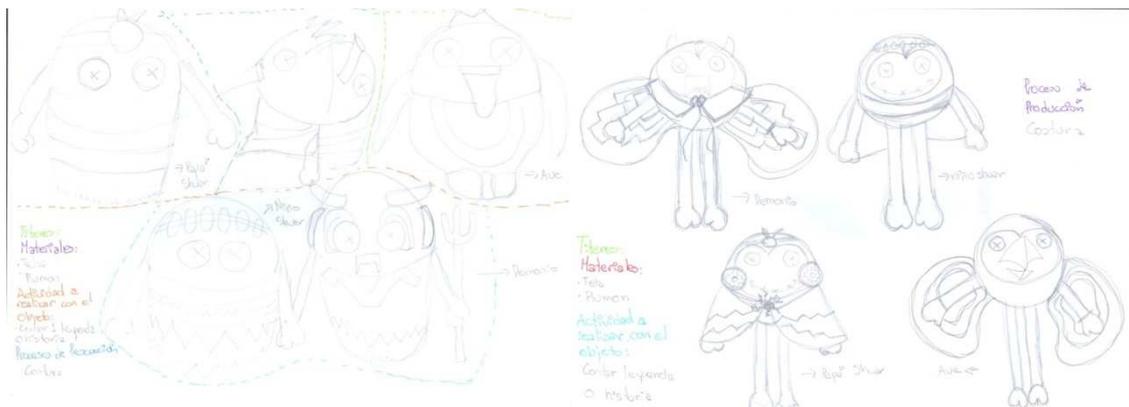
Fotografías 5.15 Bocetos



Elaborado por: Carolina Avalos

Para los títeres se utilizó la temática de las aves por sus favorables resultados, y la vestimenta de estos se inspiró en la típica de los shuar, las mismas que se les aplicó para la elaboración de los disfraces.

Imágenes 5.3 Bocetos



Elaborado por: Carolina Avalos

Fotografías 5.16 Bocetos



Elaborado por: Carolina Avalos

Los disfraces al igual que los títeres, rescatan las características y texturas más relevantes de la vestimenta Shuar. Para la confección de estos y bajo la supervisión del diseñador, se necesitó la colaboración de una costurera, a quien se le proporcionó maquetas a escala, con la finalidad de que aplique la forma y el color requerido en el diseño.

Fotografías 5.17 Bocetos



Elaborado por: Carolina Avalo

Características de los Títeres.

El Diseño de los títeres se lo realizó a manera de peluche, de forma circular con doble rostro (para minimizar costos y optimizar el espacio), con telas suaves y cálidas y de un tamaño manejable, Además se trató de plasmar todos los detalles del personaje al cual representan. La razón de este diseño radica en que a los niños del grupo investigado les agradan las texturas suaves, cálidas, colores brillantes y se identifican con los personajes por su similitud ósea.

5.2.5.2 Cubo

¿Qué aprende?

Con este elemento, el niño incrementa su vocabulario de campo semántico, colores primarios, secundarios y figuras geométricas, se propicia el orden, ya que sirve para guardar los títeres, muñecos y disfraces, además con el abrir y cerrar los sierres de los botones donde se encuentran los disfraces, refuerza su motricidad fina.

Características del Cubo.

Este elemento tiene la forma de un cubo, debido a que brinda mayor espacio para guardar objetos, es de fácil manejo, coincide su número de caras, en donde se cosieron bolsillos en forma de botones con sierre, con el número de disfraces, (sin contar la base en donde se asienta). La temática de los bolsillos fue tomada para que guarde relación con el resto del juego. En la parte superior derecha tiene una ranura con un bolsillo, en donde van la fichas para el sorteo respectivo.

5.2.5.3 Libro

¿Qué aprende?

El libro como elemento principal del juego, propicia algunos aprendizajes en el niño y niña, que son los siguientes:

- Incentiva la lectura y el amor por los libros en el niño y niña.

- Proporciona las herramientas adecuadas para que el niño y niña puedan dramatizar. El objetivo de esta actividad beneficia el desarrollo del lenguaje, la socialización con los demás, crear nuevas situaciones, perder miedo ante otros y ser único en la representación del personaje asignado.
- Es un estímulo para el intelecto, porque ayuda a los niños y niñas a desarrollar su capacidad para pensar y resolver problemas de una manera creativa y reflexiva.
- Los elementos del libro permiten al niño y niña explorar el mundo que lo rodea, aprender sobre la naturaleza, las plantas, los animales y los objetos hechos por el hombre. Ya que el niño y niña van a estar en contacto directo con el material que le permitirá tener una experiencia directa con sus
- senso - percepciones.

Características del Libro

Se utilizó la técnica Pop Up en un tamaño acorde a la actividad que va a realizar el niño y niña, porque es fácil de armar, es plegable y ocupa menos espacio en el aula, basta con abrirlo para que todo este ya estructurado y mezcla experiencias del mundo físico (en nuestro caso la recreación del ambiente amazónico).

Se utilizó lana para simular el pasto, se hicieron insectos de tela rellenos de plumón al igual que las piedras y flores, se erguió un árbol en el centro del libro y se elaboró dos libros internos que contienen las recreaciones de una fogata y una choza. A todos estos elementos se les aplicó la psicología del color, utilizando colores cálidos y brillantes, así como también se recurrió de las formas orgánicas que son más amigables.

Otro complemento aplicado es la textura, tomada de la naturaleza con la finalidad de que los niños y niñas experimenten y exploren entornos aún no conocidos.

Para la portada se colocó la mitad del rostro de una niña y un niño siguiendo el estilo de los muñecos, (cabello de lana, capucha y ojos en forma de botón) en

la parte superior e inferior se colocó el título y subtítulo respectivamente. Todos estos elementos forman parte de la portada, porque el tema central del libro son los niños y siempre van a interpretar sea un tema o un rol.

En la contraportada se colocó un botón de madera y debajo de él se bordó la firma del diseñador. Se tomaron estos elementos porque el botón guarda una estrecha relación con la confección de prendas y estructuras hechas con tela. Cabe recalcar que en los libros infantiles no existe logotipo debido a que éste es reemplazado por la firma del autor del mismo.

Los libros internos tienen la misma portada y contraportada, contando con los siguientes elementos: un árbol rodeado de mariposas en las portadas y un botón en las contraportadas. Se utilizaron estos elementos porque concuerda con la temática del libro principal

5.2.5.4 El Paisaje

¿Qué aprende?

El niño y niña con la elaboración del paisaje aprenden a tener noción de espacio, ya que tiene que colocar las nubes en la parte superior y las flores en la parte inferior del papel. Aprenden además valores de solidaridad, respeto y ayuda mutua, pues el más grande ayuda al más pequeño.

Características del paisaje:

Consta de un pliego de papel, flores y nubes de fomix y cinta adhesiva. Fue hecho con la finalidad de que sirva de fondo para el libro y para que los niños y niñas que no participan en la dramatización colaboren en el montaje de la obra.

5.2.5.5 Disfraces

¿Qué aprende?

El niño y niña al colocarse el disfraz, refuerzan la motricidad fina y el esquema corporal, con la acción de abotonar, amarrar y colocarse accesorios, así como también en que parte del cuerpo va cada una de las prendas de vestir y sus

diferentes complementos. Los disfraces permitirán al niño y niñas afianzar sus raíces culturales y étnicas, puesto que son vestimentas típicas Shuar.

Características de disfraces:

En la confección de los disfraces de cada personaje se hizo referencia al principio de holgura, para que no surja incomodidad al interactuar con el mismo y para que pueda ser adaptable a cualquier niño y niña, de contextura gruesa o delgada. Además se tomaron en cuenta dos aspectos; los colores y los elementos más representativos de la vestimenta típica de esta cultura.

5.2.5.6 Aves

¿Qué aprende?

Con los muñecos de las aves, el niño y niña interiorizan el esquema corporal, la diversidad de las aves en nuestra Amazonía y la noción de espacio. El esquema corporal, al manipular el muñeco poniéndole y quitándole la capucha y colocando los brazos en las alas. La diversidad de las aves, porque estuvieron presentes un Tucán, un Guacamayo y un Pájaro Carpintero. La noción de espacio, porque el niño coloca el muñeco en el árbol, sea arriba o abajo.

Características de muñecos:

Al igual que los títeres, siguen la misma temática de tener la forma de un niño disfrazado de pájaro. Se eligió estas tres especies de aves por sus colores y características particulares de las cuales se tomó sólo lo más representativo para aplicar al muñeco.

El tamaño de los muñecos es proporcional a la del árbol.

5.2.5.7 Plantilla para pintar

¿Qué aprende?

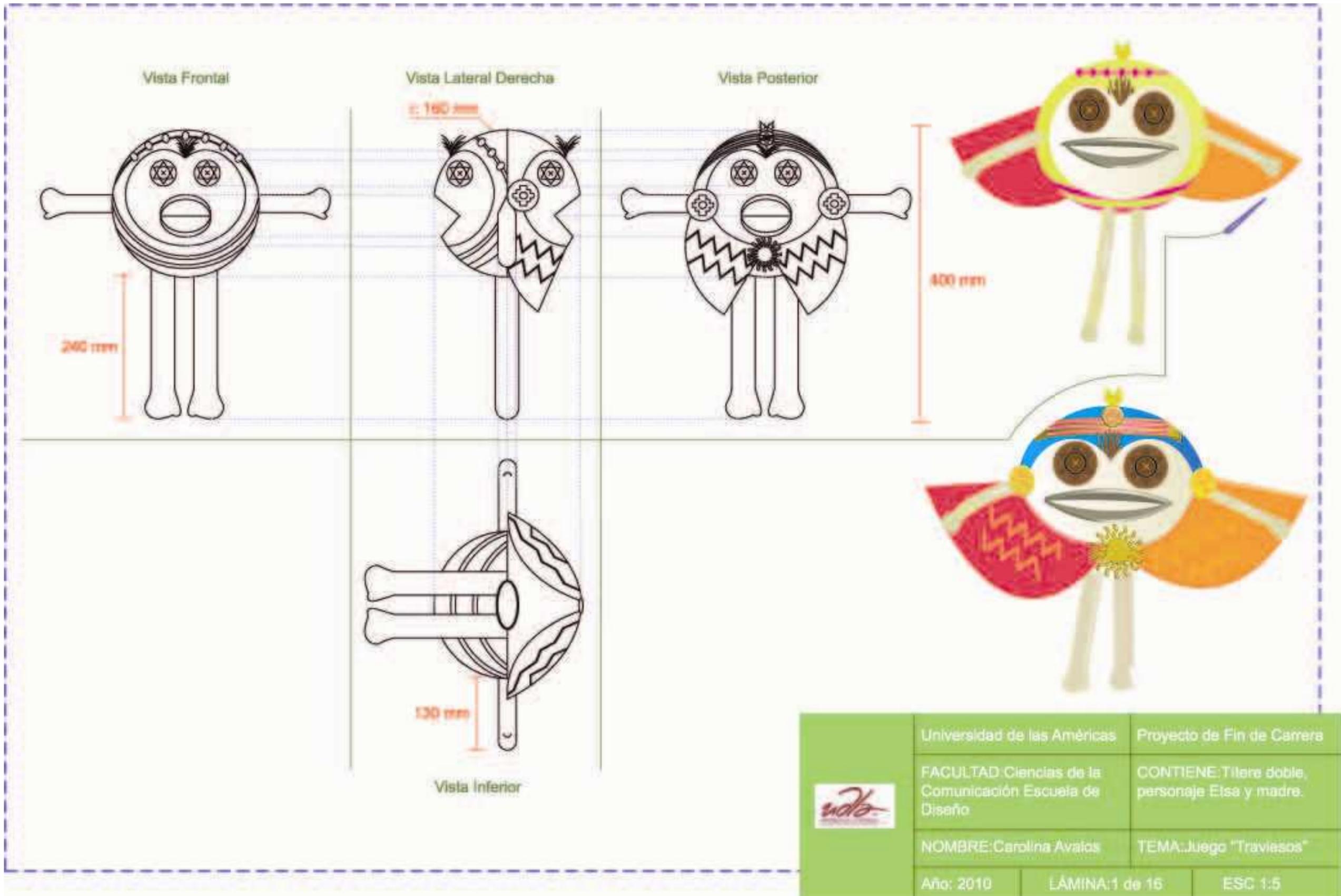
Pintar un dibujo es un ejercicio lúdico que estimula la motricidad fina, ejercita y favorece la movilización y el aprendizaje de conceptos, así como también el desarrollo de la creatividad.

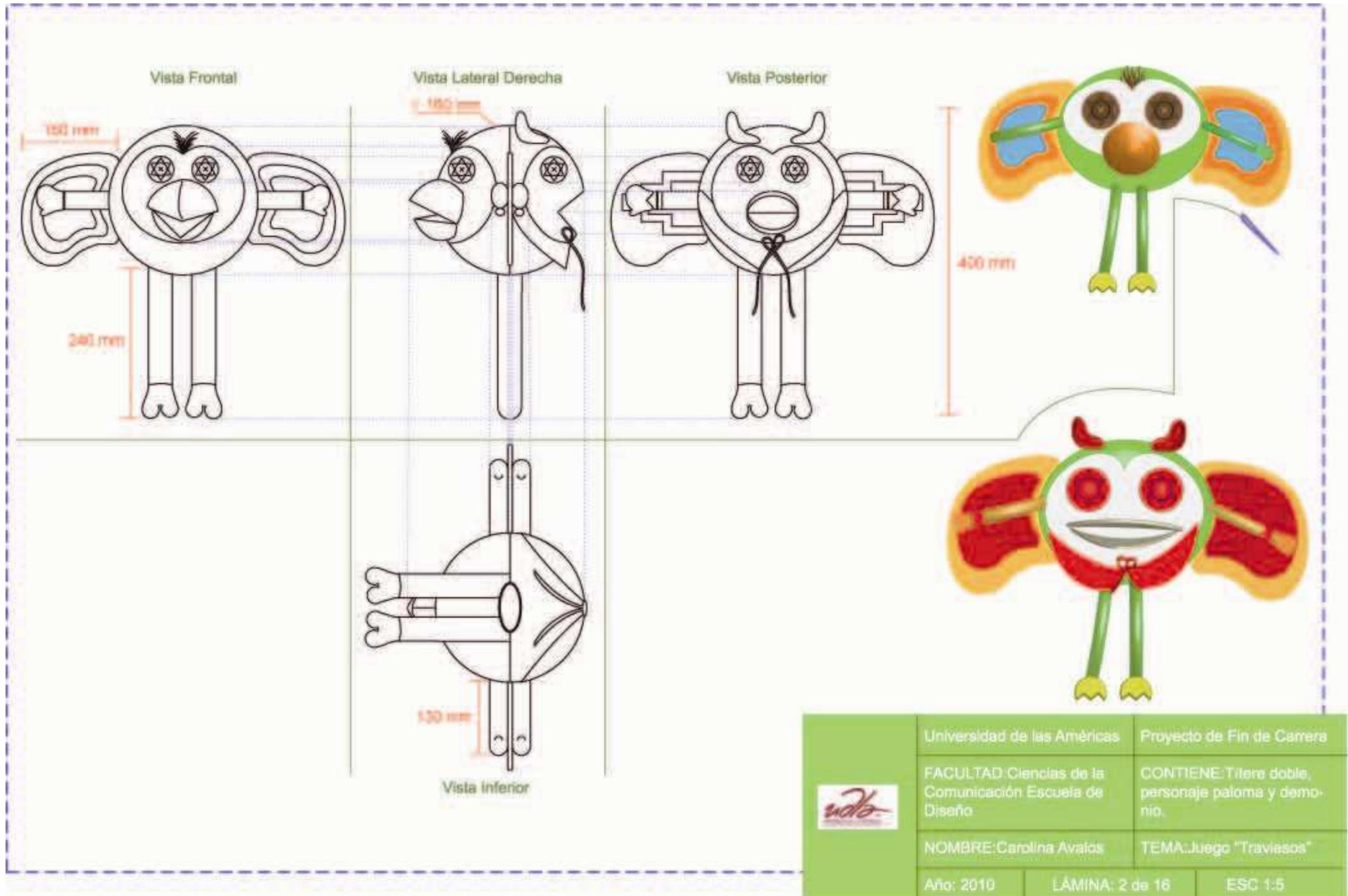
Características plantilla para pintar:

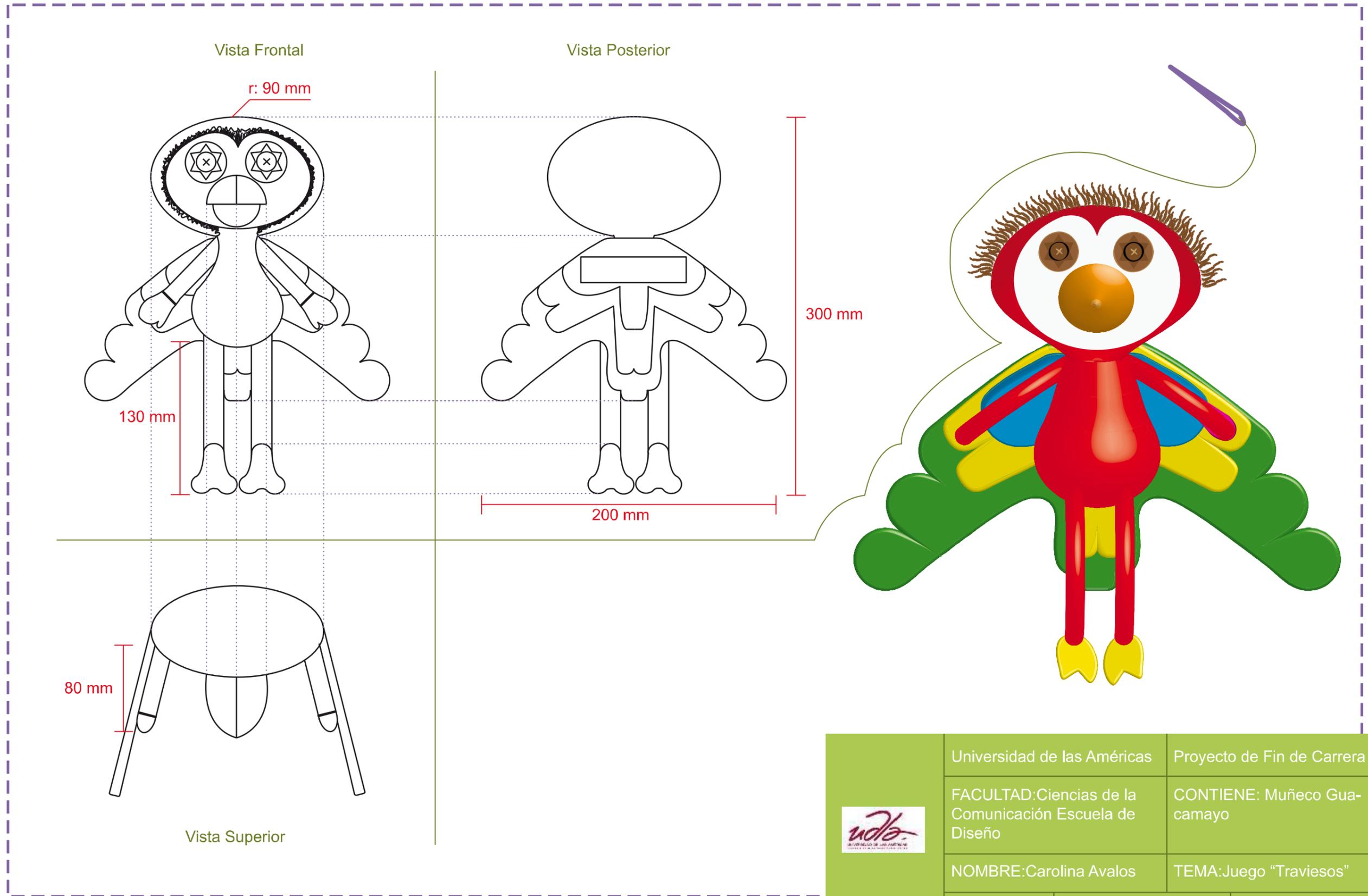
Se hizo un dibujo del muñeco sin los elementos característicos de los personajes, con la finalidad de que el niño coloque éstos y cree su propio personaje utilizando su creatividad. Este dibujo puede ser pintado con crayones, témperas o pinturas y puede además servir para realizar un collage.

5.2.5.8 Planos de la Propuesta:

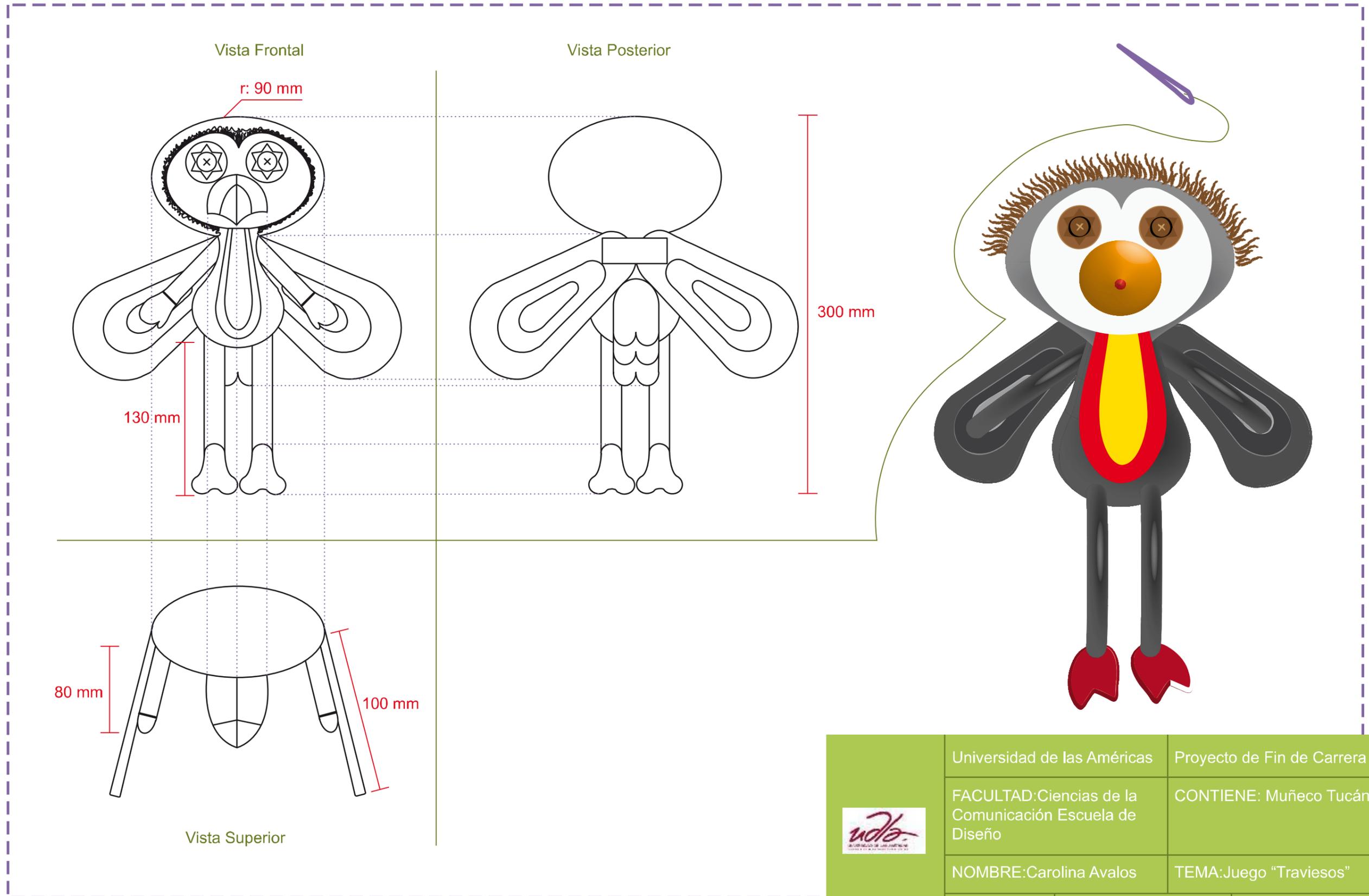
A continuación se presentan los planos de todas las piezas que constituyen el juego, en los que se especifican medidas que dan noción de su verdadero tamaño y permiten observar con precisión detalles de cada uno de sus lados.



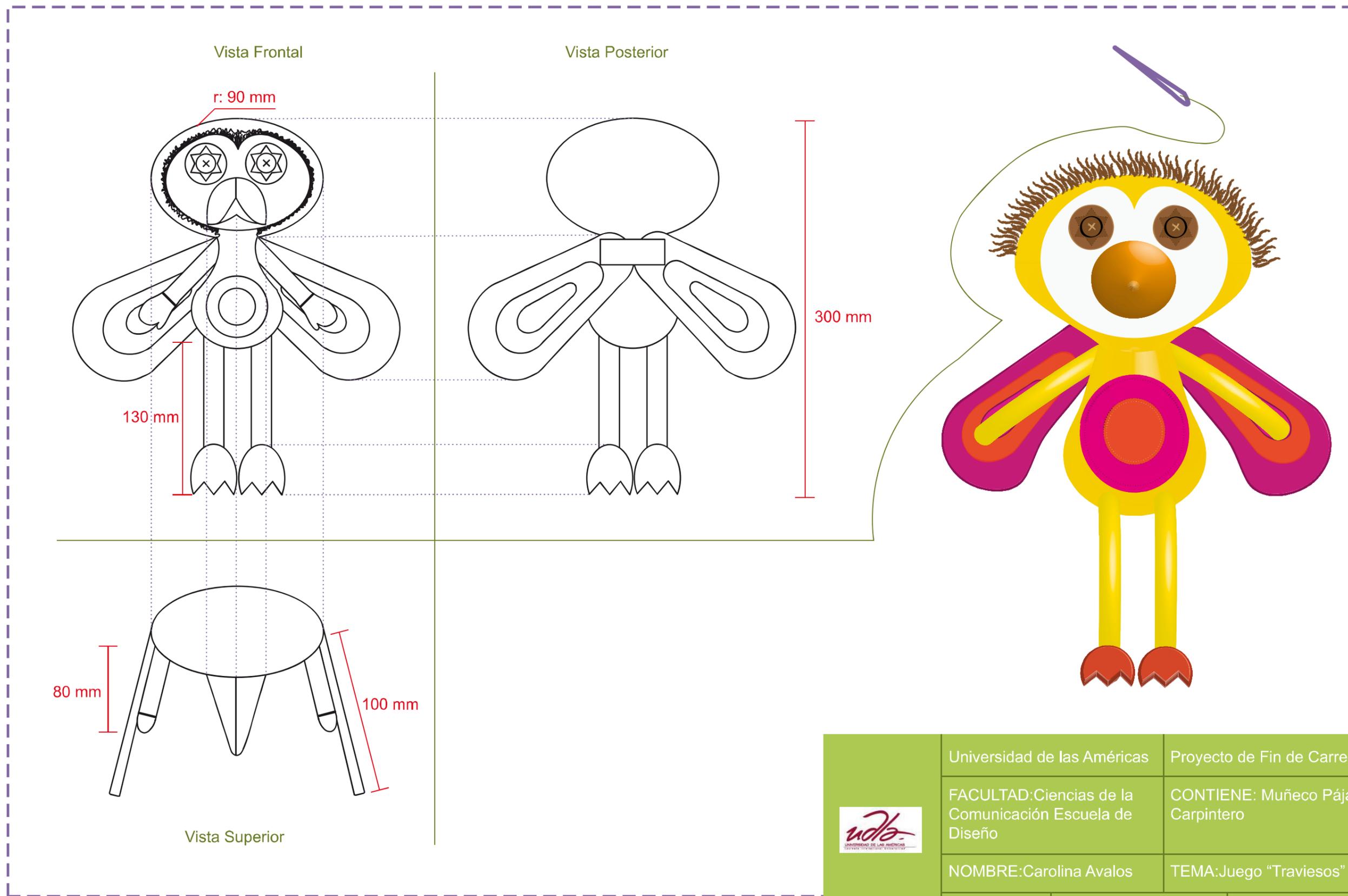




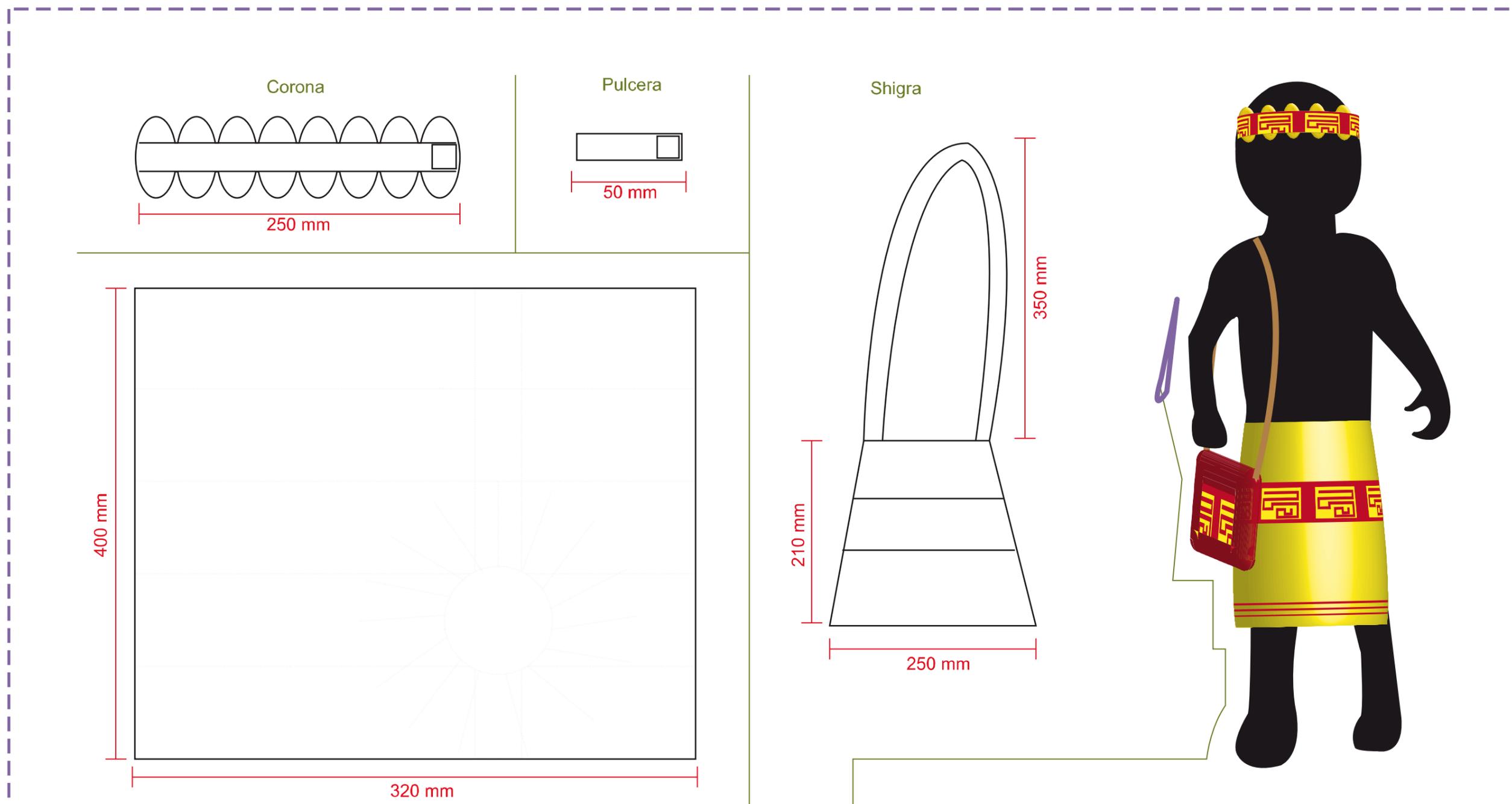
	Universidad de las Américas	Proyecto de Fin de Carrera
	FACULTAD: Ciencias de la Comunicación Escuela de Diseño	CONTIENE: Muñeco Guacamayo
	NOMBRE: Carolina Avalos	TEMA: Juego "Traviesos"
	Año: 2010	LÁMINA: 3 de 16



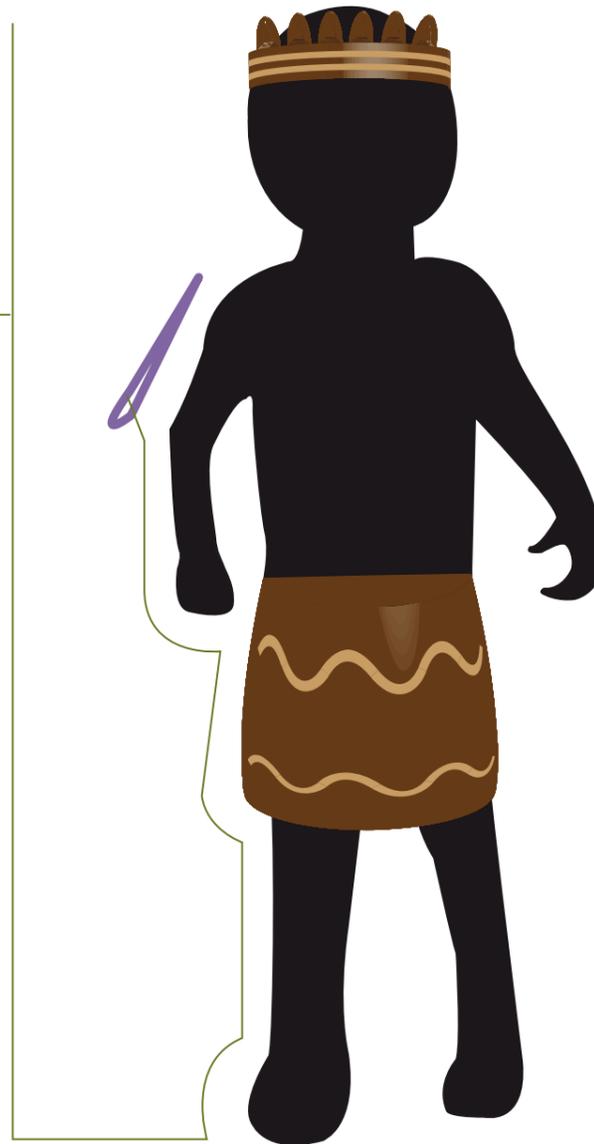
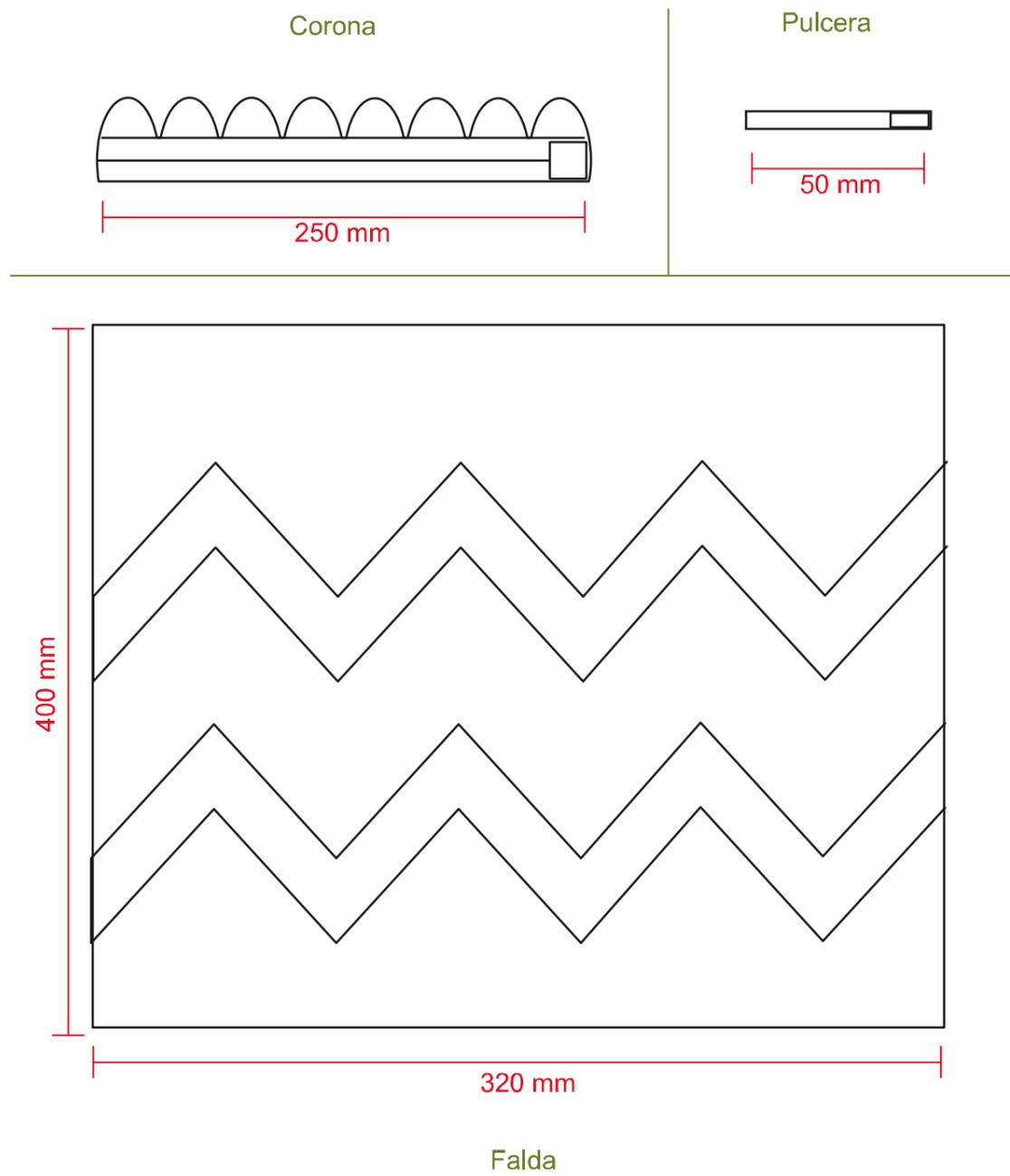
	Universidad de las Américas	Proyecto de Fin de Carrera
	FACULTAD: Ciencias de la Comunicación Escuela de Diseño	CONTIENE: Muñeco Tucán
	NOMBRE: Carolina Avalos	TEMA: Juego "Traviesos"
	Año: 2010	LÁMINA: 4 de 16



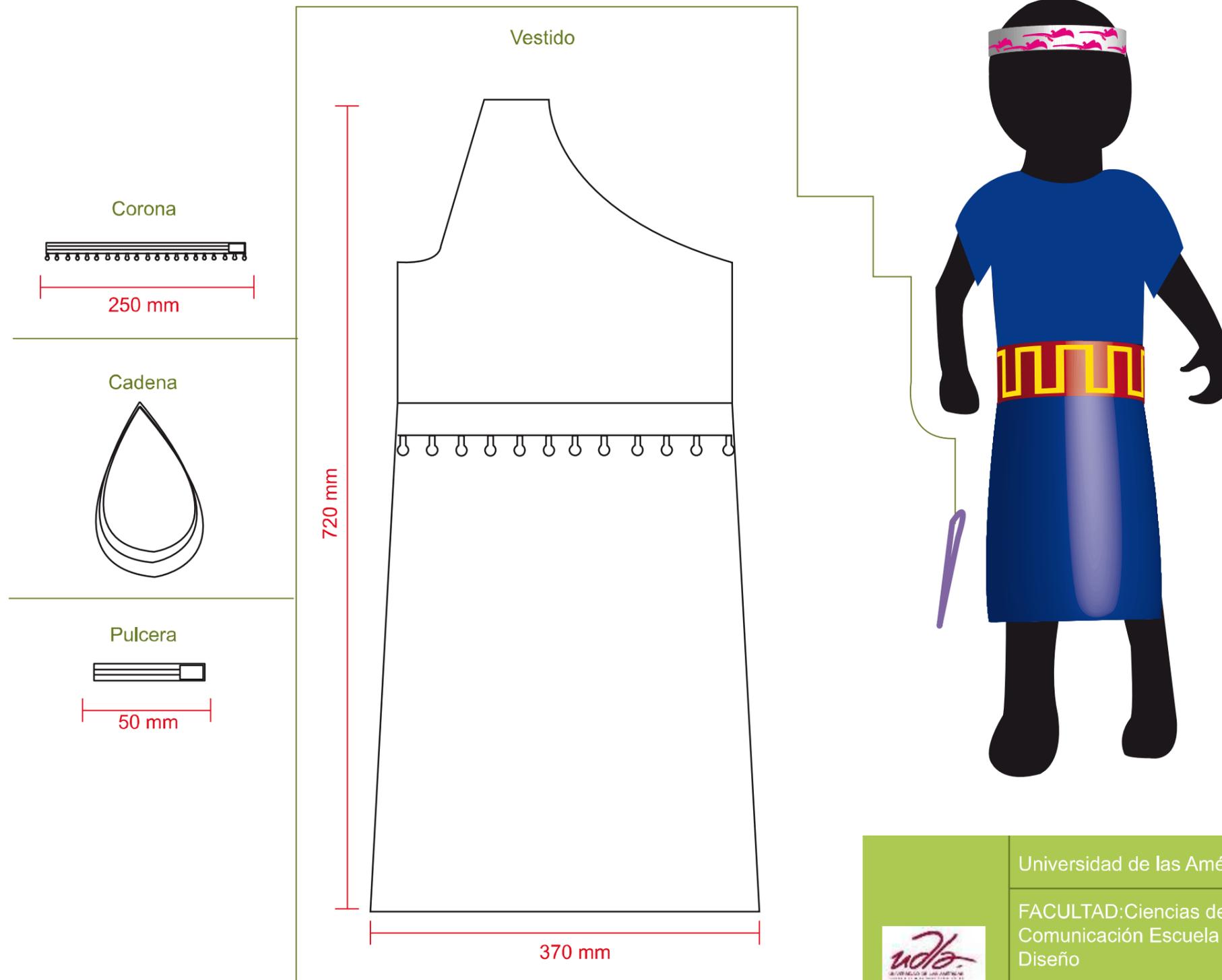
	Universidad de las Américas	Proyecto de Fin de Carrera
	FACULTAD: Ciencias de la Comunicación Escuela de Diseño	CONTIENE: Muñeco Pájaro Carpintero
	NOMBRE: Carolina Avalos	TEMA: Juego "Traviesos"
	Año: 2010	LÁMINA: 5 de 16



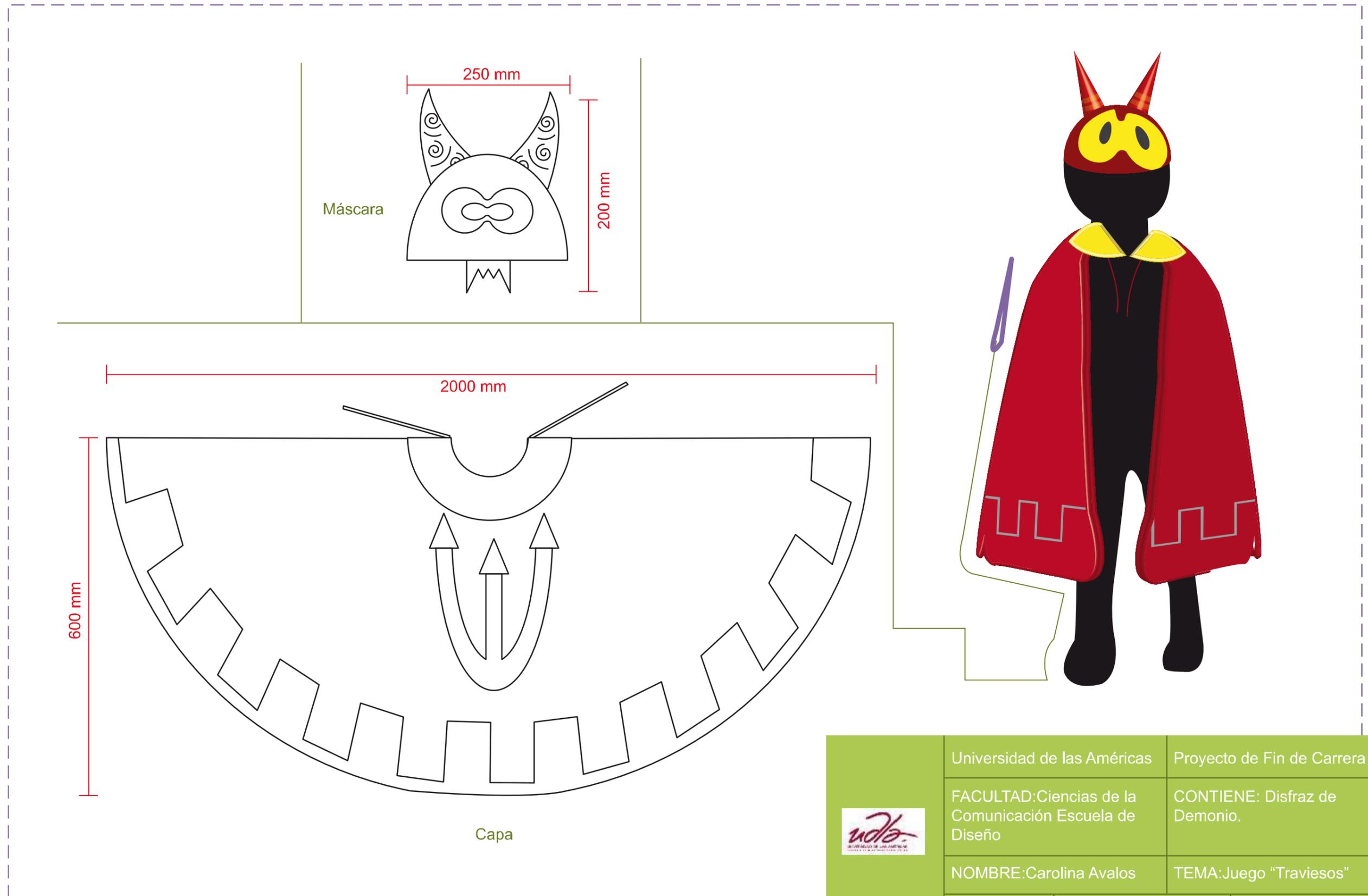
	Universidad de las Américas	Proyecto de Fin de Carrera
	FACULTAD: Ciencias de la Comunicación Escuela de Diseño	CONTIENE: Disfraz de Etsa
	NOMBRE: Carolina Avalos	TEMA: Juego "Traviesos"
	Año: 2010	LÁMINA: 6 de 16



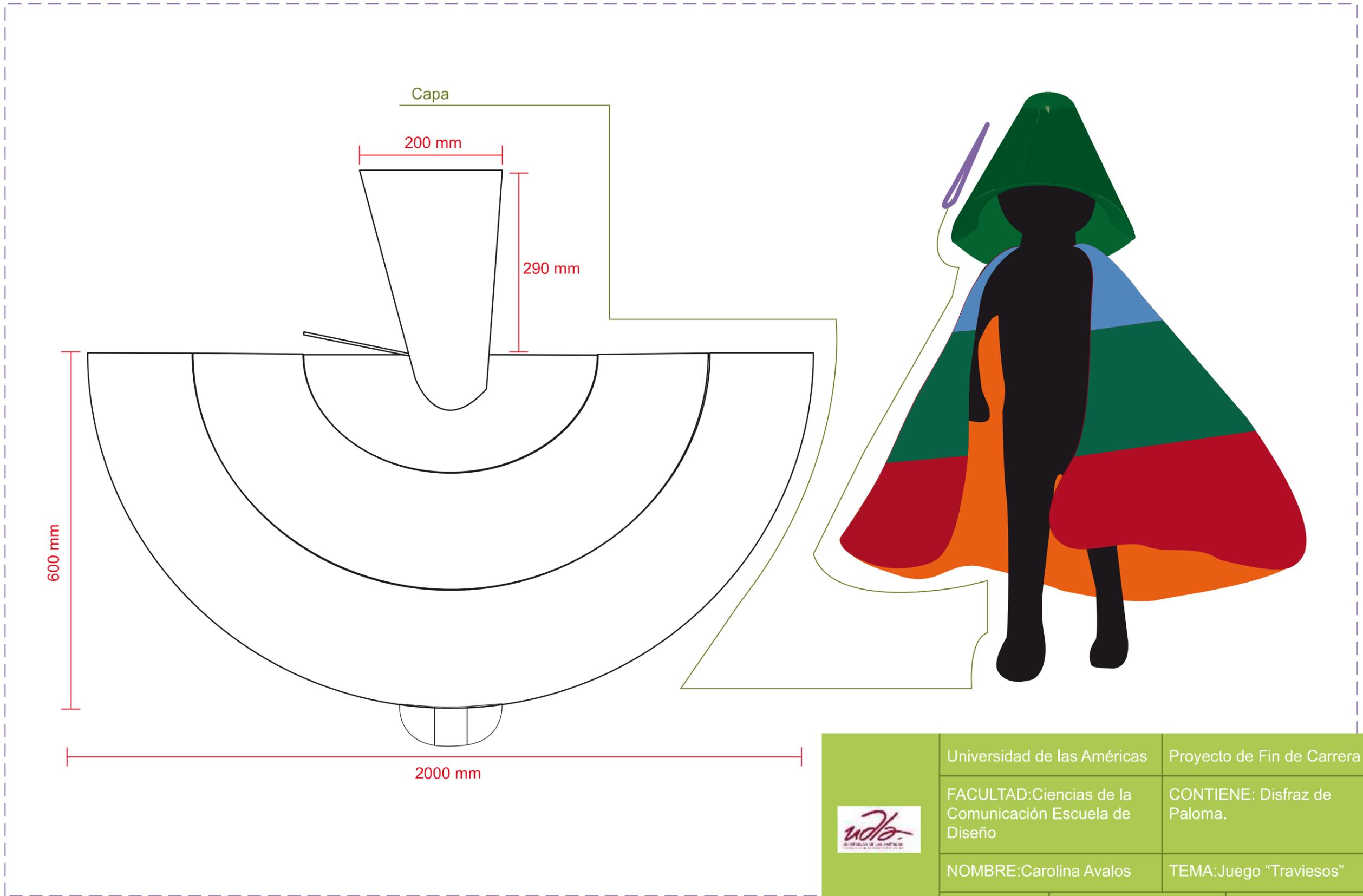
	Universidad de las Américas	Proyecto de Fin de Carrera
	FACULTAD: Ciencias de la Comunicación Escuela de Diseño	CONTIENE: Disfraz Papá de Etsa.
	NOMBRE: Carolina Avalos	TEMA: Juego "Traviesos"
	Año: 2010	LÁMINA: 7 de 16



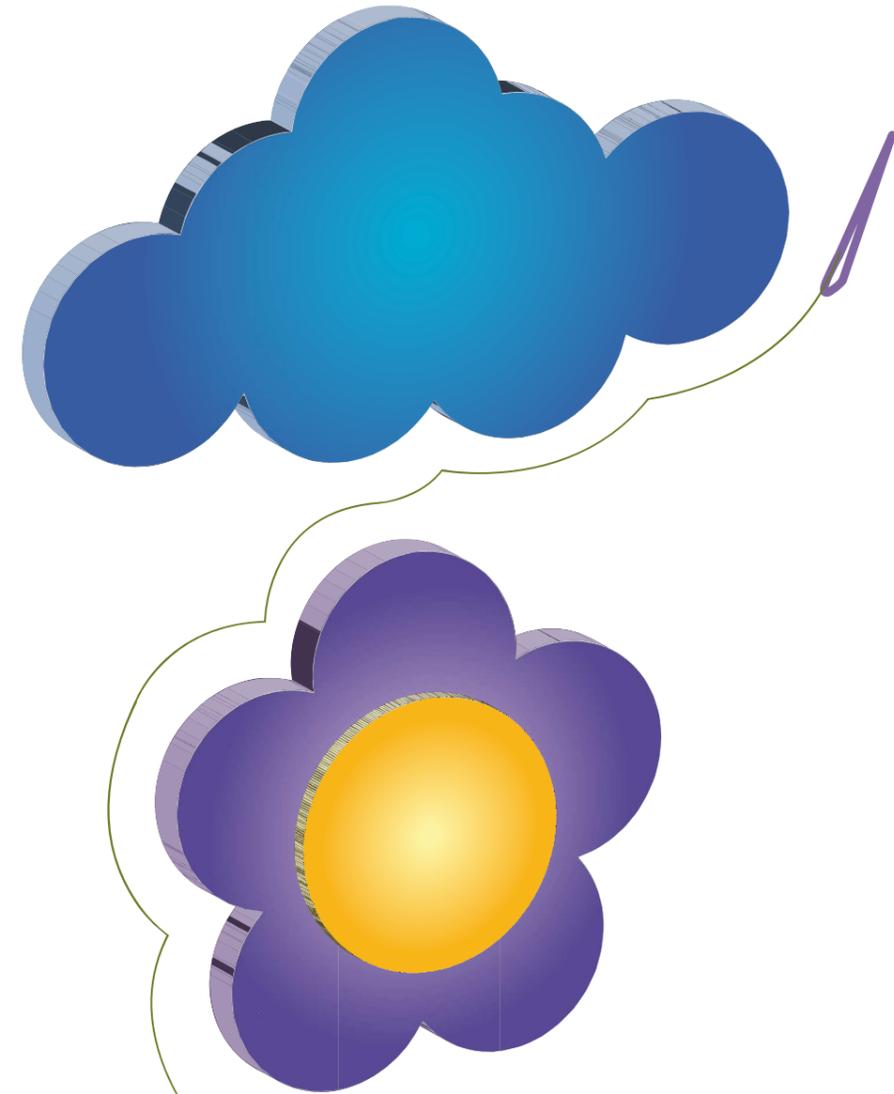
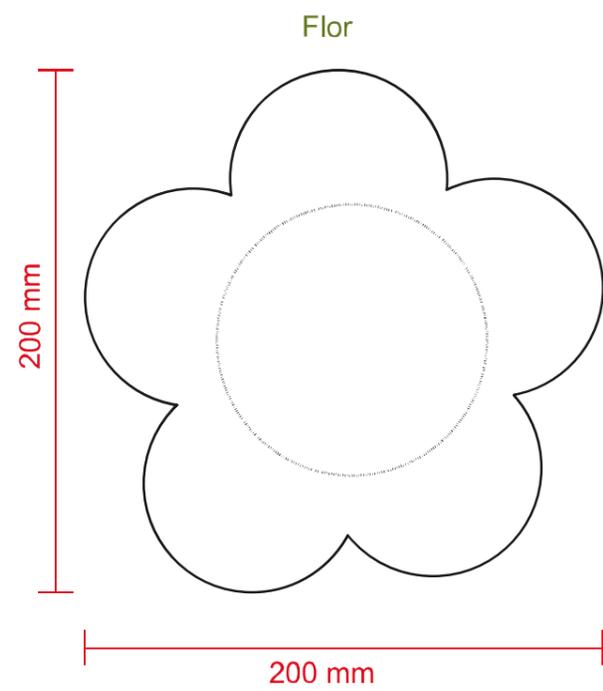
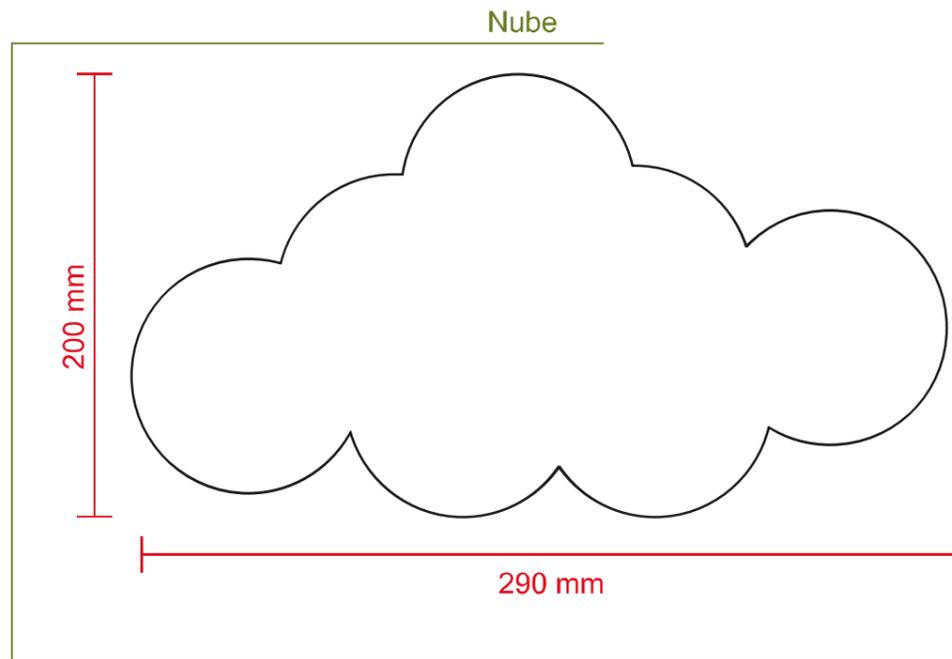
	Universidad de las Américas	Proyecto de Fin de Carrera
	FACULTAD: Ciencias de la Comunicación Escuela de Diseño	CONTIENE: Disfraz Mamá de Etsa.
	NOMBRE: Carolina Avalos	TEMA: Juego "Traviesos"
	Año: 2010	LÁMINA: 8 de 16



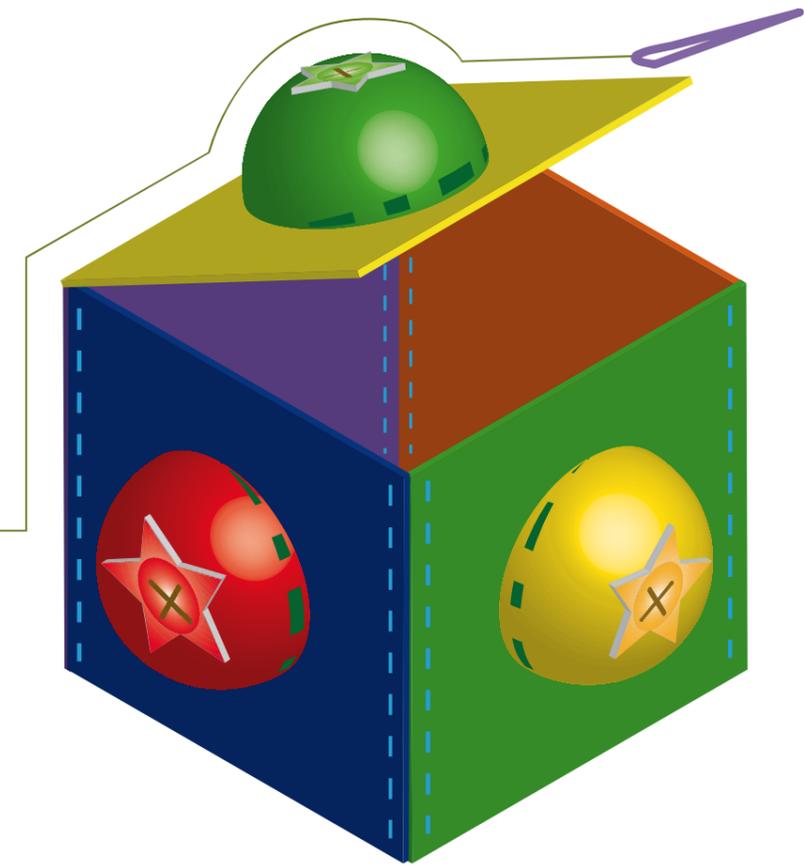
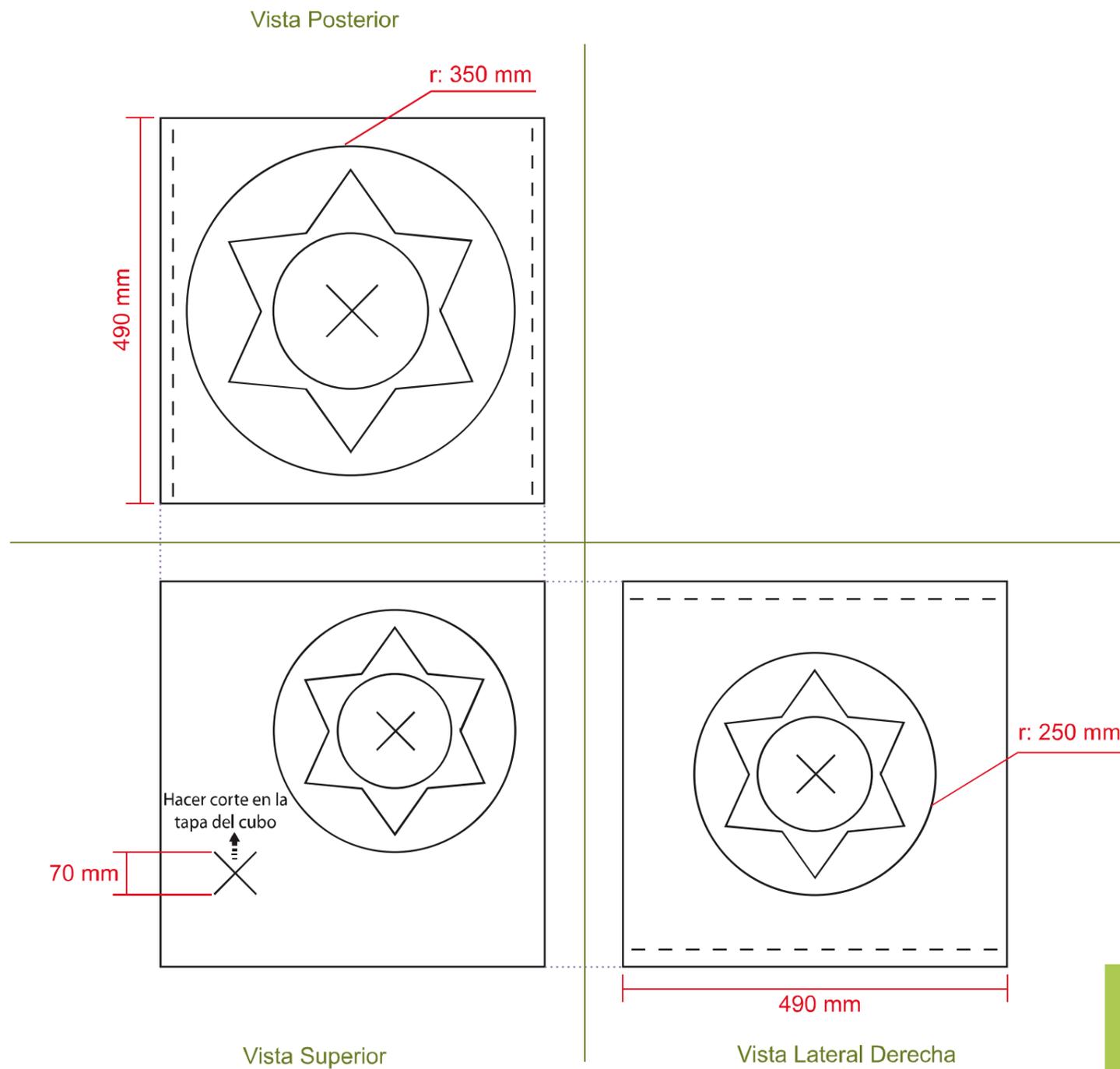
	Universidad de las Américas	Proyecto de Fin de Carrera
	FACULTAD: Ciencias de la Comunicación Escuela de Diseño	CONTIENE: Disfraz de Demonio.
	NOMBRE: Carolina Avalos	TEMA: Juego "Traviesos"
	Año: 2010	LÁMINA: 9 de 16



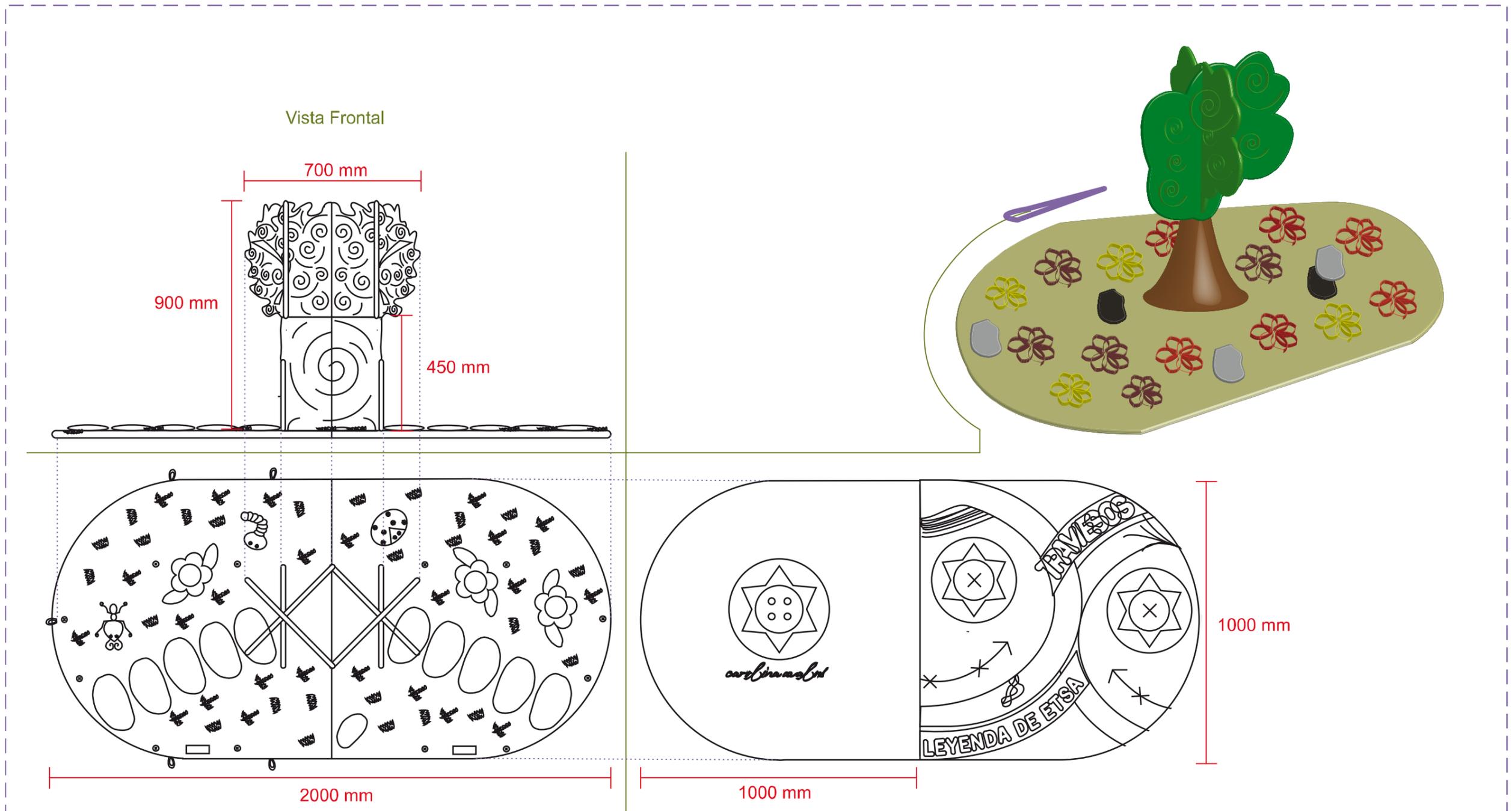
	Universidad de las Américas	Proyecto de Fin de Carrera
	FACULTAD: Ciencias de la Comunicación Escuela de Diseño	CONTIENE: Disfraz de Paloma.
	NOMBRE: Carolina Avalos	TEMA: Juego "Traviesos"
	Año: 2010	LÁMINA: 10 de 16



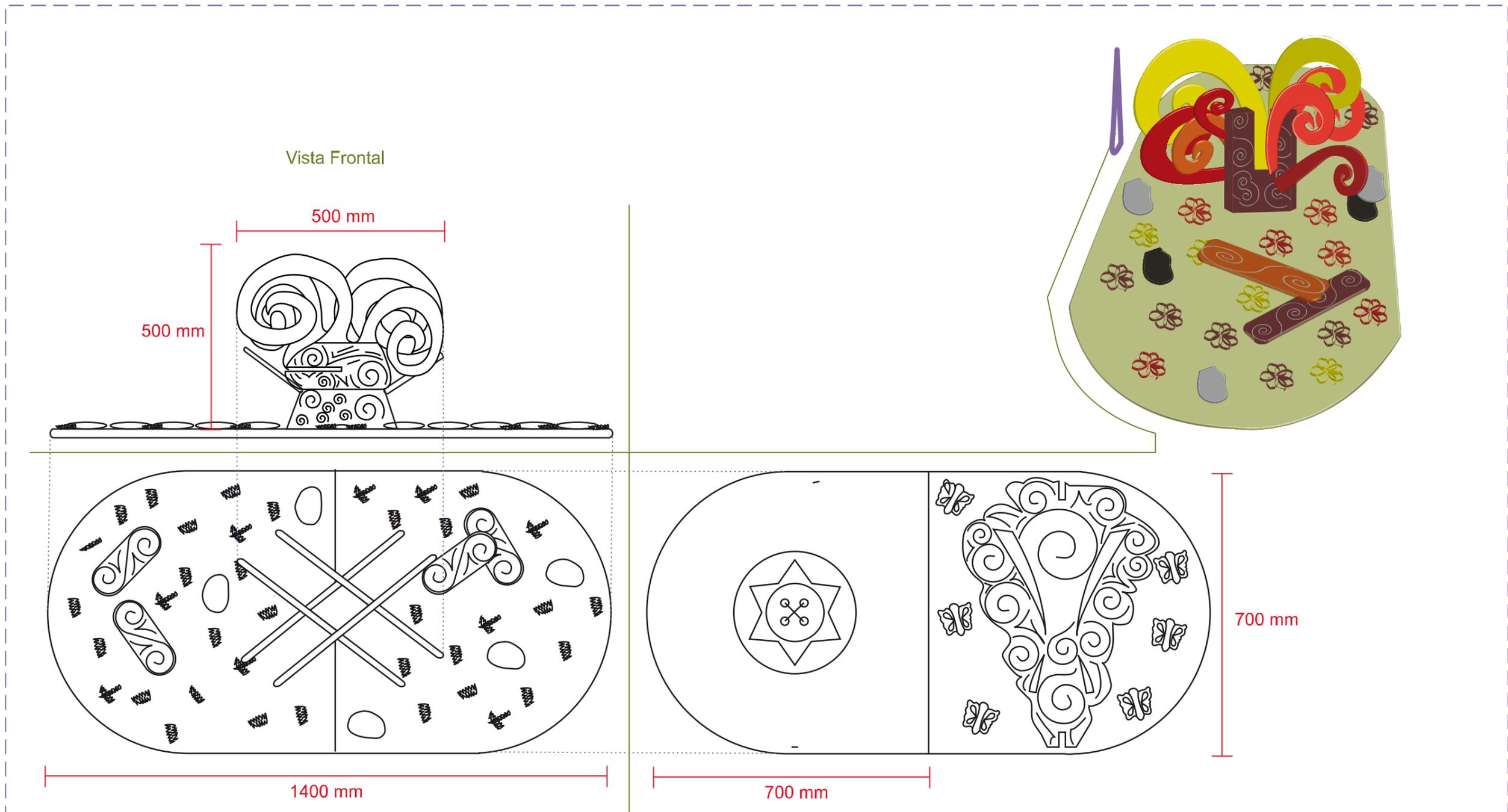
	Universidad de las Américas	Proyecto de Fin de Carrera
	FACULTAD: Ciencias de la Comunicación Escuela de Diseño	CONTIENE: Nube y Flor para el Paisaje.
	NOMBRE: Carolina Avalos	TEMA: Juego "Traviesos"
	Año: 2010	LÁMINA: 11 de 16



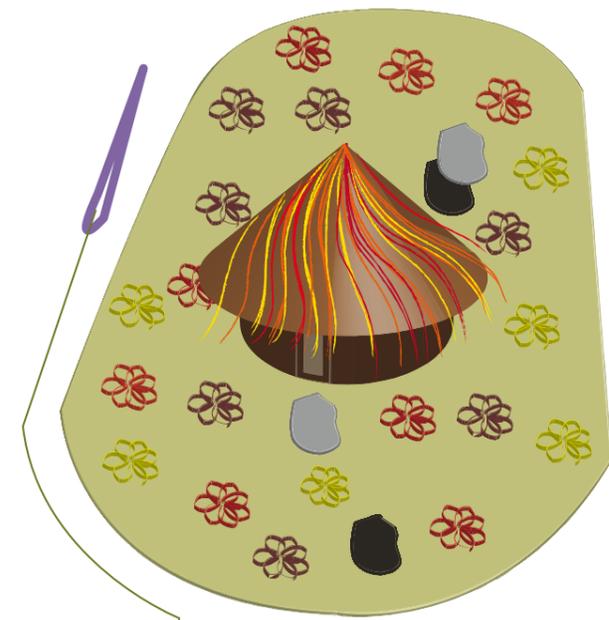
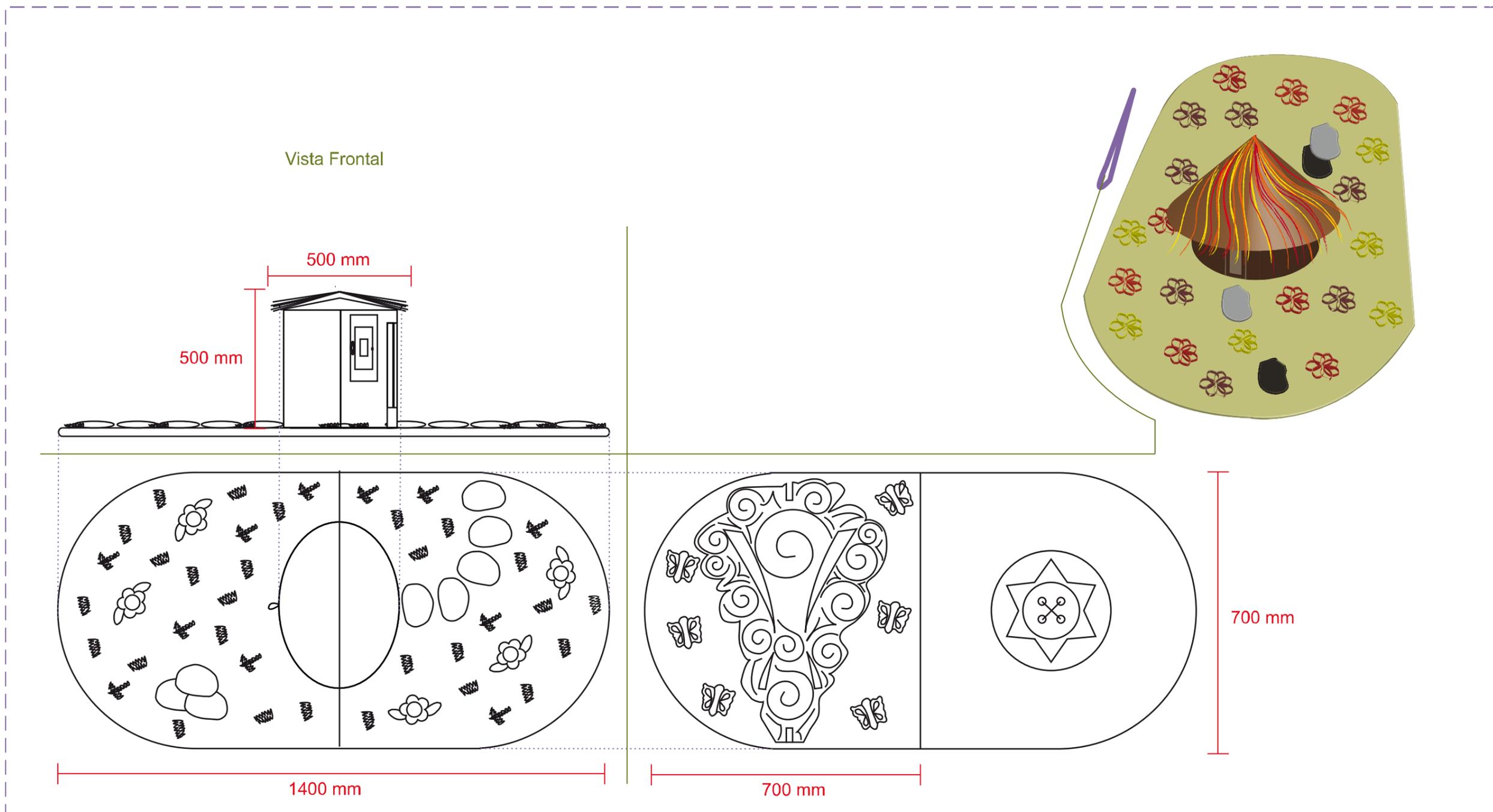
	Universidad de las Américas	Proyecto de Fin de Carrera
	FACULTAD: Ciencias de la Comunicación Escuela de Diseño	CONTIENE: Cubo
	NOMBRE: Carolina Avalos	TEMA: Juego "Traviesos"
	Año: 2010	LÁMINA: 12 de 16



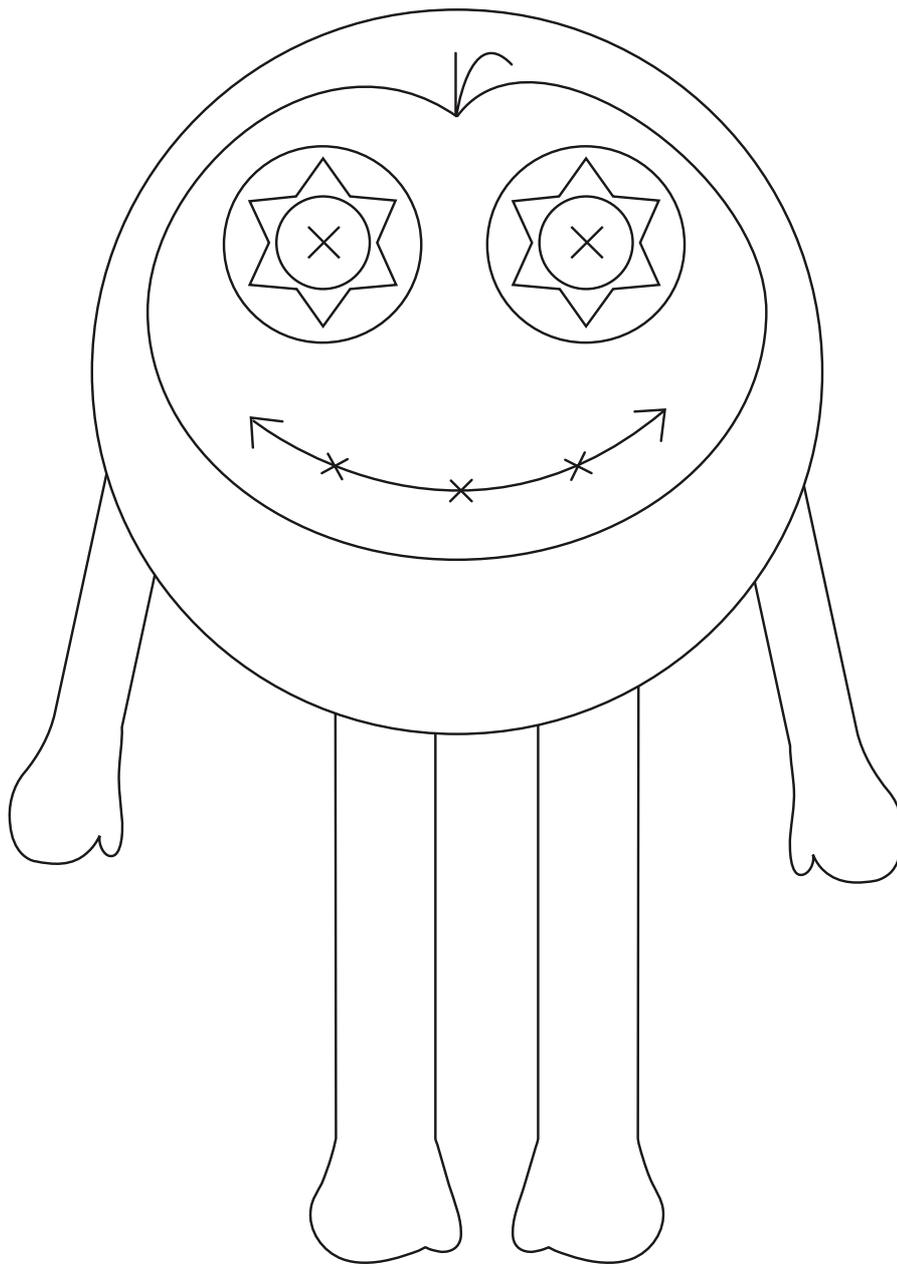
	Universidad de las Américas	Proyecto de Fin de Carrera
	FACULTAD: Ciencias de la Comunicación Escuela de Diseño	CONTIENE: Libro Principal (Árbol)
	NOMBRE: Carolina Avalos	TEMA: Juego "Traviesos"
Año: 2010	LÁMINA: 13 de 16	ESC 1:10



	Universidad de las Américas	Proyecto de Fin de Carrera
	FACULTAD: Ciencias de la Comunicación Escuela de Diseño	CONTIENE: Libro Interno (Fogata)
	NOMBRE: Carolina Avalos	TEMA: Juego "Traviesos"
	Año: 2010	LÁMINA: 14 de 16



	Universidad de las Américas	Proyecto de Fin de Carrera
	FACULTAD: Ciencias de la Comunicación Escuela de Diseño	CONTIENE: Libro Interno (Choza)
	NOMBRE: Carolina Avalos	TEMA: Juego "Traviesos"
Año: 2010	LÁMINA: 15 de 16	ESC 1:10



Universidad de las Américas

Proyecto de Fin de Carrera

FACULTAD: Ciencias de la
Comunicación Escuela de
Diseño

CONTIENE: Plantilla para
Colorear

NOMBRE: Carolina Avalos

TEMA: Juego "Traviesos"

Año: 2010

LÁMINA: 16 de 16

Formato: A4

5.2.6 Procesos de producción de los objetos.

5.2.6.1 El libro

Para la producción del libro se siguió los siguientes pasos:

- Una vez realizados los bocetos y definido la propuesta final, se escaneó para dibujar las plantillas e imprimirlas en escala real, utilizando éstas para dibujar en el cartón y luego cortarlas.

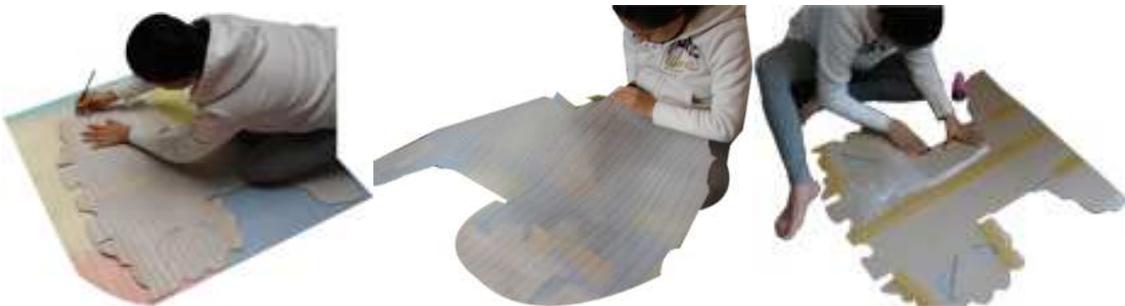
Fotografías 5.19 Proceso de Producción



aborado por: Carolina Avalos

- Se forró el cartón con Polyexpandible, que es un material con características similares a la esponja utilizado para empaques.

Fotografías 5.20 Proceso de Producción



Elaborado por: Carolina Avalos

- Se cortó y cosió dos pedazos de tela de las mismas dimensiones con los colores respectivos para introducir la estructura de cartón a manera de forro, constituyéndose éstas las pastas de los libros.

Fotografía 5.21 Proceso de Producción



Elaborado por: Carolina Avalos

■ Una vez forradas las piezas, se procedió a unir la base con sus respectivos elementos (fogata, choza, árbol, que siguieron el mismo procedimiento aplicado a las pastas del libro) formando un Pop Up.

Fotografías 5.22 Proceso de Producción



Elaborado por: Carolina Avalos

■ Para lograr un efecto más realista de la naturaleza, se cosieron en la base de los libros elementos tales como: piedras, insectos, flores y troncos de madera hechos con tela y rellenos con plumón; además se colocó lana cosida en sic sac para dar el efecto de pasto. En la parte exterior del libro, en los bordes se cosieron unas argollas de lana torcida y unos botones que permiten serrar bien el libro, así como también es su interior se cosió unos botones, para ser abotonados con las argollas de lana torcida que se cosió en los libros internos.

Fotografías 5.23 Proceso de Producción



laborado por: Carolina Avalos

■ Para la portada del libro principal se cosió la mitad de dos rostros de una niña y un niño con su respectivo título, confeccionados de la siguiente forma: Se cortó y cosió tela color piel para los rostros, violeta y verde para las capuchas y gamas de café y gris para los ojos que tienen forma de grandes botones (todas estas piezas están rellenas de tricot), además se tejió una trenza y se cosió un cerquillo de lana para la niña y un mechón para el niño, las bocas fueron bordadas con lana. Finalmente se cosió las letras del título y subtítulo “Pequeños Traviesos” y “Leyenda de Etsa”, que fueron hechas al igual que las piedras, insectos y flores.

Fotografías 5.24 Proceso de Producción



Elaborado por: Carolina Avalos

■ En las portadas de los libros internos se cosió un árbol rodeado de mariposas, con la misma técnica que se realizó en el libro principal.

Fotografías 5.25 Proceso de Producción



Elaborado por: Carolina Avalos

■ En la contraportada se grapó un botón de Tríplex y en sus agujeros de cosió trenzas de lana, debajo del cual se bordó el nombre del diseñador. Los libros internos también llevaron de contraportada un botón, pero éste fue hecho de tela y lana.

Fotografías 5.26 Proceso de Producción



Elaborado por: Carolina Avalos

■ Finalmente se cortó, cosió y se colocó un cierre y tres tiras en una tela con las dimensiones del libro principal, para que sirva de estuche, con la finalidad de precautelarlo de la suciedad y facilitar su movilidad.

Fotografías 5.27 Proceso de Producción



Elaborado por: Carolina Avalos

El proceso de elaboración del libro, tuvo una duración de tres meses con la colaboración de una señora costurera. Se ocupó todo este tiempo porque solamente eran dos personas las que trabajaban (la costurera y la diseñadora), es así que cuando la costurera cosía las telas, la diseñadora remataba las costuras, en definitiva en su mayoría el trabajo realizado fue hecho a mano.

Fotografías 5.28 Proceso de Producción



Elaborado por: Carolina Avalos

5.2.6.2 Títeres y Aves

- Con la colaboración de un profesional del local “Papalotes”, se procedió a proporcionarles las plantillas y los bocetos de los muñecos para la confección de los mismos. Estos siguieron el siguiente proceso: Se cortó y cosió las piezas de acuerdo al patrón, luego se les rellenó de plumón y finalmente se colocó los acabados como son los ojos, capuchas y los elementos característicos de cada muñeco.



- Para poder formar la boca de los títeres, se le sugirió al profesional el uso de cartón.

Fotografías 5.29 Proceso de Producción



Elaborado por: Carolina Avalos

El tiempo que se utilizó para la confección de títeres y muñecos fue de un mes y medio, debido a que la empresa no solo se dedicó a hacer este proyecto, sino que también se ocupa en la elaboración de sus productos. Además se debe considerar otro aspecto, que al tratar de plasmar por primera vez los bocetos en la elaboración de los muñecos lleva su tiempo.

Fotografías 5.30 Proceso de Producción



Elaborado por: Carolina Avalos

5.2.6.3 Disfraces

■ Tomando en cuenta las medidas antropométricas y con la ayuda profesional de la costurera, se procedió a cortar las telas para la confección de cada disfraz, mientras la costurera cosía estas prendas, el diseñador elaboraba los complementos de los disfraces como son los collares, pulseras, los adornos del cinturón, la decoración de la capa del demonio, entre otros. Algunos de los elementos colocados en los disfraces, como el sol hecho con lana, coser las tiras de fajas otavaleñas en los taparrabos, tejer a croché la shigra que lleva el niño shuar, fueron incrementados por el diseñador para hacerlos más vistosos.

Fotografías 5.31 Proceso de Producción



Elaborado por: Carolina Avalos

El tiempo ocupado para la confección de los disfraces fue de dos semanas, porque había mucho trabajo para hacerlo a mano.

Fotografías 5.32 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

5.2.6.4 Cubo

Con la plantilla se dibujó en el cartón la estructura del cuadrado, luego se cortó y se cubrió con Polyexpandable. Para cada cara del cubo se utilizó tela de diferente color, las cuales fueron cortadas y cosidas, se hizo cuatro tiras para ponerlas en cada vértice dando la impresión de que dentro del cubo existía otro cubo, además de reforzar las esquinas. Estas tiras se unieron con las caras por medio de lana cosida a mano con una aguja punta redonda. Una vez concluido el cubo, se procedió a hacer los bolsillos laterales en forma de botón, para esto se cortó y cosió las telas y se colocó un cierre en la parte superior de los mismos, estos fueron de dos tamaños, de acuerdo al lugar que ocupan los disfraces en ellos.

Fotografías 5.33 Proceso de Producción



Elaborado por: Carolina Avalos

- En la tapa del cubo se hizo una ranura en forma de "X" y se cosió una fundita de tela en donde se colocarán las fichas para el sorteo de los disfraces.

Fotografía 5.34 Proceso de Producción



Elaborado por: Carolina Avalos

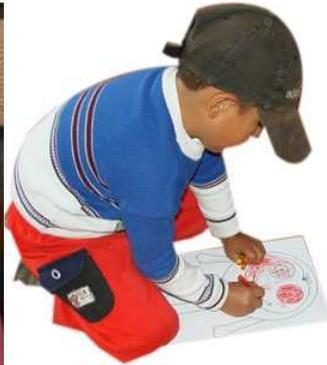
El tiempo utilizado en su elaboración fue de una semana y media, debido a que las uniones de las caras del cubo y los bolsillos fueron cosidos a mano.

5.2.6.5 Paisaje y Plantillas para Colorear

Con la ayuda de un pliego de papel, y fómix cortado en forma de nubes y flores, se realizó el paisaje que sirvió de fondo para el libro Pop Up, sugiriéndoles a las madres comunitarias el uso de cualquier otro material disponible. Adicional a esto, se les proporcionó a los niños y niñas unas plantillas con el dibujo de uno de los muñecos usados en la obra para que pinten.

Fotografías 5.35 Proceso de Producción



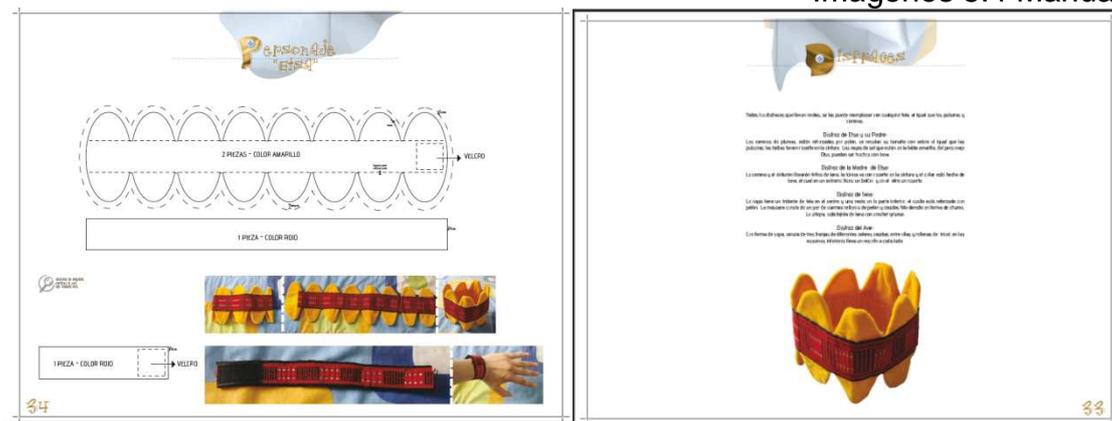


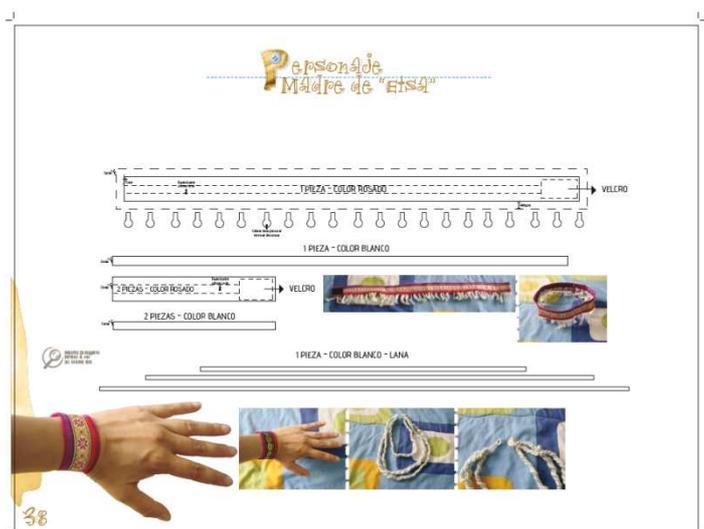
Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

El detalle completo de la elaboración de este diseño, se encuentra en el instructivo de forma explícita y clara, con la finalidad de que bajo una licitación de profesionales se lo pueda reproducir en serie.

Este instructivo detalla lo siguiente: las plantillas de todas las partes del juego con su simbología de corte, costura, especificaciones de material y color, así como fotos y textos de apoyo, para complementar una explicación más clara y concisa. Además, tomó dos meses para su elaboración, debido a que se tuvo que hacer una selección y retoque de fotos, colocar la información en los planos con la finalidad de que sea más comprensible, estructura y diagramación de las páginas, pruebas de impresión, organización de páginas impresas, empastado, entre otros.

Imágenes 5.4 Manual





Elaborado por: Carolina Avalos

5.2.7 Comprobación en el Usuario

Al llegar al CDI Pequeños Traviesos con el juego a ser probado, los niños y niñas manifestaron su curiosidad, al igual que las madres comunitarias. Luego se procedió a hablar con la madre comunitaria de Pre Kínder, manifestándole y poniéndole al tanto de la temática del juego y así organizar a los niños y niñas en grupos de cinco, esto no fue necesario ya que ellos con su iniciativa formaron los grupos de acuerdo a sus afinidades e incluso pusieron nombre a cada uno de ellos.

Fotografías 5.36 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Los niños y niñas estaban muy motivados y prestos a colaborar con las indicaciones necesarias para iniciar el juego lo antes posible. Se les explicó y se dio inicio al mismo, la madre comunitaria comenzó a narrarles la leyenda con la ayuda de los títeres, improvisando algunas situaciones, demostrando la

versatilidad del juego, pues tiene esta finalidad y los niños y niñas la escuchaban perplejos.

Fotografías 5.37 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Se continuó la secuencia del juego, y el primer grupo de cinco niños introdujo su mano en la ranura del cubo, para que de acuerdo al color obtenido, proseguir a disfrazarse. A este grupo, le gustaron mucho los disfraces, en especial lo que se refería a pulseras, collares, máscara, shigra, coronas, los colores brillantes y la textura suave de la tela de los vestidos; la madre comunitaria les ayudaba a vestirse y supervisaba esta actividad.

Fotografías 5.38 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

El otro grupo de niños y niñas, fue a pegar las nubes y flores en el pliego de papel, que es el paisaje de fondo, el grupo restante colaboró con la diseñadora en colocar el libro Pop Up que serviría de escenario para la dramatización de la leyenda.

Fotografías 5.39 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Esto les permitió interactuar con los elementos del juego, es así que les llamó mucho la atención de los muñecos, colocándoles y retirándoles la capucha, preguntando el nombre del pájaro, el por qué de la diferencia de los picos, para finalmente colocarlos en el árbol en el lugar de su preferencia, también les gustó la choza y preguntaban en donde tienen ese tipo de casas y que si podía ser el hogar de los pajaritos, respecto a la fogata, reconocieron enseguida de qué se trataba y se decían entre sí ¡cuidado te quemas!.

Fotografías 5.41 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Antes de la dramatización, la madre comunitaria les daba instrucciones a cada niño y niña para que tomen confianza y representen bien su papel, así se dio inicio a la obra en donde los niños y niñas con su propio lenguaje expresaron muy bien el mensaje que guardaba la leyenda. El resto de niños y niñas escuchaban muy atentos sin interrumpir y al finalizar la obra les brindaron un fuerte aplauso.

Fotografías 5.42 CDI Pequeños Traviesos





Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Una vez concluida esta actividad, se les dio un espacio de libertad para que ellos exploren el juego, permitiendo que aflore su creatividad, es así como se intercambiaban de disfraces, adicionaban elementos del aula, como un tambor que encontraron, se acostaban sobre el pasto, jugaban con los pajaritos y el niño disfrazado de demonio perseguía a todos los niños y niñas. Todo esto se desarrollo en un ambiente de entusiasmo y disciplina.

Fotografías 5.43 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Al finalizar el juego se guardaron todos los elementos, se colocó cada cosa en su lugar con la colaboración de los niños y luego se les repartió una hoja con un dibujo base, para que ellos adicionen las características de su personaje favorito y finalmente la pinten. En su mayoría los niños plasmaron una mezcla de elementos del demonio y los pajaritos formando un nuevo personaje. Para despedirse se les ofreció a los niños y niñas una golosina como estímulo y recompensa de su buen trabajo.

Fotografías 5.44 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos

Elaborado por: Carolina Avalos

Cabe manifestar que se hicieron dos prácticas, una con la madre comunitaria y otra con la parvularia, debido a que son las dos personas con quienes los niños y niñas pasan la mayor parte del tiempo, además por que los niños y niñas querían repetir su experiencia y porque la profesora deseaba observar el desarrollo del mismo. A la Parvularia le entusiasmó mucho el juego y manifestó que podría ser usado también por grupos de otras edades para reforzar temas de aprendizaje. (Ver Anexo 8)

Fotografías 5.45 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

Se puede concluir que este juego llenó las expectativas de la diseñadora y que supero la creatividad esperada de los niños y niñas al desarrollar el mismo, permitiéndole experimentar una satisfacción indescriptible el poder colaborar con la niñez más vulnerable de nuestro país.

Fotografía 5.46 CDI Pequeños Traviesos



Fuente: CDI Pequeños Traviesos
Elaborado por: Carolina Avalos

5.2.8 Presupuesto:

A continuación se detalla en el presente presupuesto los costos que se utilizaron para la elaboración del Libro Pop Up en escala grande:

Tabla 5.1 Presupuesto

Libro Pop Up	Un Cuento
MATERIA PRIMA	
Cartón, Polyexpandible, Tricot y Goma	150,00
Botones, Velcro, Resorte y Cierres	30,00
MANO DE OBRA	
COSTOS INDIRECTOS DE PRODUCCIÓN	
Transporte para comprar materia prima	10,00
Transporte para procesos de producción	10,00
ALQUILER DE SERVICIOS	
Impresiones	30,00
Servicios Básicos	2,00
SUMAN	232,00

Tabla 5.2 Presupuesto

Manual para la Elaboración del Juego	Un Manual
MATERIA PRIMA	
Papel	50,00
MANO DE OBRA	
Empastado	10,00
COSTOS INDIRECTOS DE PRODUCCIÓN	
Transporte para comprar materia prima	10,00
Transporte para procesos de producción	10,00
ALQUILER DE SERVICIOS	
Impresiones	100,00
Servicios Básicos	2,00
SUMAN	182,00

Fotografía 5.47 Materiales



Elaborado por: Carolina Avalos

En base a los datos proporcionados por las autoridades del CDI Pequeños Traviesos, los niños y niñas reciben un dólar cincuenta diarios cada uno para la adquisición de material didáctico, en Pre Kinder son treinta y un niños y niñas, multiplicado por un dólar cincuenta da un total de cuarenta y seis dólares con cincuenta centavos y esto a su vez si se multiplica por los diez meses del año lectivo, da un total de cuatrocientos sesenta y cinco dólares anuales.

El Presupuesto realizado para la confección de un Libro Pop Up similar, es alrededor de doscientos treinta y dos dólares, cantidad poco onerosa en relación a lo presupuestado para material didáctico, por su utilidad, magnitud, duración y los múltiples beneficios que como instrumento de estimulación proporciona a los niños y no solo a los de Pre Kinder para quienes fue dirigido, sino a niños de otras edades como de tres a cuatro años.

Cabe señalar que el diseño del Libro Pop Up, como prototipo y la investigación que requirió, presenta este costo, lo que no sucederá con las reproducciones posteriores, pues como se había manifestado anteriormente, este juego permite la utilización de material reciclable, como son los retazos de tela.

Con respecto al manual, se lo realizó con materiales de primera calidad, pues se lo va a presentar en una tesis, por esta razón se pueden observar esos costos, pero el MIES-INFA, está en libertad de hacerlo con materiales más económicos como son una impresión en blanco y negro, papel barato, en fin el costo va a depender de las necesidades y de la disponibilidad.

CAPITULO VI

6. Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

- En vista de que en el CDI, motivo de estudio, hay un limitado apoyo profesional (una parvularia para todo el CDI) se diseñó un elemento lúdico, mediante el cual los niños y niñas puedan desarrollarse integralmente con la colaboración y supervisión de la madre comunitaria.
- El motivo de este *diseño*, son los niños y niñas, personas que engloban muchos aspectos, tales como emociones, intereses y necesidades entre otros, estos deben ser tomados muy en cuenta el momento de diseñar. La convivencia con este grupo, permitió a la diseñadora visualizar mundos jamás vistos y plasmar gustos y preferencias que hacen del juego un éxito.
- El Test “Guía Portage de Educación Preescolar” fue de gran ayuda en la detección de falencias en el grupo de 4 a 5 años a ser reforzadas.
- La estimulación temprana no solo es un conjunto de ejercicios o caricias, es algo más que eso, es una guía para desarrollar integralmente al niño y niña.
- Juegue lo que juegue el niño siempre va a aprender algo.
- Un diseño dirigido a un ser humano, requiere de la participación de profesionales en diferentes disciplinas y de aquellas personas que conviven con el target, puesto que son ellas quienes con su experiencia aportan con información valiosa.
- Gracias a la obtención de la información bibliográfica en medidas de niños y niñas de 4 a 5 años, se pudo obtener una precisión en el producto como es la comodidad y la holgura.
- El libro es el mejor instrumento de aprendizaje y más aun cuando el niño y niña pueden interactuar con sus partes.
- Se llegó a la conclusión que la mejor técnica a ser aplicada en el elemento lúdico es un Pop Up, debido a que presenta algunos beneficios

tales como: ocupa poco espacio, basta con abrirlo y todo está estructurado, está en tres dimensiones y es práctico.

- Se puede concluir que la elaboración del juego no representó un costo muy elevado, puesto que se trabajó con retazos de tela, telas económicas, lana, botones, es decir objetos de fácil acceso en el medio en que vivimos, y no se requirió de máquinas sofisticadas, ya que fue confeccionado con una máquina de coser y a mano.
- El presente diseño permite al niño y niña usar su ilimitada creatividad y su espíritu exploratorio, impidiéndole que éste llegue a aburrirle algún momento.
- Al utilizar una leyenda ecuatoriana estamos encaminando a los niños y niñas a que conozcan y amen un poco más de nuestra cultura y de la diversidad de nuestra naturaleza.
- El presente proyecto está abierto para ser ampliado a través de temas de libros, disfraces, muñecos, etc.

6.2 Recomendaciones

- En base al Instructivo con el que cuenta esta tesis, se podría reproducir en serie el Diseño del Elemento Lúdico, bajo una licitación de profesionales en el área con la finalidad de distribuir en los distintos CDIs.
- En circunstancias en las cuales el target es un ser humano, el requisito primordial es la convivencia con él, para lograr un diseño exitoso.
- Debería existir un instrumento para medir objetivamente si existe avances en el desarrollo psicomotor, además de que sea controlado el proceso por un profesional.
- Estimular el desarrollo integral en esta etapa de la niñez, en una persona es fundamental, debido a que viene a constituir la base o puntal del resto de su vida.
- El juego debe estar presente en toda actividad que realice el niño y niña.

- Buscar la ayuda de profesionales en disciplinas acordes a la necesidad, para el planteamiento y desarrollo de un diseño. En la presente tesis, se obtuvo la participación de: Un Diseñador Gráfico, un Diseñador Industrial, una Parvularia y una Terapeuta del Lenguaje, quienes fueron de vital utilidad, debido a que existe poca bibliografía en los niños y niñas de nuestra realidad ecuatoriana.
- Para futuros proyectos con niños y niñas de esta edad, es aconsejable usar la tabla antropométrica utilizada en esta tesis, debido a que su aplicación permitió la elaboración de disfraces y el libro Pop Up de la mejor forma.
- Lo fundamental en el diseño de cualquier elemento lúdico, es que el niño pueda interactuar directamente con él y sus partes.
- Para hacer en escala grande un Pop Up, los prototipos finales también tienen que ser en medidas grandes.
- Utilización de materiales reciclables y procesos de producción más sencillos que ayudan a la conservación del medio ambiente.
- El diseño, de cualquier elemento, debe brindar un espacio de libertad para que el target pueda usar su imaginación y nunca aburrirse con éste.
- Tomar como fuente de inspiración todo lo que se refiere a nuestra cultura como leyendas, artesanías, costumbres, trajes típicos, entre otros, para darlos a conocer al mundo a través de este medio.
- Se recomienda hacer tomos en el que haya ambientaciones de leyendas de la Costa, Sierra y Galápagos.

BIBLIOGRAFIA

Libros:

- **ALLAM** Edgar, Leyendas Ecuatorianas, Editorial Alfaguara, 2009.
- **ANN KOHL** Mary, Arte Infantil, Editorial Narcea, S.A. 2004
- **BERRUEZO** Pedro Pablo y **ADELANTADO**, La Pelota en el Desarrollo Psicomotor, Editorial Ciencias de la Educación Preescolar y Especial, 1999, pág. 92
- **BRAVO** Leonor, **ROLOFF** Gerardo, **OVIEDO** Sara, Mejorando mi Familia, Programa de Capacitación en Desarrollo Personal y Educación Familiar, Su Editorial OFFSET, 1999.
- Centro de Investigaciones Ergonómicas de la Universidad UNA de México, Estudio Antropométrico Latinoamericano, 1999
- **CRESPO** Nancy, Maravillosas Leyendas Ecuatorianas, Editorial EDINUN, Octubre 2006.
- **GÓMEZ** Amparo, **VIGUER** Paz y **CANTERO** María, Intervención Temprana, Pasta del libro Editores Pirámide, 2003,.Sumario.
- **JACKSON**, Paúl, The Pop Up Book, Henry Holt and Company, 1993, págs. 7,8.9,10,11,14,15,86 y 87
- **JACKSON**, Paúl, The Encyclopedia of Origami & Papercraft Techniques, Copyright,1991, Cuarto Publishing plc.
- **MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL**, Manual de Auto capacitación, Editorial UNP, Quito, 1991, pág.111
- **PANERO**, Juluis, **ZELNIK**, Martín, Las Dimensiones Humanas de los Espacios Interiores, Editoriales Antropométricos, 1963, pág. 105
- **RODRIGUEZ**, Tania, Guía Didáctica Expresión Dramática, Editorial UTPL, enero 2006.
- S. **BLUMA**, M. **SHEARE**, A. **FROHMAN** Y J. **HILLARD**, Proyecto Portaje de Educación Pre escolar, CESA 12 Box 564, Wisconcin 53911, EE.UU
- **SALISBURY** Martín, Ilustraciones de libros infantiles, Editorial Acanto S:A: 2005, págs. 6, 7, 16, 62, 64, 66, 68, 69, 86, 88, 89, 120, 01/10/2010

- **ZULUETA** Isabel, **MOLLA** Teresa, **MARTINEZ** Esteban, **LAGOS** Carmen y **ARRIETA** Francisco Programa para la Estimulación del Desarrollo Infantil, Madrid 2001 CEPE, pag 31

Revistas:

- **CORTÉS** Iván, Entrevista con Karen Rashid, *Proyectodiseño*, 2009
- Estimulación Temprana: Un Universo de Aprendizaje, *Bienestar Fybeca*, Julio-Agosto 2009
- **VARAS**, Fabiola, Consejos de cómo hacer a nuestros hijos a los libros y a la lectura, *UNIVISA*, Marzo 2010

Documentos de Internet:

- **DÍAS** Damián, La Importancia del Juego en el Desarrollo Psicológico Infantil, http://acapsi.com/inportancia,del_juego_en_el_desarrollo_psicologi-co_infantil.html, *Psicología, Educativa*, 2007, Vol.13, n°2133, 01/02/10
- Enviado por Lesly y Cathy, Desarrollo Psicomotor del Preescolar, <http://html.rincondelvago.com/desarrollo-psicomotor-del-preescolar.html>, Copyright 2099 Orange, 27/01/10.
- **HERNADEZ** Belkis Pentón, La Motricidad Fina en la Etapa Infantil, www.portaldeportivo.cl, junio 2007, 27/01/10
- <http://maps.google.es/>
- **MIES - INFA**, www.infa.gov.es, Pack creado por Joomla! Spanish 2008,17/01
- **MORENO**,Luciano/DiseñoGráfico/<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277php23-sep-2003>, 01/10/2010
- *Psicología, Medicina y Salud*, www.cepvi.com/psicología-infantil/intruccion.shtml, 01/02/10
- www.monografias.com/trabajos17/ergonomia/ergonomiashtml, Enciclopedia Microsoft® Encarta® 2002. © 1993-2001 Microsoft Corporation, Enviado por: **JEANCM5**

A N E X O S

ANEXO 1

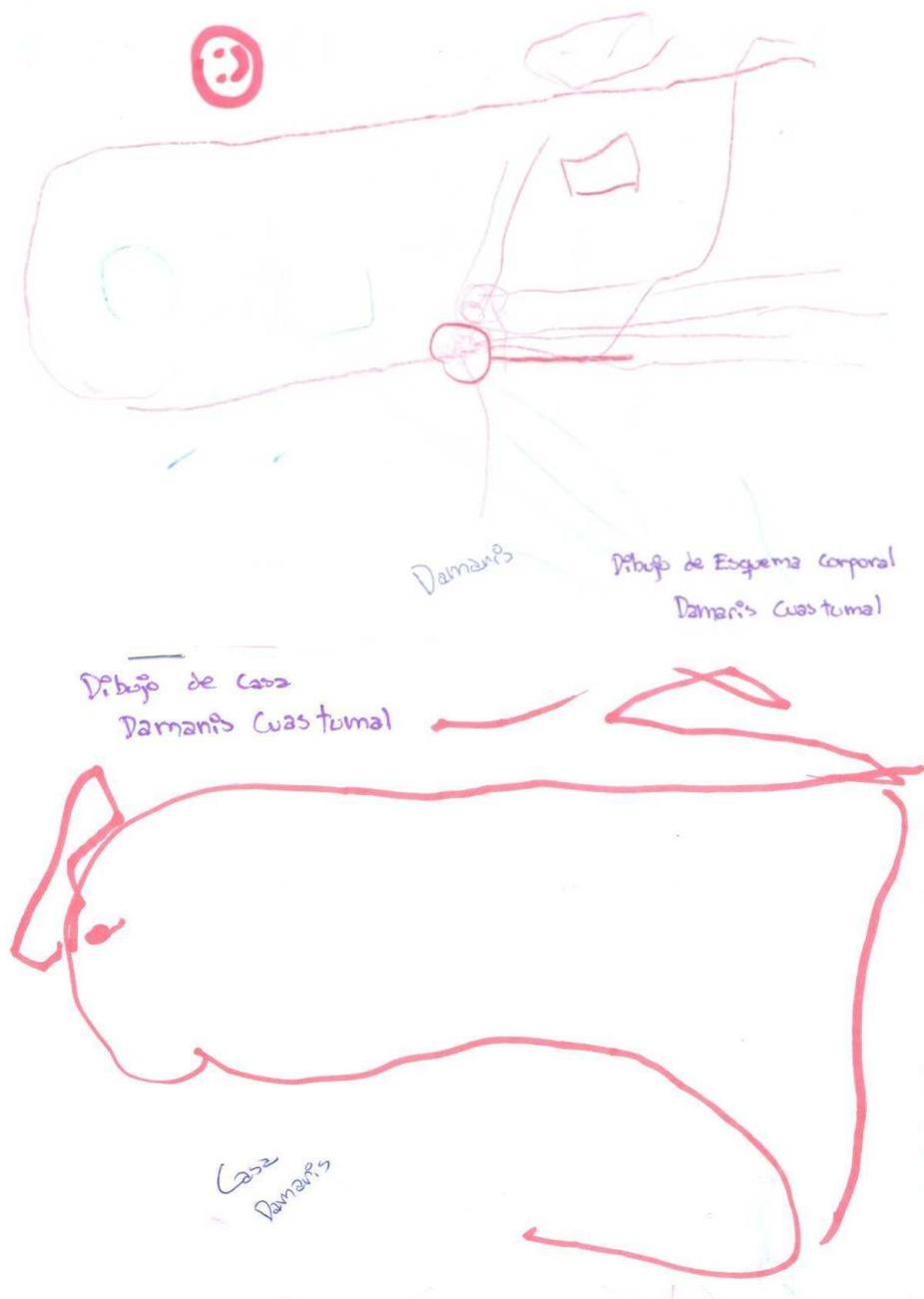
Test Guía Portaje de Educación Pre Escolar

Datos del niño o de la niña:

Nombre: Nicole Damaris Causumal Rosero.

Edad: 4 años, 9 meses, 5 días.

Fecha: Quito 19 de octubre del 2009



DESARROLLO MOTRIZ

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	108	Salta en un pie 5 veces consecutivas	SI		
	109	Recorta un círculo de 5 cm. (2")	NO		
	110	Dibuja figuras simples que se pueden reconocer como una casa, un hombre, un árbol	NO		
	111	Recorta y pega formas simples	SI		
5-6	112	Escribe en letra de imprenta mayúsculas grandes, aisladas en cualquier parte del papel	NO		
	113	Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio: hacia adelante, hacia atrás y de lado	SI		
	114	Brinca	SI		
	115	Se mece en un columpio iniciando y manteniendo el movimiento	SI		
	116	Dobla los dedos y se toca uno por uno con el pulgar	NO		
	117	Puede copiar letras minúsculas	NO		
	118	Trepa escaleras de mano o la escalera de un tobogán (resbaladero) de 3 m. (10') de altura			
	119	Golpea un clavo con un martillo			
	120	Hace rebotar una pelota y la controla			
	121	Colorea sin salirse de las líneas el 95% de las veces			
	122	Recorta figuras en revistas o catálogos sin desviarse más de 6 mm. (1/4") del borde			
	123	Usa un sacapuntas			
	124	Copia dibujos complejos			
	125	Arranca figuras simples de un papel			
	126	Dobla un papel cuadrado 2 veces, diagonalmente, imitando al adulto			
	127	Coge con una mano una pelota suave o una bolsa de semillas que se le tira			
	128	Puede saltar la cuerda por sí solo			
	129	Golpea una pelota con un bate o palo			
	130	Recoge un objeto del suelo mientras corre			
	131	Patina hacia adelante 3 m. (10')			
	132	Monta en bicicleta			
	133	Se resbala en un trineo			
	134	Camina o juega en una piscina con el agua hasta la cintura			

COGNICION

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	55	Cuenta hasta 10 objetos imitando al adulto			
	56	Construye un puente con 3 bloques imitando al adulto			
	57	Sigue la secuencia o patrón (tamaño, color) que se le da con bloques o cuentas			
	58	Copia una serie de trazos en forma de V conectada (VVVVVVVV)			
	59	Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre	NO		
	60	Arma un rompecabezas de 6 piezas sin ensayo y error	SI		
	61	Nombra objetos que son iguales o diferentes	SI		
	62	Dibuja un cuadrado imitando al adulto	SI		
	63	Nombra 3 colores cuando se le pide	NO		
	64	Nombra 3 formas geométricas: □, △, ○	NO		
4-5	65	Escoge el número de objetos que se le piden (1-5)	NO		
	66	Nombra 5 texturas	NO		
	67	Copia un triángulo cuando se le pide	NO		
	68	Recuerda 4 objetos que ha visto en una ilustración	SI		
	69	Dice el momento del día en relación con las actividades	NO		
	70	Repite poemas familiares	SI		
	71	Dice si un objeto es más pesado o más liviano (menos de una libra)	SI		
	72	Dice qué falta cuando se quita un objeto de un grupo de 3	SI		
	73	Nombra 8 colores	NO		
	74	Nombra 3 monedas de poco valor	NO		
	75	Junta símbolos (letras y números)	NO		
	76	Dice el color de los objetos que se le nombran	SI		
	77	Relata 5 hechos importantes de un cuento que escuchó 3 veces	SI		
	78	Dibuja la figura de un hombre (cabeza, tronco, 4 extremidades)	NO		
	79	Canta 5 versos de una canción	NO		
	80	Construye una pirámide de 10 bloques imitando al adulto	SI		
	81	Nombra lo "largo" y lo "corto"	SI		

COGNICION

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	82	Copiar objetos detrás, al lado, junto	SI		
	83	Hacer conjuntos iguales de 1 a 10 objetos siguiendo una muestra	NO		
	84	Nombra y señala la parte que falta en la reproducción de un objeto	NO		
	85	Cuenta de memoria del 1 a 20	NO		
	86	Nombra la primera, la del medio y la última posición	NO		
4-2	87	Cuenta hasta 20 objetos y dice cuántos son	NO		
	88	Nombra los números	SI		
	89	Dice cuál es su derecha y su izquierda	NO		
	90	Dice en orden las letras del alfabeto	NO		
	91	Escribe su propio nombre con letra de imprenta	NO		
	92	Nombra 5 letras del alfabeto	NO		
	93	Ordena objetos en secuencia de ancho y largo			
	94	Nombra las letras mayúsculas del alfabeto			
	95	Pone los números del 1 al 10 en la secuencia apropiada			
	96	Nombra la posición de los objetos: primer, segundo, tercer			
	97	Nombra las letras minúsculas del alfabeto			
	98	Junta la letra mayúscula con la minúscula			
	99	Señala los números que se le nombran del 1 al 25			
	100	Copia un rombo			
	101	Completa un laberinto simple			
	102	Nombra los días de la semana en orden			
	103	Suma y resta combinaciones hasta el 3			
	104	Dice el mes y el día de su cumpleaños			
	105	Reconoce a primera vista 10 palabras impresas			
	106	Predice lo que va a suceder			
	107	Señala mitades y objetos enteros			
	108	Cuenta de memoria del 1 al 100			

LENGUAJE

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	54	Empieza la forma posesiva de los sustantivos (de papá)			
	55	Empieza los artículos: "el, la, los, las, un, una, unos, unas" al hablar			
	56	Empieza algunos nombres de grupos (juguete, animal, comida)			
	57	Usa con pocas equivocaciones los verbos "ser", "estar" y "tener" en el presente			
	58	Describe los objetos diciendo que están "abiertos" o "cerrados"			
3-4	59	Empieza correctamente "es" y "está" al iniciar una pregunta			
	60	Presta atención durante 5 minutos mientras se le lee un cuento			
	61	Lleva a cabo una serie de 2 órdenes que no se relacionan			
	62	Dice su nombre completo cuando se le pide			
	63	Responde a preguntas simples de "¿Cómo?"			
	64	Empieza los tiempos pasados de verbos regulares (salto, saltaba)			
	65	Relata experiencias inmediatas			
	66	Dice cómo se emplean objetos comunes	SI		
	67	Expresa acciones futuras empleando "ir a", "tener que", "querer"	NO		
	68	Cambia, apropiadamente, el orden de las palabras para formular preguntas (¿Puedo yo?) (¿Salta él?)	NO		
	69	Usa el imperativo cuando pide un favor	NO		
	70	Cuenta 2 sucesos en el orden en que ocurrieron	SI		
4-5	71	Obedece una serie de órdenes de 3 etapas	SI		
	72	Demuestra comprensión elemental de los verbos reflexivos y los usa al hablar	NO		
	73	Puede encontrar un par de objetos/ilustraciones cuando se le pide	SI		
	74	Empieza el futuro al hablar	NO		
	75	Empieza oraciones compuestas (Le pegué a la pelota y se rodó a la carretera)	SI		
	76	Cuando se le pide puede encontrar la parte de "arriba" y la de "abajo" de los objetos	SI		
	77	Empieza el condicional (podría, sería, haría, etc.) al hablar	NO		
	78	Puede nombrar cosas absurdas en una ilustración	NO		
	79	Empieza las palabras "hermana, hermano, abuelito, abuelita"	SI		

LENGUAJE

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	80	Dice la ultima palabra en analogias opuestas	NO		
	81	Relata un cuento conocido sin la ayuda de ilustraciones	NO		
	82	En una ilustración nombra e describe (a) un personaje o una clase determinada (por ejemplo, un animal, etc.)	NO		
	83	Dice si las palabras riman o no	NO		
	84	Dice tres rimes completas (En cuentos que el niño conoce)	NO		
	85	Dice si un sonido es fuerte o débil	SI		
5-6	86	Puede señalar algunos maticos varios	SI		
	87	Dice su dirección	NO		
	88	Dice el número de su teléfono	NO		
	89	Puede señalar el grupo que tiene más miembros (por ejemplo)	SI		
	90	Cuenta chistes sencillos	NO		
	91	Relata experiencias diarias	NO		
	92	Describe la ubicación o movimiento a través de los dedos de la mano hacia, encima	NO		
	93	Responde a la pregunta "¿Por qué?" con una explicación			
	94	Pone en orden las partes y relata un cuento de 3 a 7 partes apropiadas en secuencia			
	95	Define palabras			
	96	Responde acertadamente al pedirle "Dime lo opuesto de ____"			
	97	Responde a la pregunta "¿Qué pasa si ____?" (dejas caer un huevo)			
	98	Empieza a leer y "mañana" correctamente			
	99	Pregunta el significado de palabras nuevas o que no conoce			

SOCIALIZACION

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	49	Juega a disfrazarse con ropa de adulto		///	
	50	Escoge cuando se le pide		///	
	51	Muestra que comprende los sentimientos expresando amor, enfado, tristeza, alegría, etc.		///	
3-4	52	Canta y baila al escuchar música		///	
	53	Sigue las reglas del juego, imitando las acciones de otros niños		///	
	54	Saluda a adultos conocidos, sin que se le recuerde		///	
	55	Sigue las reglas de juegos en grupo dirigidos por un adulto		///	
	56	Pide permiso para usar el juguete con el cual está jugando otro niño		///	
	57	Dice "por favor" y "gracias" el 50% de las veces sin que se le recuerde		///	
	58	Contesta al teléfono, llama al adulto o habla con personas conocidas		///	
	59	Espera su turno	SI	///	
	60	Sigue las reglas de juegos en grupo dirigidos por un niño mayor	SI	///	
	61	Obedece al adulto el 75% de las veces	NO	///	
	62	Permanece en su propio patio o jardín	NO	///	
	63	Juega cerca de otros niños y habla con ellos cuando trabajan en sus propios proyectos (30 minutos)	NO	///	
4-5	64	Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad (para ir al baño o servirse algo de beber)	NO	///	
	65	Contribuye a la conversación de los adultos	NO	///	
	66	Repite poemas, canciones o baila para otros	SI	///	
	67	Trabaja solo en alguna tarea doméstica de 20 a 30 minutos	SI	///	
	68	Se disculpa sin que se le recuerde el 75% de las veces	NO	///	
	69	Se turna con 8 ó 9 niños en el juego	SI	///	
	70	Coopera con 2 ó 3 niños durante 20 minutos en una actividad (proyecto o juego)	NO	///	
	71	Se comporta en público de manera socialmente aceptable	NO	///	
	72	Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otros el 75% de las veces	NO	///	
5-6	73	Manifiesta sus sentimientos: enfado, felicidad, cariño	NO	///	
	74	Coopera con 4 ó 5 niños sin supervisión constante	NO	///	

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	55	Se limpia la nariz cuando se le recuerda		/ /	
	56	Se despierta seco 2 de cada 7 mañanas		/ /	
	57	Los varones orinan de pie en el baño (inodoro, excusado)		/ /	
	58	Se viste y se desviste completamente, pero no se abrocha. el 75% de las veces		/ /	
	59	Se abrocha los ganchos y los broches de la ropa		/ /	
	60	Se suena cuando se le recuerda		/ /	
	61	Evita peligros comunes (cristales rotos)		/ /	
	62	Cuelga el abrigo en un gancho y lo pone en una barra baja cuando se le dan instrucciones	SI	/ /	
	63	Se cepilla los dientes cuando se le dan instrucciones	SI	/ /	
	64	Se pone mitones	NO	/ /	
	65	Desabotona botones grandes en un tablero de botones o en una chaqueta colocada sobre mesa	SI	/ /	
	66	Abotona botones grandes en un tablero de botones o en una chaqueta colocada sobre una mesa	SI	/ /	
	67	Se pone las botas	NO	/ /	
4-5	68	Busca un trapo para limpiarlo que ha derramado	NO	/ /	
	69	Evita los venenos y otras sustancias dañinas	SI	/ /	
	70	Se desabotona la ropa	SI	/ /	
	71	Se abotona la ropa	SI	/ /	
	72	Retira sus platos y cubiertos de la mesa	SI	/ /	
	73	Engancha el pie de la cremallera (cierre relámpago) en la base	SI	/ /	
	74	Se lava las manos y la cara	SI	/ /	Cuchara
	75	Emplea los cubiertos apropiados para comer	NO	/ /	
	76	Se despierta durante la noche para ir al baño o permanece seco toda la noche	SI	/ /	
	77	Se limpia la nariz y se suena el 75% de las veces cuando necesita y sin que se le recuerde	NO	/ /	
	78	Se baña solo, pero no se lava la espalda, el cuello y las orejas	SI	/ /	
	79	Emplea un cuchillo para untar sustancias blandas en la tostada	NO	/ /	
	80	Se abrocha y desabrocha las hebillas del cinturón de los vestidos o pantalones y de los zapatos	NO	/ /	
	81	Se viste completamente y hasta se abrocha los broches delanteros pero no se amarra las cintas	SI	/ /	

AUTOAYUDA

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	82	Se sirve mientras uno de sus padres le sostiene la fuente con la comida	NO		
	83	Cuando se le dan indicaciones verbales, ayuda a poner la mesa colocando bien los platos, servilletas y cubiertos	SI		
	84	Se cepilla los dientes	SI	/ /	
	85	Va al baño con tiempo, se baja los pantalones, se limpia, descarga el baño (inodoro, excusado) y se viste sin ayuda	SI	/ /	
	86	Se peina o cepilla el cabello largo	NO	/ /	
	87	Cuelga su ropa en un gancho	SI	/ /	
	88	Se pasea por el vecindario sin supervisión constante	NO	/ /	
	89	Mete los cordones (agujetas) en los ojitos de los zapatos	NO	/ /	
	90	Se ata los cordones (agujetas) de los zapatos	NO	/ /	
5-6	91	Tiene la responsabilidad de hacer una tarea casera semanal y la realiza cuando se le pide	SI	/ /	
	92	Escoge la ropa apropiada según la temperatura y la ocasión	NO	/ /	
	93	Sin que se le recuerde, se detiene al borde de la acera (banqueta), mira a ambos lados y cruza la calle	NO	/ /	
	94	En la mesa, se sirve la comida y pasa la fuente	NO	/ /	
	95	Se prepara el cereal frío	SI	/ /	
	96	Tiene la responsabilidad de hacer una tarea casera diaria (poner la mesa, sacar la basura)	SI	/ /	
	97	Regula la temperatura del agua para bañarse o ducharse	SI	/ /	
	98	Se prepara su propio emparedado (sándwich)		/ /	
	99	Va solo a la escuela, al parque de juego o a la tienda que quedan a no más de 2 cuadras de la casa		/ /	
	100	Corta comidas blandas con el cuchillo (salchichas, plátanos, patatas cocidas)		/ /	Cuchilla -
	101	Encuentra el baño que le corresponde en un lugar público		/ /	
	102	Abre un envase de cartón de 1/4 l. (1/16 galón) que contiene leche o jugo		/ /	
	103	Coge, lleva y coloca en la mesa una bandeja con comida		/ /	
	104	Se amarra las cintas de la capucha		/ /	
	105	Se abrocha el cinturón de seguridad en el coche		/ /	

ANEXO 2

Artículo obtenido de la revista "Bienestar Fybeca" Edición N° 10,
Julio/Agosto 2009, pág

vida estimulante para sus hijos.

En la actualidad, los niños enfrentan más retos, más exigencias que hacen necesaria la estimulación temprana, considera Orbea. Con este criterio concuerda Valeria Leguísamo, directora del Centro de Estimulación Adecuada Crecer.

"Antes las mamás pasaban más tiempo en la casa, jugábamos más, salíamos al patio, había rondas, canciones, desgranábamos choclos, abríamos las vainas, sacábamos las arvejas, teníamos la oportunidad de hacer estos movimientos finos con nuestras manos. Salíamos al patio, jugábamos con tierra o descalzos por el césped. El hecho de caer nos o correr nos ayudaba mucho".

Ahora, los niños viven en departamentos, van al supermercado donde la arveja ya está lista, en bandejas... Todo ha cambiado mucho, sobre todo porque las madres trabajan y ya casi no hay tiempo para jugar con los niños. Es por ello que la estimulación temprana pretende regresar a lo de antes. Las clases no son cosa de otro mundo, sino más bien actividades sencillas y apropiadas para el desarrollo de los bebés.

En las primeras etapas se trabaja en aspectos muy primitivos, para ayudar a que el niño gatee o camine. Hay otras tendencias de tipo cognitivo, a través de las cuales se les enseña mucha información,

lenguaje de señas, cartillas, para que desarrollen al máximo su inteligencia.

Pero algo que deben recordar los padres y también los educadores es que no solo somos intelecto o cuerpo. "El éxito es integrar ambas partes, a través de las emociones. Es muy importante que la estimulación sea integral. Que el guagua no solo sepa hacer y jugar, sino que se sienta seguro de lo que está haciendo. Hay diferentes mensajes que se le pueden dar a los niños en diferentes etapas", asegura Orbea.

Por ejemplo, a la edad de cuatro o cinco meses, el bebé generalmente llora cuando se le pone boca abajo. Frente a ello, la madre intenta calmar el dolor y la incomodidad, regresándolo a la posición inicial... Detrás de este simple hecho se esconden varios aspectos de vital importancia para el niño. Orbea explica: en primer lugar, la madre está impidiendo que el bebé desarrolle tolerancia. Al quererlo apartar inmediatamente de la posición, le da un mensaje equivocado, pues el niño tendrá que sobrellevar varias dificultades en su vida y desde pequeño debe aprender a vencerlas. En segundo lugar, la madre le impide que el niño esté en esa posición que es considerada muy saludable y la antesala para el gateo.

"La madre debe motivar al niño para que aprenda, aun las cosas que le resultan difíciles. El mensaje debe ser: sí puedes, adelante, no te des por vencido. Eso sí... respetando los límites que el niño pone", manifiesta Orbea.

Las clases de estimulación sirven para todo esto. Para que el niño y la madre aprendan y se diviertan. Leguísamo da otro ejemplo más de la importancia de este aprendizaje compartido y respaldado por nuevos estudios y bases científicas.

"Muchas veces las mamitas quitamos las manos de la boca de un bebé de meses porque creemos que están sucias o porque simplemente se ve feo que el niño se coma sus dedos. Sin embargo, evitar que el niño descubra sus manos, las saboree... es per-

judicial para su desarrollo porque él se encuentra en la fase oral y su forma de descubrir el mundo es a través de la boca". Igual ocurre cuando se impide que los bebés formen burbujas de saliva, pues con esta sencilla actividad ellos están ejercitando la lengua para empezar a hablar.

Por todas estas razones, la madre de la pequeña Anaelis no se incomoda por las dos horas, dos días a la semana, desde Ibarra a Quito. Está convencida que los ejercicios de estimulación son una buena forma de contribuir al desarrollo psicomotriz, emocional y social de su hija.

Los bebés, a partir de los tres meses, pueden empezar a asistir a clases de estimulación. Los ejercicios van de acuerdo con su propio ritmo y desarrollo físico y emocional.

¿Desde cuándo empieza la estimulación temprana?

Se puede empezar desde el embarazo. Acariciar el vientre, desear al bebé, hace que la madre tenga sentimientos

positivos. En el hospital se puede comenzar a hacer ejercicios, respetando la edad del niño. Se debe ir suavemente: dejar que el bebé toque a la mamá, la acaricie, escuche ligeramente su voz. Lo que se debe impedir, afirma Leguísamo, es bombardearlo de sonidos. "La puerta que se cierra, los tacones retumban en el piso... hay que imaginarnos cómo nos sentiríamos si estuviéramos en un mundo desconocido, lleno de sonidos estridentes y nuevos. Realmente terminaríamos gritando o llorando. Se debe ir de a poco."

¿Por qué se llama estimulación temprana?

Esto se debe a que empieza temprano en el niño, desde que es bebé. En algunos centros, reciben a pequeños desde los tres meses y hasta los dos años y medio.

Mucha gente piensa que la estimulación temprana busca acelerar los procesos cognitivos en los niños. Es decir, lograr que caminen, hablen, canten, lean, etc... de forma más rápida o anticipada que niños de edades similares. Sin embargo, este concepto está alejado de la razón de ser de este tipo de terapias. Nada se logra si un niño se anticipa a su ritmo normal de desarrollo, más bien se le puede hacer un terrible daño e incluso



fomentar la hiperactividad, dice Leguísamo. La idea de la estimulación, es simplemente potencializar el desarrollo de los pequeños.

La estimulación permite detectar problemas a tiempo

Si las manos de un bebé están muy flojas o tensas. Si permanecen casi todo el tiempo cerradas, con el pulgar adentro, pasados los cinco meses de edad. Si el niño ya tiene siete meses y no se sienta solo. Si no logra sostener la cabecita, si no puede gatear o si no da sus primeros pasos hasta el año tres meses... Cualquiera de estos aspectos puede ser el sintoma de que algo no anda bien con el bebé. El detectar a tiempo algo inusual puede ayudar a corregir deficiencias o problemas en el niño.

Es muy importante tratar cualquier problema a tiempo. Hasta los dos años, el niño está formando su personalidad. En el primer año, aprende tantas cosas: a hablar, caminar, gatear, mover su cuerpo... todo esto es la base fundamental sobre la cual se va a levantar todo el aprendizaje posterior. Con la estimulación se puede actuar inmediatamente porque el niño asiste a una o dos clases semanales donde profesoras o personal especializado está capacitado para visualizar alguna anomalía.

De lo contrario, cualquier problema se detectaría en la edad escolar, echando a perder un

valioso tiempo en el que se pudo actuar.

"La única persona que ve al niño en sus primeros años es el pediatra, en cada consulta mensual. Pero son a lo mucho 10 ó 15 minutos durante los cuales observa cómo actúa el niño, su tono muscular, etc. El resto de tiempo, se chequea el peso y la talla, que son factores muy importantes en el desarrollo del niño, pero no los únicos que hay que revisar. Hasta el 30% de discapacidades se pueden superar si se detectan antes de los tres años", asegura Orbea.

¿Cómo elegir el centro adecuado de estimulación?

1. Fíjate si el personal que dirige el centro está bien capacitado. Muchos profesionales que se dedican a esta actividad provienen de las áreas de pedagogía, psicología, pediatría, fisioterapia.
2. La limpieza y el orden del lugar son importantes. Por la cantidad de niños que acuden a diario, es necesario que los juguetes y demás herramientas sean desinfectados con frecuencia.
3. No te dejes llevar por la cantidad de accesorios, juguetes, formas, colores, etc., que se encuentren en el centro. Más bien busca un lugar donde reine el orden y donde cada actividad que se



realiza o cada elemento que se utilice responda a un concepto pedagógico. "Amontonar a los niños con juguetes y demás cosas no hace más divertida la rutina. Es preferible que haya lo necesario y que en cada área se fomente la concentración y el aprendizaje".

4. Busca un centro que te ofrezca horarios flexibles. Lo mejor es que puedas compartir con tu hijo y esposo.
5. No aceptes que tu bebé de tres meses esté en el mismo grupo de otro de nueve o más. Lo ideal es que las clases se manejen en grupos pequeños y con niños de edades similares para que las actividades se centren a potenciar su desarrollo. 📍



ANEXO 3

Artículo obtenido de la revista, "UNIVISA" Marzo 2010, pág. 12.



CONSEJOS DE CÓMO ACERCAR A NUESTROS HIJOS A LOS LIBROS Y A LA LECTURA

Todos sabemos que el hábito de la lectura es un gran estímulo a la creatividad, imaginación, inteligencia y a la capacidad verbal y de concentración de los niños; que los libros deberían estar presentes en el día a día de los niños, del mismo modo que sus juguetes, además que los libros nos enriquecen a todos y nos llevan a bucear en aventuras, historias y en riquísimas informaciones.

El libro es una gran ventana a la formación en todos los sentidos. Podríamos estar aquí hablando y hablando acerca de los beneficios del libro para los niños, pero no pararíamos jamás. Lo importante es tener claro que los libros son importantes, pero el acto de leer, si es posible todos los días, es lo que llevará a su hijo a este rincón tan exquisito que es la aventura del saber, del conocer y descubrir. Además, si encima los padres y las madres comparten el momento de lectura de un libro con los hijos estarán estableciendo un lazo especial entre ambas partes.

UN LECTOR NO NACE, SE HACE

El interés por la lectura se debe inculcar a un bebé desde la cuna y tratar, con persistencia y dedicación, que se convierta en un hábito. Es fundamental para los niños que aprendan a buscar conocimientos mediante la lectura desde la más temprana edad. Los niños deben oír historias lo antes posible. Se recomienda además que lo

hagan con disciplina, es decir, teniendo preconcebida una hora al día para hacerlo. Podría ser a la hora de dormir, o después de comer, y lejos de cualquier distracción. No es necesario esperar a que un niño lea para que él pueda tener contactos con los libros. Hay libros para todas las edades. Libros sólo con imágenes, para que los padres vayan indicando el nombre de cada imagen y haciendo que el niño lo repita, hay libros con vocabularios, es decir que además de la imagen lleva también el nombre debajo de la misma, para que vayan visualizando las letras y las palabras. Y los libros con texto e ilustraciones para los niños que ya saben leer.

Los padres de niños que todavía no saben leer, deben leer una y otra vez lo que sus hijos les piden. No deben limitar sus gustos. Que ellos lean lo que les interesa, sea lo que sea.

Los padres deben valorar el momento de lectura de los hijos. Valorar y diversificar los temas hablando de ellos con los niños, favoreciendo todo tipo de libro, sea del material que sea (tela, cartón, plástico, etc.), y valorar el tiempo que los niños se dedican a la lectura.

LOS BENEFICIOS DE LA LECTURA PARA LOS NIÑOS

Los beneficios del libro para los niños son incalculables y para toda la vida. Lleva al niño a querer leer, a buscar saber, a

adentrarse en el mundo del arte, del dibujo y de la imagen a través de las ilustraciones. Aumenta su habilidad de escuchar, desarrolla su sentido crítico, aumenta la variedad de experiencias, y crea alternativas de diversión y placer para él.

De paso, el niño aprende a convertir fácilmente las palabras en ideas, imagina lo que no ha visto y hace que consiga bucear en la situación emocional del personaje, probando sensaciones como el peligro, el misterio... El niño se divierte a través de los libros. Aprende valores comunes. El de ser un niño bueno y amigo, por ejemplo, con Peter Pan. El niño desarrolla conciencias conociéndose a sí mismo, formando criterios, sin contar que le ayuda a escribir y a relacionarse mejor socialmente.

Los libros ya ocupan espacio incluso en muchas habitaciones de niños, desde su edad más temprana. Eso demuestra que los padres están cada día más conscientes del valor de la lectura.

Todos sabemos que es sumamente importante que los niños adquieran el hábito de la lectura, pero la gran dificultad reside en la falta de conocimiento de muchos padres en cómo situar a su hijo en este camino.

EL INTERÉS POR LA LECTURA PUEDE SER SUGERIDO AL NIÑO DE UNA FORMA SENCILLA, ESPONTÁNEA Y DURADERA.

El niño que empieza a tener contacto con

los libros desde muy pequeño, antes de aprender a leer, simplemente ojeándolos, según algunas investigaciones, se encontrará más preparado para tener éxito en los estudios y en la vida de una forma general.

El acto de leer o simplemente de ojear un libro hará niños más inteligentes, imaginativos y creativos. Y si eso es lo que quieres para tu hijo, no pierdas el tiempo. Empieza hoy mismo a construir ese hábito diario tan enriquecedor para él y para todos. Empieza ya a hacer de tu casa una gran biblioteca.

FOMENTAR LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS

1 - Para empezar, es necesario que tu hijo te vea, siempre que sea posible, con un libro en la mano. Los niños sentirán más interés por leer un libro si ven que este hábito está presente en su entorno.

2 - Es necesario estar convencido de que la lectura debe ser empleada como una forma más de diversión y no como una obligación.

3 - Cuando el bebé consiga sentarse firme en el suelo o en la cuna, ofrécele libros para que los maneje. Existen en el mercado, pequeños y curiosos libros hechos con tela, e incluso con material plástico indicados para el juego a la hora del baño.

4 - Cuando estén un

poquito más mayores, lo ideal es leerles en voz alta, siguiendo siempre las historias del libro. Empieza con los cuentos tradicionales, clásicos, pero fundamentalmente elija libros que agraden a todo el mundo.

5 - Cuando tu hijo ya esté a una edad en que consiga estar más quieto en los lugares cerrados, llévale a visitar una biblioteca. Que el niño se familiarice con los libros, aprenda a manejarlos y así estará construyendo una amistad, un lazo con la lectura.

6 - Otra forma de estimular el interés del niño por los libros, es convertir un libro en un premio.

7 - Cuando tu hijo ya esté disfrutando de los libros hízle participar de la lectura. Cuando termine de leer el cuento pídele que te cuente lo que pasó con algún personaje, o incluso haga que adivine lo que pasará al final.

8 - Cuando sientas que tu hijo ya se interesa por las historias, que se involucra con la trama, se identifica con los personajes, empieza a participar y a imaginar distintos finales, y a vivir variadas sensaciones riéndose, emocionándose, etc, no dejes de sorprenderles con nuevos cuentos.

Los libros, igual que los juguetes, también siguen una orientación de acuerdo con la edad de los niños.

¿CÓMO DEBEN SER LOS LIBROS DE ACUERDO A LA EDAD?

Libros para niños y bebés de 0 a 6 años

Deben ser libros ricos en imágenes e ilustraciones. Que tengan recursos para que la lectura no sea aburrida. Para que el niño visualice lo que está oyendo o leyendo. Se puede empezar con libritos de 5 páginas hasta los de 30 páginas.

Libros para niños de 7 a 9 años

Deben ser libros ricos en historias de aventura, de magia, de misterios. La ilustración aún atrae al niño con estas edades. Ya pueden leer libros con más textos, y que hablen de situaciones y personajes más complejos.

Libros para niños de 10 a 12 años

Pueden ser libros con más de 100 páginas. Las ilustraciones empiezan a desaparecer permitiendo espacio para la imaginación del niño. A estas edades, los niños ya comprenden casi todas las palabras y situaciones.



ANEXO 4

Encuesta

1. *¿Existen suficientes juegos para que se entretengan los niños y a su vez aprendan?*

- a) Si
- b) No

2. *¿Cómo prefieren jugar?*

- a) Sólo
- b) Con todos

3. *¿Qué actividades prefieren realizar los niños?*

- a) Saltar, subir y bajar
- b) Bloques.
- c) Dramatizar.

4. *¿Qué sensaciones le agradan más a los niños?*

- a) Suave
- b) Calor
- c) Duro
- d) Frío

5. *¿Qué figuras geométricas les atraen a los niños?*

- a) Círculo
- b) Rectángulo
- c) Triángulo
- d) Cuadrado
- e) Formas irregulares.

6. *¿Qué colores les gusta más a los niños?*

- a) *Amarillo*
- b) *Azul*
- c) *Rojo*

7. *¿Con qué música los niños se sienten mejor?*

- a) Clásica
- b) Infantil
- c) Contemporánea

8. *¿Qué medios de expresión artística prefieren?*

- a) Títeres.
- b) Disfraces.
- c) Cantar y bailar.

9. *¿Cuándo se propone recrear, interpretan algún personaje del cuento lo prefieren hacer con?*

- a) Con música.
- b) Con mímica.
- c) Con objetos.(títeres, muñecos)

10. *¿Cómo se imaginaría un juego ideal para los niños?*

.....

.....

.....

ANEXO 5

Entrevistas

● Entrevista a Planificadora Técnica de Protección Integral

Nombre: Nadia Barreno

Título: Msc. Educación Inicial y Educación Especial

Lugar de Trabajo: MIES – INFA Coordinación Territorial Norte.

Experiencia Laboral: Educadora Parvularia en CDI privados, Consultorías Compassion Internacional, Técnica de protección Integral MIES–INFA.

1. ¿Usted como parte del MIES – INFA que actividades le corresponde realizar?

Seguimientos, acompañamientos y monitoreo a los CDI'S MIES-INFA. Capacitaciones a madres comunitarias.

2. ¿Cómo está estructurado MIES - INFA?

MIES-INFA Matriz: está encargado de dar lineamientos y directrices generales.

MIES-INFA Dirección Provincial: está encargada de seguimientos y acompañamientos.

Coordinaciones Territoriales: está encargado de ejecutar directrices y lineamientos.

3. ¿Dónde considera oportuno que podamos ayudar con nuestro proyecto de tesis?

Es necesario conocer acerca de la realidad de la comunidad y partir de intereses y necesidades de los niños para determinar un lugar. En el MIES-INFA sería los CDI'S.

4. ¿Qué recomendaciones previas a la visita del CDI nos hiciera?

Conocer sobre el tema a ejecutar y conocer el sector donde se va a trabajar.

5. ¿Qué tipo de capacitación se les proporciona a las madres comunitarias y cada qué tiempo?

Currículo inicial salud técnicas para manejo de recursos y nutrición.

● **Entrevista a Madre encargada del CDI “Pequeños Traviesos”**

Nombre: Janeth Sarango

Título: Bachiller en Ciencias Sociales.

Lugar de Trabajo: CDI Pequeños Traviesos

Experiencia Laboral: Cuatro años trabajando en el CDI.

1. ¿Usted como encargada del CDI qué actividades le corresponde hacer?

Colaboro con el aula de Pre Kínder, organizo el CDI, administro la adquisición y distribución de alimentos y organizo el presupuesto económico.

2. ¿Cómo está estructurado el Centro de Desarrollo Infantil (madres y personal que integran el CDI con sus respectivas actividades, número de niños por sección y datos de identificación del CDI)?

El centro está estructurado de la siguiente manera:

- Área de bebés de seis meses a dos años, en número de diecinueve, las Sras. Magdalena Malte y María Chafía.
- Área de niños de dos a tres años, en número de veinte y seis, las Sras. Gladys Vélez y Manuela Inlago.
- Área de niños de tres a cuatro años, en número de veinte y cinco, las Sras. María Ordóñez y Nelly Lozano.
- Área de pre kínder de niños de cuatro a cinco años, en número de treinta y un, las Sras. Melva Pogo y Janeth Sarango.
- Área de preparación de alimentos está a cargo de las Sras. Ángela Ponce, Betty Pardo y Camita Ramos.

Los datos de identificación del CDI son:

- Provincial: Pichincha.
- Cantón: Quito.
- Parroquia: Cotocollao.

- Coordinación: Local Note.
- Dirección: Barrio la Paz N°32 MZ 59.

3. ¿Con qué espacios físicos cuenta el CDI (áreas de aprendizaje, espacios externos, condiciones ambientales, equipamiento y menaje)?

Aulas rincones, aulas de audio y video, patio amplio con columpios, escalera china, sube y baja, baterías sanitarias, cocina muy bien equipada, grabadoras, TV, DVD, dentro del menaje se tiene cartulinas papel bond, pinturas, crayones tijeras y material escolar en general. Respecto a elementos lúdicos o juegos didácticos complejos, hay una carencia total.

4. ¿Qué servicios oferta el CDI (en las áreas de cuidado diario, educación inicial, atención médica, atención psicológica, servicios adicionales entre otros)?

Cuidado diario y en alimentación, educación inicial (pre kínder) y atención medica ocasional.

● Entrevista a Madre Comunitaria encargada del grupo Preescolar (4 a 5 años) CDI Pequeños Traviosos

Nombre: Melva Pogo

Título: Bachiller en Ciencias Sociales.

Lugar de Trabajo: CDI Pequeños Traviosos

Experiencia Laboral: Veinte años trabajando en el CDI.

1. ¿Usted como encargada del grupo Preescolar que actividades le corresponde hacer?

Cuidar a los niños en todo aspecto y poner en práctica los proyectos de aula proporcionados por la Sra. María Augusta Félix, apoyo pedagógico enviado por el Ministerio de Educación,

2. ¿Cuál es el horario de actividades que el niño realiza durante el día?

Los niños y niñas inician el día con el desayuno a las 08h00 hasta las 09h00, hora en que realizan una actividad motivadora como canción o ronda previo al tema de aprendizaje correspondiente a ese día, a las 09h20 comen el refrigerio y salen a jugar, luego a las 11h00 almuerzan y de 12h00 a 12h30 se cepillan los dientes, de 12h30 a 14h00 descansan, a las 14h30 toman el refrigerio de la tarde y de 14h30 hasta las 17h00 hora en que salen, es juego libre.

3. ¿Qué actividades (en el patio o en el aula) motivan más al niño el momento de aprender un tema determinado?

El juego en el patio es lo que más les gusta a los niños y niñas, en especial El Gato y el Ratón, El Lobo, La Pájara Pinta, entre otros. En el aula lo que más les motiva son los títeres y cuentos.

4. ¿Los niños se encuentran motivados al realizar las actividades propuestas por la planificación de aula sí o no y por qué?

Los niños y niñas, se encuentran motivados con las actividades propuestas en la planificación o proyecto de aula, porque son cosas nuevas para ellos y les llama mucho la atención.

5. ¿Cómo responsable de un grupo de 31 niños, consideran que son muchos para una sola persona?

En realidad por la mañana, unas pocas horas, recibo la ayuda de la Sra. Janeth Sarango, pero el resto de tiempo debo manejar yo sola a los niños y si considero que son muchos para una sola persona.

● **Entrevista a Planificadora Educativa**

Nombre: María Augusta Félix

Título: Egresada en Educación Inicial.

Lugar de Trabajo: Ministerio de Educación - CDI Pequeños Traviesos.

Experiencia Laboral: Cuatro años trabajando en el Ministerio y cuatro meses en el CDI.

1. *¿Con que finalidad el Ministerio de Educación le envió a este CDI y desde cuando está prestando sus servicios?*

La finalidad del Ministerio de Educación, es dar por medio de la Educación Parvularia un apoyo pedagógico a los Centros de Educación Inicial y ser un soporte técnico a las madres comunitarias.

2. *¿Con que frecuencia asiste al CDI y que grupos son de su responsabilidad y por qué?*

Mi presencia en el CDI, son todos los días de Lunes a Viernes, de 09h00 a 13h00 y los grupos que están a mi cargo son los niños y niñas de 3 a 4 y de 4 a 5 años, porque estas edades están consideradas importantes en el desarrollo preescolar.

3. *¿Las planificaciones de aula realizadas para los niños y niñas de 4 a 5 años, usted supervisa las actividades inherentes a ellas, si o no y por qué?*

La planificación o proyecto de aula entregada a las madres comunitarias, yo las superviso y conjuntamente con ellas revisamos cualquier inquietud que exista.

4. *¿Estima usted que existe en el CDI, el material lúdico para un aprendizaje optimo de los niños y niñas, sí o no y por qué?*

El CDI, realmente funciona con lo que le da el MIES - INFA y por lo general es un poco deficiente en lo que se refiere al material lúdico.

5. *¿En el transcurso del tiempo que usted viene asistiendo al CDI, que debilidades y fortalezas ha identificado en el desarrollo integral del niño y niña de 4 a 5 años?*

Yo me encuentro apenas cuatro meses en el CDI y en lo personal, me he dado cuenta de las fortalezas que existen en los niños y que son: su carisma, compañerismo y que son seres únicos e irremplazables, sus debilidades, en

algunos niños y niñas la falta de un hogar organizado ha repercutido en su desarrollo emocional.

● **Entrevista a Parvularia**

Nombre: Alejandra Angulo

Título: Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Educación Parvularia (PUCE)

Lugar de Trabajo: Centro de Estimulación Temprana y Adecuada Babies at Work

Experiencia Laboral: Capacitación a madres comunitarias de la comunidad Catzuqui de Velasco (dos años de tesis de grado), Profesora del Centro Infantil Montessori, Profesora del Centro Discovery bb. y propietaria del Centro de Estimulación Temprana Babies at Work .

1. ¿Qué considera usted como Estimulación Temprana Adecuada?

Es un conjunto de tareas o actividades en forma de juego que se realizan frente a un niño para de esta manera lograr una respuesta, y sobre todo desafiar la mente del bebe, respetando las características evolutivas del niño.

2. ¿Qué características presentan los niños de 4 a 5 años?

Son logros evolutivos, se evidencian más en lo que se refiere a las áreas cognitivas y motriz como por ejemplo:

Son niños y niñas más independientes, se visten ya casi solos, les gusta ayudar y colaborar en las tareas y juegos organizados, puede saltar con los pies juntos, salta alternando ritmos, corre con estabilidad, puede pararse por instantes en un solo pie, comprende mejor los conceptos, es curioso, alcanza a dibujar la figura de un monigote, hace seriaciones de siete objetos, clasifica dos criterios a la vez, conoce: mucho-poco, grande-pequeño, lejos-cerca, grueso-delgado, sus nociones de espacio están más desarrolladas.

3. *¿Qué puede ayudar a identificar las debilidades en el desarrollo integral del niños de 4 a 5 años?*

Considera que existen algunas características como son: el ambiente en el que se desenvuelve el niño, el tipo de alimentación que recibe, el código genético de los padres, el tipo de estimulación que recibe en casa y en su centro infantil. Al igual que la aplicación de una evaluación de acuerdo a algún tipo de escala psicomotriz como es la escala de Dember, la misma que nos indica los parámetros en los que debe estar un niño.

4. *¿Es necesario realizar un período de adaptación con los niños de 4 a 5 años previo a la identificación de debilidades y fortalezas, si o no y por qué?*

Es muy importante un período de adaptación antes de realizar la evaluación, ya que de éste depende en el desenvolvimiento y la seguridad que el niño y niña tengan hacia el lugar al que asisten como a la persona que los ayuda a su desarrollo. La confianza en el adulto es la base primordial en el proceso de adaptación, éste debe ser secuencial, lleno de mucho afecto al igual que de normas de convivencia desde el comienzo de la misma, claro que todas estas normas deben ir de acuerdo a la situación del niño. Debemos tomar en cuenta que los procesos de adaptación no solo son a los espacios físicos sino que además son a las circunstancias en la que se encuentran como es el cambio de edad.

5. *¿Qué pedagogía recomienda usted aplicar en estos niños, para obtener resultados exitosos en su óptimo desarrollo integral?*

El tipo de pedagogía lúdica con materiales reciclables, ya que el juego a más de divertir ayuda a interiorizar al niño nuevos conceptos. Sin la necesidad de tanta preparación académica.

6. *¿Qué consejos puede proporcionar para elaborar material didáctico adecuado para niños de 4 a cinco años?*

El consejo que yo puedo dar, es observar las necesidades que tienen estos niños y niñas, es decir es importante que éste tipo de material didáctico no solo sea de formación cognitiva sino sirva para que los niños y niñas puedan interiorizar reglas y normas que les ayude a su vida cotidiana. Como por ejemplo materiales reciclables que le permitan al niño conocer la importancia de reciclar, materiales de norma de aseo, etc.

● Entrevista a Terapeuta de Lenguaje

Nombre: Cynthia Pamela Burbano Guerra

Título: Tecnólogo Médico en Terapia del Lenguaje.

Lugar de Trabajo: Centro Infantil “Teja la Coneja”

Experiencia Laboral: Educación Especial, educación Regula, estimulación temprana, educación preescolar, terapia individual , asesoría a padres, estudiantes, madres comunitarias.

1. ¿Qué tipo de test es recomendable aplicar para evaluar a un niño de cuatro a cinco años y por qué?

Los testes que se deben aplicar dentro de estas edades deben basarse en el desarrollo cronológico del niño, uno de los testes más aplicados es el test de habilidades básicas, y la Guía Portage.

2. ¿Cómo funciona el test y quienes pueden analizarlo y aplicarlo?

La Guía Portage, que es un test de fácil manejo se lo creó en Estados Unidos, con el fin de que profesores, terapeutas, psicólogos u otros profesionales en la rama pedagógica lo manejen, además padres con guía de un profesional, puedan realizar un seguimiento para que puedan cumplir con un plan de estimulación temprana dentro de cero meses a seis años.

3. *¿Una vez obtenidos los resultados del test y definidas las áreas de motricidad fina y lenguaje, a ser reforzadas, que actividades y juegos que sean del agrado del niño, recomienda realizarlos?*

Es importante que todas las actividades sean lúdicas, que tengan juego simbólico, expresión corporal, porque son actividades que implican la aplicación de relaciones temporo-espaciales, creatividad, dramatización, secuencias lógicas, además incrementan el vocabulario interno del niño, que le favorece en su expresión.

4. *¿Qué metodología recomienda usted aplicar en estos niños, para obtener resultados exitosos en su óptimo desarrollo integral?*

En esta edad la metodología de enseñanza debe basarse en material concreto y en experimentar corporalmente, a través del juego todas las actividades que después serán aplicadas en plano gráfico, estas actividades deben escogerse de acuerdo a la individualidad de cada niño, para ser aplicadas en grupo, donde permitiremos a cada uno desarrollar su creatividad.

5. *¿En qué áreas beneficia al niño de cuatro a cinco años un juego en el que primero arme el escenario, luego se disfrazarse y por último dramatice?*

El fin de esta actividad beneficia a todas sus áreas, desarrolla su lenguaje, le permite socializarse con los demás, crear situaciones en forma independiente, perder miedo ante otros, ser único en el desenvolvimiento del personaje asignado, le permite desarrollar sus funciones intelectuales, razonamiento, análisis, síntesis, relaciones lógicas.

6. *¿Qué consejos puede proporcionar para elaborar material didáctico adecuado para niños de cuatro a cinco años?*

Es importante saber el desarrollo evolutivo de los niños.

Conocer al grupo, sus condiciones sociales, económicas, ubicación geográfica donde viven.

Realizar una evaluación al grupo para saber cómo está su desarrollo evolutivo.

Conocer los intereses del grupo.

Saber que material puede ser accesible para este grupo de niños.

■ Entrevista a Diseñador Gráfico

Nombre: Santiago González.

Título: Diseñador Gráfico – Ilustrador.

Lugar de Trabajo: Independiente.

Experiencia Laboral: Ilustrador de textos y cuentos infantiles para editoriales como Santillana, Norma, Libresa, Edinun, Manthra desde 1995.

1. ¿Qué estilo de representación (carboncillo, crayón, colores, marcadores, temperas, acuarelas u otros) es el adecuado y de mayor agrado para los niños de 4 a 5 años?

Se considera que los colores puros, es decir, que sin “suciedad”. No sé si al punto de ser colores planos, pero que no tengan tanta variación de tono.

Bien éste es un modo que se aplica en el mercado, y de lo que entiendo responde a estudios pedagógicos.

Pero los límites en la edad son muy relativos; en todo caso, bajo esta consideración, convendría usar una técnica que permita trabajar con colores puros para que sean más intensos, como el crayón y la témpera.

2. ¿Qué recomendaciones se deben tomar con respecto al tamaño y volumen, (2D, 3D) de la publicación (libro) y las ilustraciones en un cuento para niños de 4 a 5 años?

En cuanto a las ilustraciones, sí existen personajes infantiles, en el cuento, éstos van a tener o reflejar una edad similar (4 a 5 años) a quien va dirigido para lograr la identificación y respecto al tamaño del libro, creo que el libro es

un objeto, y su tamaño debe estar en función de su contenido o su intención, como parte de un todo.

Así, si se trata de un libro de actividades, debe facilitar con los espacios adecuados para que el niño participe en él.

Si se trata de un libro de cuentos, hay un rango de medidas que se usa en función de ser guardados en un librero. O si se quiere que el niño sea absorbido en él puede utilizarse formatos extraordinarios.

3. *¿Cuál es la combinación propicia (colores planos, degrade, paleta cromática, gama de colores u otros) que ayude a que el niño de 4 a 5 años utilice determinados juegos y cuentos infantiles?*

Considero que una paleta cromática está bien pero si hay que tener en cuenta la psicología del color para transmitir mensajes que complementen al cuento; como por ejemplo los colores fríos en caso de una escena nocturna, o en una zona que hace frío, o en un sueño, etc.

Y por otra parte, dependiendo de los medios de impresión, usar texturas, tanto visuales como táctiles, para aplicar el significado de lo representado.

4. *¿Considera que el grado de iconicidad de una ilustración, está directamente ligada con la edad del niño? Y ¿Cuál es el grado de iconicidad (abstracción, trazo libre, caricatura u otros) que usted aconseja emplear en cuento para niños de 4 a 5 años?*

La pedagogía dice que sí, que a menor edad, más abstracción, pero si se trata de una regla, yo considero que debe haber excepciones como niños que se enganchen fácilmente con obras o pinturas más complejas.

Como mencioné antes, es buena idea representar al niño en la edad de los personajes del cuento, en los que hacen las actividades, pero en cuanto a estilo, vivimos un momento de bombardeo visual desde pequeños, lo que hace que estemos más abiertos, a todo estilo posible (me refiero a los niños de hoy).

No creo tener una respuesta clara para esto, pero leí que una ilustradora a quien admiro mucho, decía que para un cuento que escribió usó un estilo como si fuera hecho por un niño para que luego pueda dibujar en una hoja en blanco al final del libro, ya que la historia sugería eso, que sea el niño que termine la historia.

5. Para que la forma cause una reacción positiva, en el niño de 4 a 5 años, ¿qué tipo (formas orgánicas, prismáticas u otros) se aplica en un juego infantil?

Quizás no se debe usar formas anguladas, ya que sugiere amenaza, algo que puede agredir.

Definitivamente las formas orgánicas transmiten ideas más amigables

■ Entrevista a Diseñador Industrial

Nombre: Juan Francisco Frucci.

Título: Diseñador Industrial

Lugar de Trabajo: Qoonas

Experiencia Laboral: Diseñador Independiente, 5 años trabajando en Qoonas y 2 años y medio como Independiente

1. ¿Qué se debe contemplar en el momento de escoger los materiales y cuál debe ser el apropiado en el diseño de un juego infantil para niños de 4 a 5 años?

Al escoger el material uno hace referencia a tres aspectos fundamentales; la disponibilidad del material en tu contexto o país, el costo es decir cuan accesible es para ti y por último la facilidad de trabajarlo o lo que implica transformarlo. Otro particular importante es que te fijes en que los materiales no deben ser tóxicos ni que atentar a la integridad de los niños.

2. La forma, el tamaño y la cromática ¿deberían ser propicias para un juego infantil en niños de 4 a 5 años, si o no y por qué?

Cuando hablamos de niños de temprana edad es importante, sobre todo, la cromática y la textura porque los niños están terminando la etapa en la cual están conociendo el mundo y lo hacen a través del tacto y del gusto. Cuando van creciendo pasa a ser la forma, la que cumple un rol más importante que la cromática y la textura.

3. ¿Cuál es la importancia de la textura y cómo aconseja usted aplicar en un juego infantil para niños de 4 a 5 años?

La textura cultiva la sensorialidad del niño que permite determinar las valencias, es por eso que te aconsejo que para la elaboración de tu diseño debes tomar muy en cuenta las texturas de la naturaleza que es la que le abre las puertas a tener una mejor relación con su entorno.

4. ¿La interrelación, desplazamiento, secuencia, u otros, de forma es funcional para un juego infantil, si o no y por qué?

Son funcionales para aplicar al diseño de juegos infantiles, porque con esto se puede lograr mayor creatividad en el niño, debido a que están en una etapa de exploración y al omitirla, estamos limitando el debido aprendizaje que gana el niño con esto.

5. ¿Qué expectativas cree usted que llena al niño de 4 a 5 años, un juego en el cual se realiza actividades que siguen una secuencia (primero armar escenario, luego disfrazarse y por último dramatizar)?

Crea mucha expectativa en el niño, porque él, en esta edad lo que busca es divertirse y es difícil pensar que el niño quiera aprender, la astucia en el diseño es que él se divierta para que aprenda. Si el niño tiene una expectativa de que va a cubrir un papel en una historia hay que saber dejar espacios de libertad para que él también cree y se pueda divertir más allá de lo que la historia le dice, si quiere inventar lo que hace su personaje y si quiere alterar la historia un poco según su voluntad.

ANEXO 6

Artículo obtenido de la revista "Proyectodiseño" 2009

[primer piso]

matemático

Karim Rashid, una de las actuales estrellas internacionales del diseño industrial visitó Colombia invitado por Muma (Manufacturas Muñoz), dentro del plan de esta empresa de presentar su nuevo nombre y estrategia de identidad visual, además de hacer público su interés de contratarlo para el diseño de un nuevo producto para su línea de muebles. Rashid nació en El Cairo, creció en Canadá y tiene a Nueva York como su centro de operaciones. Sus más de 3.000 diseños en diversas áreas, su vestuario y su estilo llamado por él "sensualismo minimalista" le han generado una notoriedad en el mundo del diseño similar a la de un rockstar. Iván Cortés, director de la revista *proyectodiseño* lo entrevistó y puso de relieve su interés por los números. Colombia es el país número 113 que visita.



Karim Rashid

¿Qué es un buen diseño para usted?

Un buen diseño es un producto o un espacio holístico. A lo que me refiero con esto es que hay una variedad de aspectos que son previstos por el diseño. Uno muy importante es ¿qué tipo de experiencia humana permite el trabajo?; segundo, ¿cuál es la concepción e innovación en cuanto a la forma de un producto?; ¿son los materiales integrales o están relacionados con la forma como se comporta el producto?; ¿existe un sentido de originalidad en la manera de usarse?, ¿o se perdió la originalidad? El diseño se trata de movernos continuamente hacia delante y el objeto es una forma de mover o dar forma a la cultura.

¿En qué forma la era digital ha cambiado el concepto del buen diseño?

La era digital nos está dando un nivel de experiencias superior al que tuvimos en el pasado. Estamos disfrutando excelentes posibilidades con nuevos materiales. Podría preguntarme si el mundo físico nos da las mismas experiencias que el mundo digital. Yo diría que no, de hecho para mí en el diseño es un desafío manejar el mundo físico a la velocidad del mundo digital.

¿Cómo serán los materiales que se usarán en el futuro para diseñar?

Serán de muy alto rendimiento y desempeño y 100% biodegradables.

En su discurso, usted ha planteado que le interesa democratizar el diseño. ¿Llegará el diseño a ser realmente democrático? ¿Llegará a todo el mundo?

Si. Creo que ya empezó.

Que el diseño llegue a todos, ¿no depende más de los industriales que de los diseñadores?

Es una buena pregunta. Muchas veces las manos del diseñador están atadas por el fabricante, pero al mismo tiempo, uno puede convencer a los industriales de que hagan productos más democráticos, de hecho, hoy tuve una conversación porque podría trabajar con Muma. Lo primero que les dije es que quiero hacer productos muy económicos. Históricamente el diseño se basó en la revolución industrial y hace 165 años el mandato era utilizar maquinaria, utilizar la mecanización para crear productos de producción masiva para una gran audiencia, esa fue la agenda original del diseño, del diseño democrático, pero en algún momento, en algún lugar el diseño se convirtió en algo de élite. Pienso que se debe volver a retomar ese concepto primario.

Conservando la metáfora de la democracia ¿cómo llamaría al "régimen" que vivimos hoy?

Casi un monarquía. Es como un elitismo. La mayoría de la gente piensa que la única manera en que se puede tener diseño es siendo rico, y francamente si ustedes miran la mayoría de revistas de diseño o medios de diseño, le están mostrando al mundo objetos y cosas a los que la mayoría de las personas no tienen acceso. Es una idea perversa en cierta forma, no hablamos acerca de los objetos que tocan la vida de las personas todos los días, hablamos de alguna silla que es intocable para la mayoría de nosotros.

Revisando su libro *Digipop* se percibe un gran interés por la geometría y las matemáticas. ¿Qué tanta algebra hay en sus diseños de texturas?

Es interesante que mencione eso. La única otra cosa que decidí que sería si no fuera diseñador fue matemático, y cuando era niño era brillante en esa materia. Me adelantaron dos años, así cuando cumplí 15 años estaba en grado 13 en matemáticas. Por alguna razón está en mi ADN. Nací así, obviamente eso tiene que aparecer en mi trabajo. Usted es uno de los pocos periodistas que me ha preguntado eso alguna vez. Es una buena observación.

¿Cómo ha aprovechado el cruce de esa habilidad matemática con lo creativo a la hora de diseñar?

Creo que el camino en el que se han unido es a través del software que utilizo. Antes había un espacio grande entre los dos pero los programas de 3D con los que trabajo ahora son impulsados por datos de información, entonces casi que se ha vuelto transparente, para todos nosotros, no solamente para mí.

«El diseño se trata de movernos continuamente hacia delante y el objeto es una forma de mover o dar forma a la cultura».

¿Qué opina de la evolución formal de la silla? ¿La tendencia a la virtualización de lo material la afectará?

Inevitablemente algún día ya no vamos a necesitar sillas, vamos a encontrar una fuente de campo electromagnético que simplemente nos soporte en el espacio, así como algún día no vamos a necesitar arquitectura. La arquitectura es una barrera entre los elementos de la naturaleza y nosotros, entonces si yo pudiera disparar alguna nube a mi alrededor que me protegiera, no necesitaría paredes, ni este ambiente, ni sistemas de construcción. Pienso que lo que va a pasar con la era digital, que nos está dando esta nueva inmaterialidad, es inspirarnos a desarrollar otras formas de vivir con menos materiales.

¿Qué objeto por su diseño le ha interesado siempre?

Debo decir que la silla, porque pienso que es el modelo ideológico del diseño arquitectónico, de cierta manera casi que parece ser el mayor desafío de diseño en este momento porque hay demasiadas variedades formales, entonces se hace cada vez más difícil como tema. Como diseñador pienso que debemos concentrarnos en soltar el arquetipo obvio, dejar de pensar en cuanto al objeto y pensar en la naturaleza física de la existencia humana. Le voy a dar un ejemplo pequeño, si voy a un hotel a un lobby para reunirme con alguien y hay una mesa de café a la que apenas alcanzo a llegar para poder tomar mi taza de café igual que la mayoría de la gente que está sentada hacia adelante a mi lado, es obvio que no estamos teniendo contacto con el espaldar de la silla. Esos espaldares podrían no ser necesarios. Eso significa que no observamos ni formamos el mundo físico alrededor de nuestros comportamientos, sino siguiendo arquetipos ya conocidos.



Iván Cortés, director de *proyectodiseño*
entrevista a Karim Rashid

¿Qué objeto cotidiano le interesa especialmente?

Diría que muchos, cuando yo era niño me encantaba dibujar los zapatos de mi mamá. De cierta manera siempre estuve obsesionado con los zapatos como objeto, pero al mismo tiempo me encantaba dibujar sus gafas, me encantaban como objeto de exploración. Los otros objetos en que pienso, son los objetos que están en la mesa de comedor. El centro de mesa, ¿por qué lo tenemos?, ¿qué significa eso? Algunos de estos objetos banales proporcionan muy poca funcionalidad pero elevan nuestro bienestar cotidiano.

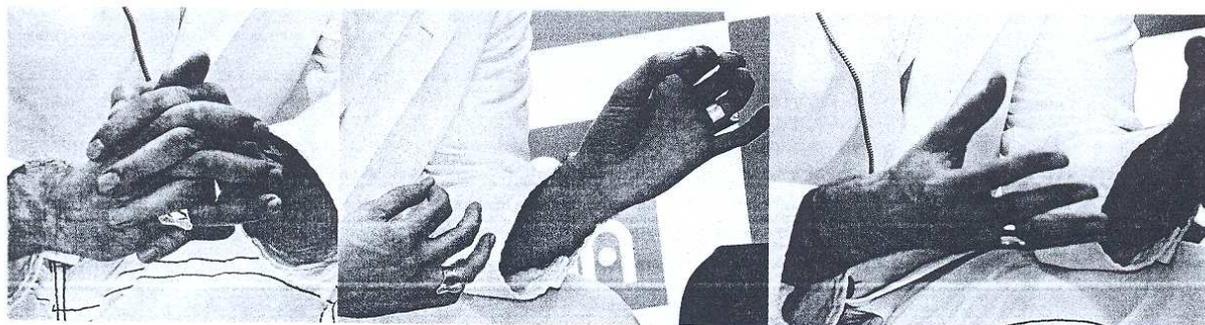
En una época de recesión mundial como la actual, ¿cómo puede servir el diseño a las industrias?

En una mala economía el diseño se vuelve cada vez más importante porque el diseño es el gran diferenciador de las marcas, y si usted no tiene diseño, no va a existir. Ese es el futuro de cualquier compañía, el diseño lo diferencia a usted, le da propiedad, desarrolla

la marca, le da forma a su estilo y a su posición, a su postura filosófica.

¿Es suficiente que el industrial tenga conciencia del diseño para invertir en este momento, o será más bien que la presión de la crisis no le permite pensar en diseño como estrategia?

Tomemos a Muma como ejemplo. Hay una exhibición en este momento, si ellos en los últimos dos años no hubieran invertido dinero en investigación, desarrollo, herramientas, etc. no tendrían nada que mostrar, y si no tienen nada nuevo que mostrar ¿qué van a vender? Por eso me sorprende ver en el mundo tantas compañías que se alejan del diseño. Lo último que deberían hacer es recortar allí, porque entiendo la reducción en costos fijos, con el fin de optimizar recursos; entiendo la reducción al eliminar procesos obsoletos de su línea de producción porque no se está vendiendo, pero el desarrollo es necesario mantenerlo para tener en que apoyarse en los años siguientes.



¿Cómo será la labor de un diseñador industrial en 20 años?

Yo empecé una oficina virtual porque tengo un diseñador en Brasil, también una sede satélite pequeña en Amsterdam. Tengo tres personas en mi oficina que pasan la mitad de la semana trabajando desde su casa y lo primero que se me ocurrió es que esta experiencia de trabajo virtual de la que hablamos durante los últimos 20 años ya llegó, ya está acá, pero en cierta forma no queremos realmente acogerla, todavía pensamos en llenar un espacio de trabajo con cubículos. Creemos que de alguna manera tenemos que sentarnos el uno frente al otro para poder hacer negocios, pero inevitablemente, debido a que trabajo en 35 países, me da cuenta que uso cada vez más las herramientas digitales disponibles. Eso es ahora, pero si proyecto al 2020 asumiría que seremos absolutamente digitales, cambiando el panorama, sin estar en estos paradigmas de trabajo. Seremos más libres, trabajaremos cuando queramos. Si el diseñador en Amsterdam quiere trabajar de media noche a 7 am en lugar que durante el día porque le gusta la noche, bienvenido sea. Pienso que ésa es la nueva forma en la que vamos a empezar a trabajar, más con los horarios de internet donde el día y la noche son indiferentes.

¿Qué piensa del papel de la iluminación en el diseño en este futuro próximo?

Vamos a movernos hacia *leds* orgánicos en general en todo el mundo, porque tienen una vida de 30 años, no irradian calor, van a ser muy efectivos, económicos, no necesitan mantenimiento. Cuando miro un bombillo normal pienso en el siglo XIX, ni siquiera en el XX. Un filamento en una pieza de vidrio, es arcaico y genera una imagen tan retrograda que me hace recordar cuando los futuristas italianos empezaron a pintar bombillos en 1910.

Usted ha tenido la oportunidad de diseñar gran cantidad de productos, ¿cuál es el que le falta o le gustaría hacer?

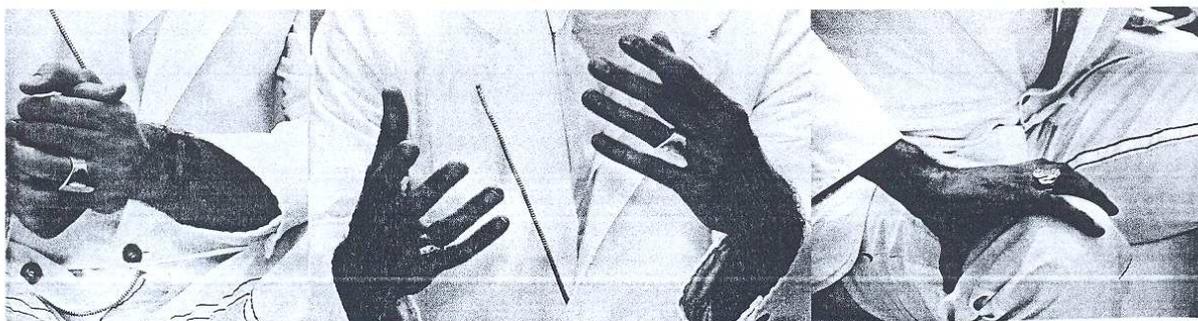
Hay muchos, demasiados. Por ejemplo, acabo de terminar una estufa, un refrigerador. Por primera vez diseñé unos productos para baño. Cuando miro el mundo físico pienso en cuántas áreas no he trabajado. Me gustaría di-

señar algunas cosas aparentemente simples, una unidad de aire acondicionado, un filtro de aire, todas esas cosas cotidianas donde la mayoría de los arquetipos no han cambiado en absoluto y es inevitable, ya sea que yo lo haga o lo haga alguien más, van a cambiar drásticamente porque el diseño toca cada uno de los aspectos del mundo físico, cada esquina. Tengo una teoría que denomino las últimas fronteras del diseño, que irradian esta cantidad de objetos invisibles que nos rodean. Tengo una exhibición en el Museo de arte y diseño de Nueva York donde muestro radiadores. El mundo de los radiadores cambió de la noche a la mañana. Este objeto se mantuvo igual durante decenas de años. Hay un tema que me interesa mucho: una casa normal o un pequeño edificio es tan atrasado en la forma como lo diseñamos; definimos la estructura y luego una piel interior, pero ambas deberían ser inseparables, deberían ser lo mismo, como el vidrio. Utilizamos baldosas de cerámica, drywall, todas cosas del pasado, todavía usamos puntillas y tornillos. Quisiera diseñar una pequeña casa como un producto, como si la casa entera saliera de un solo molde, éstas son cosas que tienen que cambiar y pienso que en el mundo del diseño la parte más atrasada es la arquitectura porque todavía estamos construyendo como lo hacíamos hace 200 años.

Para finalizar, ¿qué mensaje le envía a los diseñadores colombianos?

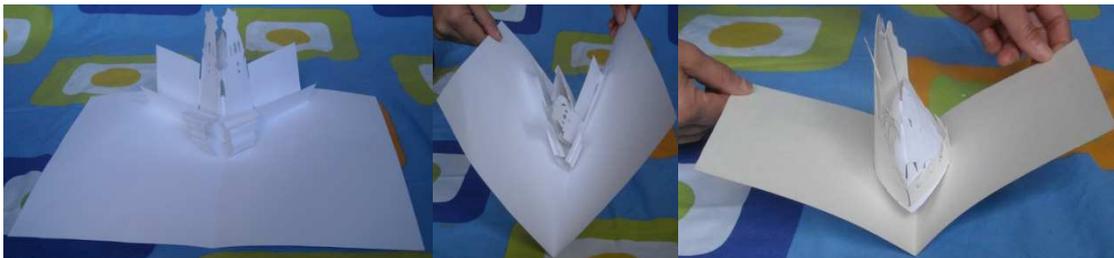
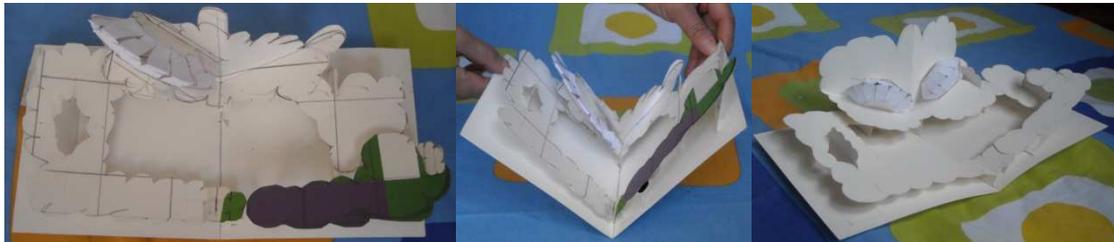
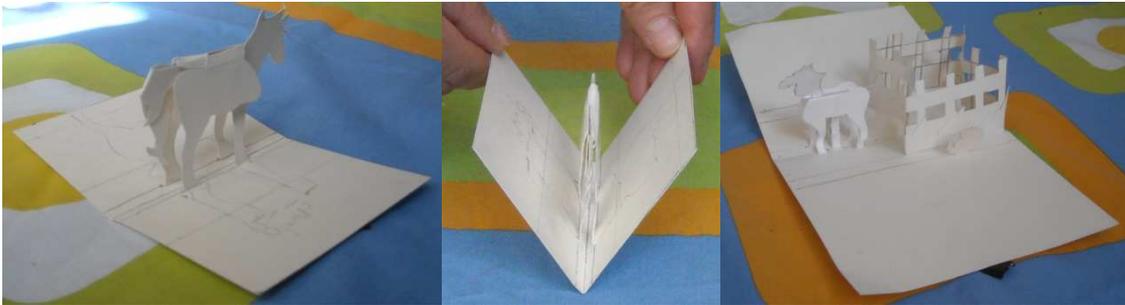
Una cosa que todos debemos preguntarnos es cuál es nuestra expresión personal, por qué una compañía me contrata a mí o contrata a un diseñador desconocido. Usted puede pensar que tiene que ver con la mente de ese individuo, con su trabajo, con su particular expresión personal. Su personalidad debe reflejar su cultura y tiene que mantenerla. Hay algo innato en la cultura visual colombiana, en la estética, que puede reflejarse aún en una pieza contemporánea que permita que sea aceptada por el resto del mundo. Esa es una tarea muy difícil. No debe olvidarse de usted como individuo. De cierta manera el problema con el diseño, como en todas las profesiones, es que tendemos a seguir a otros o a conformarnos, entonces podemos terminar hablando un idioma que no es el nuestro. Si usted quiere dejar su huella, tiene que ser usted mismo o no lo va a lograr. **pd**

«En el mundo del diseño la parte más atrasada es la arquitectura porque todavía estamos construyendo como lo hacíamos hace 200 años».



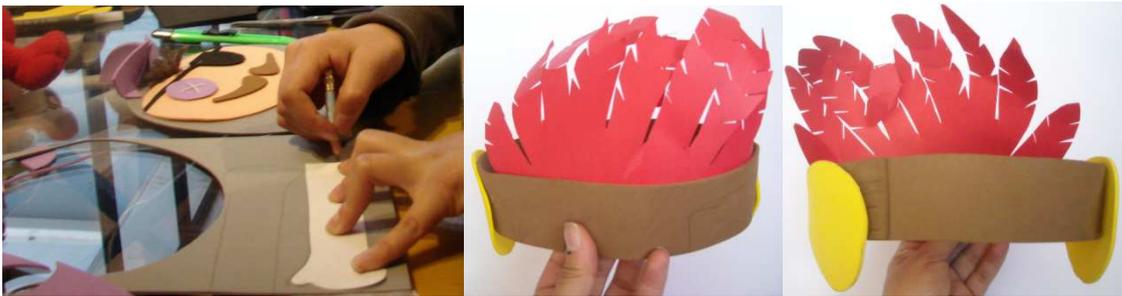
ANEXO 7

Bocetos Complementarios en la realizacion de alternativas de diseño.









ANEXO 8

Carta de Reconocimiento a la Utilidad del Juego

Quito 28 de Mayo del 2010

Señores
UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS
Ciudad

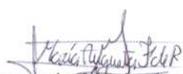
De mi consideración:

Me es grato dirigirme a ustedes, para felicitarles por la formación de calidad proporcionada a la señorita Andrea Carolina Ávalos Jaramillo, Egresada de la Facultad de Diseño Gráfico e Industrial, quien ha demostrado responsabilidad, tesón y profesionalismo en la elaboración del juego para los niñ@s de Pre Kinder de este Centro de Desarrollo Infantil.

Cúmpleme manifestarles que el juego a más de ser hermoso y bien elaborado, causó suceso entre los niñ@s, y el beneficio que les presta es alcanzar a cubrir todas las destrezas que en esa edad deben dominar. Pudiendo además ser utilizado en niñ@s de tres a cuatro años.

Es todo cuanto puedo acotar en honor a la verdad.

Atentamente,


Egresada María Augusta Félix
Planificadora Educativa
CDI "Pequeños Traviesos"
Cel: 096455309