

**"DONITO": HERRAMIENTA LÚDICA Y PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR
EL APRENDIZAJE DE NIÑOS EN LA PRIMERA INFANCIA**

KAREN OCAÑA FIGUEROA

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DISEÑO INDUSTRIAL
SAN JUAN DE PASTO
2009**

**"DONITO": HERRAMIENTA LÚDICA Y PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR
EL APRENDIZAJE DE NIÑOS EN LA PRIMERA INFANCIA**

KAREN OCAÑA FIGUEROA

**Asesor:
HAROLD BONILLA
DISEÑADOR INDUSTRIAL**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DISEÑO INDUSTRIAL
SAN JUAN DE PASTO
2009**

“Las ideas y conclusiones aportadas en este trabajo de grado, son responsabilidad de su autora”

ARTÍCULO 1° del acuerdo No. 324 de Octubre 11 de 1966. Concejo Directivo de la Universidad de Nariño



NOTA DE ACEPTACIÓN

Jurado

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, Septiembre de 2009



AGRADECIMIENTOS

A las madres comunitarias y los niños y niñas de los Hogares Comunitarios de Bienestar por su valiosa colaboración con el proyecto.

A mi asesor Harold Bonilla, por su confianza en el proyecto, por su dedicación para lograr los objetivos que convirtió en suyos. Gracias.

A mis Jurados de tesis porque no sólo fueron los evaluadores de este proyecto, sino también por encaminarlo, gracias por su tiempo y sus apreciables aportes.

A Gabriel Baez, por su invaluable ayuda, su paciencia y su compañía.

A Karol, Juan y a todas las personas que de alguna forma contribuyeron al desarrollo de este proyecto.

A la Universidad de Nariño, en especial, a los profesores del departamento de diseño por transmitirme sus conocimientos y por contagiarme de su pasión por esta hermosa profesión.



DEDICATORIA

Este y cada uno de los pasos que doy por alcanzar mis sueños, los dedico a las maravillosas personas que son mis padres, y éste es sólo un intento por retribuir la gigantesca felicidad con la que llenan mi vida.

A mis hermanas Yira y Elena que son mi modelo y que me dan el valor para revelar en cada detalle de la vida una inmensa riqueza.

A Diana, Ian, Nicolás y Sara, de quienes recibo y a quienes profeso un amor que me colma de alegría.

A mis abuelas en quienes descubro los mejores ejemplos de entereza y fortaleza.

A mi amiga, mi hermana, Esperanza, por su confianza, lealtad, sus oportunas y bellas palabras y por comprender y enseñarme la importancia de los sueños en la vida.

A Gabriel, por permitirme aprender tanto de su extraordinario ser.

A mis amigas y amigos que me han enseñado que cada día merece un nuevo suspiro; sólo la fortuna de conocerlas y conocerlos ha hecho de mí una persona muy feliz y los momentos a su lado son entrañables tesoros para mí.



En el desarrollo de este documento, se utilizará el masculino para hacer referencia a los niños y niñas, madres y padres de familia, entre otros sujetos, con el fin de facilitar la lectura y alivianar el texto.



El niño no es una botella que hay que llenar, sino un fuego que es preciso encender.

MONTAIGNE



RESUMEN

La primera infancia es una etapa muy importante en el desarrollo del ser humano, teniendo en cuenta la capacidad que tienen los niños en esta etapa de aprender todo lo que perciben del entorno, por esta razón es importante reconocer que la educación en estos primeros años es fundamental para brindar todas las herramientas necesarias que permitan potenciar en los niños todas las capacidades y habilidades que se pueden despertar en ellos.

La investigación permitió identificar las situaciones que pueden ser limitantes para el desarrollo infantil, en especial, de la capacidad de aprendizaje; se extrajeron todos los factores que pueden incidir positivamente en la educación del niño y todos los elementos de estimulación que contribuyan a mejorar las condiciones de aprendizaje de niños en la primera infancia.

Finalmente, en la etapa proyectual se definieron las principales características que debe tener una herramienta lúdica y pedagógica para estimular el aprendizaje de niños. Este proceso tuvo como base el concepto de enseñanza lúdica que describe la función principal del producto y llevó al desarrollo de un juego de construcción que permite la configuración de diversos elementos con funciones diferentes, incluyendo la posibilidad de crear un personaje, estimulando la sensibilidad del niño.



ABSTRACT

Early childhood is a very important period in human development, standing out the ability of children to learn of everything they perceive of the environment; therefore it is important to recognize that education in these early years is crucial to provide all the necessary tools that encourage the development of all abilities and skills of those children.

The investigation allowed to identify situations that may be limiting for child development, in particular, learning capacity, also was transcendent in the determination of all factors that can be a positive influence in child's education and all the stimulus elements that contribute to improving learning conditions for children in early childhood.

Finally, in the projecting stage were defined the main features that should have a playful and educational tool to stimulate children's learning. This process was based on the concept of playful education that describes the main function of the product and led to the development of a construction toy that allows configuration of different elements with different functions, including the possibility of creating a doll stimulating child' sensitive.



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	18
1. ETAPA DE INVESTIGACIÓN	20
1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	20
1.1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	20
1.1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	21
1.1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	21
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	22
1.2.1. OBJETIVO GENERAL	22
1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	22
1.3. JUSTIFICACIÓN	23
1.4. HIPÓTESIS	25
1.5. MARCO REFERENCIAL	26
1.5.1. ANTECEDENTES	26
1.5.1.1. PROGRAMAS Y/O PLANES DE ATENCIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA	30
1.5.1.2. ESTUDIO DE TIPOLOGIAS	35
1.5.2. MARCO TEÓRICO	44
1.5.2.1. LA CONCIENCIA QUE LOS NIÑOS PRESTAN A LAS COSAS	44
1.5.2.2. EL CONDUCTISMO	45
1.5.2.3. TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	46
1.5.2.4. TEORIA GENÉTICA	48
1.5.2.5. METODOLOGÍA MONTESSORI	51
1.5.2.6. MÉTODO DOMAN	53
1.5.2.7. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	54
1.5.2.8. DESARROLLO DEL LENGUAJE EN EL NIÑO	57
1.5.3. MARCO CONCEPTUAL	60
1.5.3.1. INFANCIA	60
1.5.3.2. EDUCACIÓN	61
1.5.3.3. ESTIMULACIÓN TEMPRANA	62
1.5.3.4. PEDAGOGÍA	63
1.5.3.5. APRENDIZAJE	64
1.5.3.6. INTELIGENCIA EMOCIONAL	65
1.5.3.7. LÚDICA	66
1.5.3.8. JUEGO	67
1.5.4. MARCO CONTEXTUAL	69
1.5.5. MARCO LEGAL	74
1.5.5.1. REGLAMENTACIÓN ICBF	74
1.5.5.2. LEY DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA EN	75



	COLOMBIA	
	1.5.5.3. DERECHOS DE LOS NIÑOS	76
1.6. METODOLOGÍA		78
1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN		78
1.6.2. MUESTRA		78
1.6.3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN		79
1.6.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS		80
1.7. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN		86
2. ETAPA PROYECTUAL		87
2.1. OBJETIVOS DE DISEÑO		88
2.1.1. OBJETIVO GENERAL DE DISEÑO		88
2.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE DISEÑO		88
2.2. RECOMENDACIONES DE DISEÑO		89
2.3. RECOMENDACIONES ARROJADAS POR EL ESTUDIO DE TIPOLOGIAS		90
2.3.1. PARÁMETROS CONSTRUCTIVOS		90
2.3.2. PARÁMETROS FUNCIONALES		90
2.3.3. PARÁMETROS ESTÉTICOS		91
2.3.4. PARÁMETROS SIMBÓLICOS		91
2.3.5. PARÁMETROS ERGONÓMICOS		92
2.4. CONCEPTO DE DISEÑO		93
2.5. PARÁMETROS DE DISEÑO		94
2.5.1. PARÁMETROS DE DISEÑO Y QUÉ LOS DETERMINA		94
2.5.2. PARÁMETROS DE DISEÑO Y DETERMINANTES		96
2.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA		97
2.6.1. BOCETOS		97
2.6.2. PROPUESTA DEFINIDA		108
2.6.3. PROCESO DE PRODUCCIÓN		116
2.6.3.1. PLANOS TECNICOS		118
2.6.3.2. PROCESO DE PRODUCCIÓN DEL PROTOTIPO		118
2.6.3.3. RECOMENDACIÓN DE PROCESO DE PRODUCCIÓN EN SERIE		123
2.6.4. PRUEBAS		124
2.7. CONCLUSIONES DE LA ETAPA PROYECTUAL		129
3. BIBLIOGRAFÍA		131



LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Concentración de figuras geométricas	37
Figura 2. Escala forma y color	37
Figura 3. Encaje de figuras geométricas	37
Figura 4. Juego con formas y colores	37
Figura 5. Niños kiddys	38
Figura 6. LEGO	38
Figura 7. Cubo rompecabezas	38
Figura 8. Balancín	39
Figura 9. Romping animal	39
Figura 10. Juego de equilibrio	39
Figura 11. Cubo de destreza	40
Figura 12. Ensarte infantil	40
Figura 13. Cadena	40
Figura 14. Media luna equilibrio	40
Figura 15. Juegos pedagógicos de Maria Montessori	41
Figura 16. Froebel gifts	41
Figura 17. Froebel gift curvilinear	41
Figura 18. Casa KUBAA	42
Figura 19. Materiales y elementos de estimulación en HCB	70
Figura 20. Organización de juegos en HCB	70
Figura 21. Actividades y juegos en HCB	71
Figura 22. Hogar Comunitario de Bienestar	72
Figura 23. Entrevista con madres de familia	72
Figura 24. Hogar Infantil de Bienestar	73
Figura 25. Jardín Infantil	73
Figura 26. Taller con niños de HCB	78
Figura 27. Boceto 1	97
Figura 28. Boceto 2	97
Figura 29. Boceto 3	98
Figura 30. Boceto 4	98
Figura 31. Propuesta 1	98
Figura 32. Propuesta 1	98
Figura 33. Boceto 5	99
Figura 34. Boceto 6	99
Figura 35. Boceto 7	99
Figura 36. Boceto 8	100
Figura 37. Boceto 9	100
Figura 38. Propuesta 2	100
Figura 39. Propuesta 2	100
Figura 40. Boceto 10	101



Figura 41. Boceto 11	101
Figura 42. Boceto 12	101
Figura 43. Boceto 13	101
Figura 44. Boceto 14	102
Figura 45. Boceto 15	102
Figura 46. Propuesta 3	102
Figura 47. Propuesta 3	102
Figura 48. Boceto 16	103
Figura 49. Boceto 17	103
Figura 50. Propuesta 4	103
Figura 51. Propuesta 4	103
Figura 52. Boceto 18	104
Figura 53. Boceto 19	104
Figura 54. Propuesta 5	104
Figura 55. Propuesta 5	104
Figura 56. Boceto 20	104
Figura 57. Boceto 21	105
Figura 58. Boceto 22	105
Figura 59. Boceto 23	105
Figura 60. Propuesta 6	106
Figura 61. Propuesta 6	106
Figura 62. Propuesta 7	106
Figura 63. Propuesta 7	106
Figura 64. Boceto 24	107
Figura 65. Boceto 25	107
Figura 66. Propuesta 8	107
Figura 67. Propuesta 8	107
Figura 68. Propuesta 9	108
Figura 69. Propuesta 9	108
Figura 70. Propuesta definida	108
Figura 71. Módulo principal "Dona"	109
Figura 72. Configuración para almacenamiento	109
Figura 73. Piezas	110
Figura 74. Secuencia de construcción del juego	110
Figura 75. "Donito" sentado	111
Figura 76. "Donito" de pie	111
Figura 77. Expresiones "Donito"	111
Figura 78. "Donito" pequeño	111
Figura 79. "Donitos pequeños" por juego	112
Figura 80. Piezas del juego	112
Figura 81. Mobiliario u otros 1	112
Figura 82. Mobiliario u otros 2	113
Figura 83. Mobiliario u otros 3	113
Figura 84. Mobiliario u otros 4	113
Figura 85. Mobiliario u otros 5	113



Figura 86. Mobiliario u otros 6	114
Figura 87. Mobiliario u otros 7	114
Figura 88. "Donito" – Niño 2 años	114
Figura 89. "Donito" - Adulto	114
Figura 90. "Donito" – Niños 2, 3 y 5 años	114
Figura 91. Propuestas de color	115
Figura 92. Piezas en espuma de poliuretano	118
Figura 93. Trazado de círculo en piezas	118
Figura 94. Organización total de piezas en espuma	119
Figura 95. Corte de piezas en cilindros	119
Figura 96. Cilindro de espuma	120
Figura 97. Total de cilindros de espuma	120
Figura 98. Brazos en espuma	120
Figura 99. Prueba de funcionamiento del juego	121
Figura 100. Torneado de ensamblajes	121
Figura 101. Ensamble terminado	121
Figura 102. Trazado en Vinilo Plástico	122
Figura 103. Forro terminado	122
Figura 104. "Donito" juego	124
Figura 105. Niños escogiendo piezas	125
Figura 106. Primera prueba de ensamble	125
Figura 107. Niño introduciendo ensamble en perforación	125
Figura 108. Niño de 1 año sosteniendo ensamble	126
Figura 109. Niño con brazo y ensamble	126
Figura 110. Introducción de ensamble	126
Figura 111. Niño formando "Dona"	126
Figura 112. Niña armando	127
Figura 113. Niña y "Donito pequeño"	127
Figura 114. Niños construyendo "Donito"	127
Figura 115. Mobiliario y otros juegos	128



LISTA DE TABLAS

TABLA 1. Datos de población Colombiana	27
TABLA 2. Datos de población infantil Colombiana	27
TABLA 3. Situaciones de vulnerabilidad en población infantil Colombiana	27
TABLA 4. Instrumentos de recolección de información	80
TABLA 5. Parámetros de diseño y qué los determina	94
TABLA 6. Parámetros de diseño y determinantes	96



LISTA DE ANEXOS

ANEXO A. Formato de entrevista semiestructurada a padres y madres de familia de niños asistentes a HCB.	134
ANEXO B. Formato de entrevista semiestructurada a madres comunitarias a cargo de HCB del ICBF	135
ANEXO C. Formato de entrevista a psicólogo para validación de datos	136
ANEXO D. Formato matriz de observación comparativa condiciones en HCB rural y HCB urbano.	137
ANEXO E. Formato matriz de observación comparativa condiciones en HCB, HIB y Jardín Infantil	138
ANEXO F. Matriz IMRYD	139
ANEXO G. Pruebas físico - psicológicas	141
ANEXO H. Tablas de medidas y pesos	143



INTRODUCCIÓN

Si se reconoce la importancia de la creatividad e imaginación que poseen los niños en la construcción de su entorno, es necesario también admitir que el aprendizaje comienza desde, y especialmente, en los primeros años de vida del ser humano. Por ello debe propiciarse desde la primera infancia un ambiente que contribuya al desarrollo de capacidades de aprendizaje en la niñez.

Uno de los aspectos importantes para tener en cuenta en el desarrollo de los niños en su primera infancia, es el desarrollo cognitivo, porque es desde estos primeros años donde se determinará el tiempo, la dificultad y la destreza que tendrán para aprender en el transcurso de su vida.

En Colombia, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar -ICBF- es la entidad responsable de atender a la población infantil que pertenece a los estratos más bajos de las distintas ciudades y poblaciones del país, en especial niños en condiciones de vulnerabilidad que tienen limitado su normal crecimiento.

Esta investigación se realizó en Hogares Comunitarios de Bienestar del ICBF en el municipio de Pasto, por ser entidades que atienden a niños en su primera infancia, especialmente, población infantil vulnerable, que requiere de mayor atención y cuidado integral.

El propósito de esta investigación es el análisis de situaciones que se presentan en el contexto en el que viven los niños de los hogares comunitarios, para así, establecer los factores que pueden ser limitantes para su aprendizaje y a partir de los resultados, proponer un producto que aporte, a través de elementos lúdicos, al fortalecimiento de las actividades pedagógicas que se realizan al interior de instituciones de cuidado infantil.

La investigación tuvo como punto de partida la capacidad de aprendizaje del ser humano, principalmente en los primeros años de vida, en los que las personas desarrollan la mayoría de sus destrezas y habilidades. En este sentido, se referencia la educación y la importancia de esta, como un proceso que permite el desarrollo de capacidades y la adquisición de conocimientos, su pertinencia en institutos de cuidado de niños en su primera infancia y el



reconocimiento de esta como un derecho y no como un privilegio; el desarrollo de los procesos de pedagogía y aprendizaje esencialmente en niños; y la lúdica en especial en una etapa infantil como un medio de acción del que se pueden extraer los elementos que pueden aportar en el proceso de diseño de este proyecto, con base en el concepto de enseñanza mediante el juego.

Gracias al proceso investigativo de este proyecto se pudo establecer que la atención que reciben los niños que asisten a Hogares Comunitarios de Bienestar es adecuada en programas de nutrición, sin embargo, hace falta el fortalecimiento de la pedagogía; por otro lado se concluyó que las condiciones en las que viven estos menores limitan gradualmente el desarrollo de una o varias habilidades, condiciones que han mejorado desde que estos niños ingresaron al hogar comunitario y para finalizar, que propiciar el fortalecimiento de actividades de tipo pedagógico, se constituye en un complemento muy importante al cuidado que se da al interior de estos hogares.



1. ETAPA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La estimulación en los primeros años de vida del ser humano es de vital importancia para el desarrollo sensorial, motriz, cognoscitivo y de comunicación con el entorno. Los niños de 0 a 5 años de edad atraviesan un periodo en el que organizan su mundo a través de percepciones subjetivas, es decir, por medio de lo que sus sentidos logren captar.

Para el investigador Glenn Doman¹, en los primeros seis años de vida se determina la destreza y las capacidades de aprendizaje futuras del niño, así, si se ha estimulado adecuadamente el desarrollo físico, intelectual, emocional y sensorial, en un futuro se verá reflejado en la capacidad de desenvolvimiento, adaptación al ambiente y aprendizaje del niño.

Lastimosamente el contexto local no provee a la primera infancia de las herramientas pedagógicas suficientes que le permitan a los niños su desarrollo cognitivo. Esta situación se acentúa en los sectores más marginados del municipio, donde los niños crecen en ambientes vulnerables en los que están expuestos a situaciones de maltrato, abuso, desplazamiento, abandono, entre otros.

Los Hogares Comunitarios de Bienestar HCB son entidades ubicadas en los sectores donde la mayoría de su población es vulnerable, tanto en la zona urbana de los municipios como en la rural. Los problemas de afectación a la niñez y que entidades como los HCB deben atender se presentan en todas las zonas pero con más frecuencia en el sector rural donde la pobreza es más acentuada y en donde por la falta de oportunidades, los niños crecen realizando actividades de adultos; en el sector urbano, la mayor desventaja

¹ Médico estadounidense, psicólogo, especialista en estimulación temprana.



que tienen los niños que asisten a hogares comunitarios es la ausencia de padres la mayor parte del tiempo, principalmente por el trabajo que desempeñan. Estos problemas se manifiestan en los niños de distintas formas, por ejemplo, la falta de interés y concentración, la timidez, agresividad, entre otras actitudes que adoptan los niños frente a estas condiciones de vida.

Aunque es importante reconocer que los niños que son atendidos en HCB, reciben servicios de cuidado y alimentación adecuados que ayudan en su desarrollo, se debe resaltar que hace falta el fortalecimiento de las actividades pedagógicas en estas instituciones.

1.1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Los servicios que prestan los Hogares Comunitarios de Bienestar HCB están encaminados a mantener una nutrición adecuada en niños, pero las debilidades pedagógicas en estas entidades pueden limitar su capacidad de aprendizaje.

1.1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo se puede contribuir al desarrollo de la capacidad de aprendizaje de niños en su primera infancia?



1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. OBJETIVO GENERAL

Definir los factores que pueden contribuir al desarrollo de la capacidad de aprendizaje de niños en la primera infancia.

1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.2.2.1. Identificar las condiciones socio-económicas en las que crecen los niños en situación de vulnerabilidad de los Hogares Comunitarios de Bienestar del ICBF en el Municipio de Pasto.
- 1.2.2.2. Conocer los programas implementados en los hogares comunitarios, las distintas actividades pedagógicas que operan actualmente en estas entidades, sus beneficios y desventajas para el aprendizaje de los niños.
- 1.2.2.3. Analizar los elementos de estimulación temprana que existen actualmente en los hogares comunitarios.
- 1.2.2.4. Identificar los elementos lúdicos y pedagógicos que pueden contribuir a mejorar la capacidad de aprendizaje de los niños en su primera infancia.



1.3. JUSTIFICACIÓN

El aporte más importante que este proyecto brinda en su ejecución es el diseño y construcción de una propuesta objetual de carácter lúdico para optimizar la enseñanza dirigida a niños que asisten a hogares comunitarios y otras entidades de cuidado infantil, que ayude a mejorar las actividades pedagógicas que se ejecutan al interior de estas entidades y que se constituya en un complemento a los servicios de cuidado y nutrición que prestan.

A nivel académico esta investigación contribuye en la profundización de la educación y su concepción de una manera más humana y no como un privilegio; un derecho de los seres humanos y un servicio al que todos deben acceder, en todos sus ámbitos y en todos los sectores. A partir del estudio de la educación se pueden crear diversas posibilidades de mejoramiento y fortalecimiento, desde el diseño o desde otra disciplina.

¿Por qué?

En la actualidad, según el ICBF, gran parte de niños menores de 5 años que pertenecen a la población vulnerable del municipio de Pasto están al cuidado de Hogares Comunitarios de Bienestar HCB, estos niños han estado expuestos a situaciones que pueden complicar su normal desarrollo.

Para el ICBF, el cuidado de menores que viven en condiciones de alta vulnerabilidad es importante, pues ellos conviven diariamente con conflictos que pueden generar atraso en su desarrollo. Estos seres crecen con imágenes que transforman continuamente la perspectiva de su vida y se convierten en personas que pueden asumir roles de imitación a los que ellos observaron en su crecimiento; o como un resultado positivo, de protección a su familia, pero en la menor parte de los casos estos niños acceden a posibilidades de estudio.

Los programas implementados en los hogares comunitarios y hogares infantiles, entidades de cuidado infantil del ICBF, se enfocan a combatir problemas nutricionales, a mantener una adecuada alimentación de niños y a



mejorar las relaciones al interior del núcleo familiar; pero no hay un énfasis pedagógico que cultive en los niños su capacidad de aprendizaje.

Una de las razones más importantes por las que no se cuenta en estos sitios con un ambiente adecuado para el desarrollo infantil, es porque en nuestra sociedad el reconocimiento de la importancia de la educación en los niños en su primera infancia es muy reciente, aún prevalece la creencia que ésta empieza a partir de los 4 o 5 años de edad, por esta razón los programas pedagógicos se practican en instituciones educativas escolares. Sin embargo, la actual ley de infancia y la política pública para la primera infancia buscan fundamentar la educación como un factor importante en la crianza de niños en su primera infancia.

¿Para qué?

Los niños que cuentan con la garantía de una educación desde su primera infancia desarrollan capacidades y habilidades desde sus primeros años de vida, de esta forma se estimula el desarrollo de la personalidad del niño permitiéndole socializar, expresarse, interactuar sin limitaciones y visualizar posibilidades de desarrollo a través del estudio.

Al crear métodos pedagógicos que permitan a estos niños ejercitar su cerebro, se pueden fortalecer sus habilidades y capacidades y se puede generar en ellos una perspectiva de desarrollo distinta a la que ellos han imaginado.

Con base en la enseñanza a partir del juego se puede crear una propuesta que no sólo aporte al aprendizaje del menor sino que logre interesarlo en la exploración.



1.4. HIPÓTESIS

A través del diseño de una propuesta pedagógica y lúdica, se puede estimular la capacidad de aprendizaje de niños en su primera infancia y se puede interesarlos a la exploración voluntaria de elementos que contribuyan a su educación.



1.5. MARCO REFERENCIAL

1.5.1. ANTECEDENTES

La niñez es una etapa en la que los seres humanos desarrollan capacidades, destrezas y conocimientos, por esa razón es importante reconocer que gran parte del desarrollo social y personal de los seres humanos, tiene directa relación con la formación y acompañamiento que tengan desde el nacimiento.

Los seres humanos en la infancia, son más receptivos, absorben y procesan toda la información que llega al cerebro y no la clasifican; la hacen parte de su conocimiento inmediatamente. Los problemas a los que se encuentran sometidos los niños, se verán reflejados en su desarrollo, estos problemas limitan la educación del niño, y lo estimulan de forma negativa, de esta manera, si la población infantil vulnerable no recibe una estimulación adecuada, todas las condiciones en las que han crecido, se manifestarán en el transcurso de la vida del menor.

En este sentido, es necesario propiciar la educación en niños desde su primera infancia, para evitar que se presenten problemas en el aprendizaje del menor, como lo demuestran numerosos estudios desde la psicología, pedagogía, sociología y biología, donde la educación se vincula estrechamente con el desarrollo del cerebro humano.

En Colombia el índice de población infantil vulnerable es muy alto, éste es un país cuya problemática afecta de manera especial a los niños; la UNICEF menciona que en países donde existe conflicto, los seres más vulnerables y las principales víctimas son los niños y las estadísticas lo corroboran², como se demuestra en los datos que se presentan a continuación extraídos de los bancos de datos de la UNICEF, el ICBF, el DANE y el banco mundial de datos.

² Año 2005. Último censo general. DANE



DATOS POBLACIÓN COLOMBIANA	
Fuente: DANE	
Densidad: 29,3 hab. X Km ²	
Población total Colombiana (millones)	46.1
Población infantil Colombiana de 0 a 5 años (%)	9%
Población infantil Colombiana de 0 a 14 años (%)	35%
Población Colombiana de 15 a 29 años (%)	29%
Población Colombiana de 30 a 44 años (%)	20%
Población Colombiana de 45 a 59 años (%)	10%
Población Colombiana de 60 a 74 años (%)	5%
Población Colombiana de 75 años o más (%)	1%

TABLA 1. Datos de Población Colombiana. Fuente: DANE

Según la tabla anterior, de 46.1 millones de habitantes, el 35%, es población infantil, y el 9% de habitantes son menores de 5 años, es decir, en nuestro país hay aproximadamente 4.14 millones de niños entre 0 y 5 años de edad.

DATOS DE POBLACIÓN INFANTIL COLOMBIANA	
fuentes: DANE	
Tasa de natalidad	24 x 1000 habitantes
Tasa de fecundidad	2.7 hijos

TABLA 2. Datos de Población Infantil Colombiana. Fuente: DANE

SITUACIONES DE VULNERABILIDAD EN LA POBLACIÓN INFANTIL COLOMBIANA	
fuentes: DANE - UNICEF - Banco mundial de datos	
Mortalidad infantil	
Mortalidad infantil	27.3 niños de 1000 vivos
Situación de pobreza	
Hogares en situación de pobreza	37.2% de los hogares colombianos
Número de niños en pobreza	7 millones
Número de niños en miseria	1.2 millones
Número de niños en la calle	30000
Explotación económica	
Número de niños explotados económicamente	1.8 millones



Desplazamiento	
Número de niños desplazados	1.75 millones
Violencia intrafamiliar y maltrato infantil (denuncias conocidas)	
Hogares que presentan violencia física	39% de los hogares colombianos
Existencia de amenazas dentro del hogar	32.6% de los hogares colombianos
Existencia de una o más lesiones físicas o psicológicas en el hogar	85.4% de los hogares colombianos
Número de homicidios de niños	680
Número de denuncias por abuso infantil	18000
Número de denuncias de niños maltratados	10170
Desnutrición	
Desnutrición global en menores de 5 años	7%
Desnutrición crónica en menores de 5 años	12%
Desnutrición aguda en menores de 5 años	1%
Bajo peso al nacer (menos de 2.5 Kg)	6%

TABLA 3. Situaciones de vulnerabilidad en la Población infantil Colombiana. Fuente: DANE, UNICEF, Banco Mundial de Datos.

La mortalidad infantil se da por distintas causas, pero la mayoría de estas causas se pueden prevenir, o son provocadas por violencia armada o intrafamiliar.

Las causas más frecuentes de mortalidad infantil incluyen problemas respiratorios, infecciones, malformaciones congénitas, deficiencias nutricionales, muertes violentas y muertes accidentales.

De la tabla anterior se puede deducir que del total de la población infantil Colombiana el 43.38% se encuentra en condición de pobreza, el 7.43% en condición de miseria y el 0.85% vive en la calle. Teniendo en cuenta los ingresos del grupo familiar estos porcentajes reflejan que aproximadamente la mitad de la población infantil colombiana vive con por lo menos una NBI³, considerando que un grupo familiar está en condición de pobreza cuando sus ingresos pueden costear escasamente una canasta básica de alimentos o no pueden costearla.

³ Necesidades Básicas Insatisfechas.



El 11.15% del total de la población infantil Colombiana está sometido a la explotación económica, de este número de niños explotados económicamente, el 25% realiza trabajos de alto riesgo. En Colombia, no sólo se da el trabajo infantil como resultado de la explotación económica de niños, sino también como una decisión del niño que no quiere asistir a instituciones educativas, por razones económicas o por falta de interés.

El niño desplazado o abandonado, puede asumir posiciones de responsabilidad económica y por eso prefiere trabajar y no asistir a instituciones educativas.

El maltrato al interior del hogar es uno de los problemas más comunes de los niños que ingresan a hogares comunitarios, este maltrato se puede dar de forma física y psicológica, y el niño que es sometido al maltrato, crece con un ejemplo de conducta que podría imitar, sin embargo, hay niños que no manifiestan la existencia de maltrato infantil con una actitud agresiva, sino que cultivan el miedo y pueden convertirse en personas retraídas.

La desnutrición es un problema que está muy ligado a las situaciones mencionadas anteriormente, pues estos problemas de nutrición pueden ser consecuencias de la pobreza que ha obligado a grupos familiares a vivir sin una adecuada alimentación y a vivir en condiciones ambientales precarias.

Es la desnutrición el problema más común con el que ingresan los niños a los Hogares Comunitarios de Bienestar, este problema se manifiesta en el niño de forma física, pero también en su comportamiento; el niño con desnutrición presenta problemas en su aprendizaje, tales como la falta de atención, desconcentración, timidez y la limitada utilización del lenguaje.

Todos los problemas que golpean al niño lo afectan de forma psicológica y pueden generar en el niño depresión que se manifiesta negativamente en su comportamiento, es por esto que es tan importante que en los espacios en los que se cuidan a niños que pueden estar sometidos a estos problemas, se presenten posibilidades de desarrollo que permitan que el niño visualice un camino diferente al que tiene si no se da un cuidado oportuno.

Para el tratamiento de estas condiciones a las que se encuentran sometidos los niños especialmente que asisten a hogares comunitarios, se han propuesto acciones cuyo principal objetivo es mejorar su calidad de vida. Dentro de las más importantes que se han implementado en los HCB están los programas



encaminados a la nutrición del menor y a la crianza de los menores por parte de padres familia.

Los programas de nutrición, consisten en guías alimentarias tanto para las madres comunitarias, como para los padres de familia, que incluye el manejo de dietas en caso de desnutrición crónica y para mantener la salud del menor; en cada hogar comunitario se manejan menús por semanas, que contienen alimentos a base de soya, germinados y de bienestarina.

1.5.1.1. Programas y/o planes de atención para la primera infancia

Aunque existe la preocupación por atender a toda la población infantil en el mundo, todavía no hay una amplia cobertura de este tipo de programas en todos los países. Cerca de la mitad de los países en el mundo no cuentan con programas formales de atención a la niñez menor de 3 años con problemas de nutrición y desescolaridad. En todo el mundo los niños que pertenecen a hogares desfavorecidos, niños de áreas rurales, niños socialmente excluidos por distintas causas, son los que menos tienen acceso a programas de atención y educación.

Los países con menor cobertura de programas de atención y educación para la primera infancia son África Subsahariana, los estados árabes y los países latinoamericanos, aunque en estos últimos la cobertura ha mejorado.

Teniendo en cuenta que Colombia es un País en conflicto y las grandes dificultades que atraviesan muchos niños en este país, existen instituciones públicas, privadas y de cooperación internacional por medio de las cuales se generan políticas, proyectos y programas para mejorar la calidad de atención y educación a niños, en especial de aquellos que se encuentran en condiciones que afectan su desarrollo.



Política Pública para la Primera Infancia⁴

Destaca precisamente la relevancia de la educación y de reconocerla como una necesidad y como un derecho y busca consolidarla dentro de la concepción de una atención integral a menores entre 0 a 6 años de edad. Esta política resalta la importancia de fortalecer las competencias de los menores, de observación, de destreza, de experimentación, de comunicación, etc., que les permita permanecer en un sistema educativo y tiene como objetivo principal que se desarrollen en los niños las capacidades de relación, de aprendizaje, de expresión, entre otras, y posibilitarles la comprensión de su mundo personal y social.

Otro de los aportes más importantes de la política pública para la primera infancia es el concepto de inclusión social, es decir, reconocer a los niños como iguales desde los primeros años de vida, y de esta forma garantizar el respeto por sus derechos desde que nace.

Esta política, favorece a niños en su primera infancia, especialmente a quienes pertenezcan a familias pobres y vulnerables de Colombia, por esta razón las instituciones comprometidas con esta política son el ministerio de Educación y el ICBF.

- Política educativa para la primera infancia

Reconoce que el razonamiento no es exclusivamente de niños mayores de 6 años y que la educación es un proceso que se lleva a cabo desde el nacimiento del niño.

Esta política se refiere al impulso de capacidades en los niños con base en un marco de competencias a desarrollar mediante la adquisición de los conocimientos necesarios en edades iniciales que serán la base del aprendizaje en edades más avanzadas.

⁴ Políticas públicas intersectoriales. Colombia por la primera infancia. Política pública por los niños y las niñas, desde la gestación hasta los 6 años. Bogotá, Diciembre 2006.



Proyecto pedagógico educativo y comunitario del ICBF

Este proyecto es un documento creado por el ICBF e impulsado por el ministerio de salud de Colombia, en el que se deben basar todas las propuestas pedagógicas que se implementen en hogares de bienestar, su fundamento principal es el reconocimiento del niño como un ser que hace parte de la sociedad al que se le debe garantizar un desarrollo integral y el cumplimiento de todos sus derechos.

Un proyecto pedagógico reconoce que se debe impulsar en el niño la autonomía y que por lo tanto debe participar en la planeación de las actividades que se desarrollan en la institución a la que asiste.

Según este documento, las actividades que se realizan al hogar comunitario tienen lugar dentro de un momento pedagógico que se ha creado para hacer un buen manejo del tiempo y para clasificar el tipo de actividad a realizar en un lapso de tiempo determinado. Los momentos pedagógicos se distribuyen a lo largo de la jornada diaria y cada uno tiene características específicas como las tienen cada actividad. Estos momentos pedagógicos se han creado para enseñar a los niños el concepto del manejo del tiempo adecuado y cada uno se ha nombrado de la siguiente forma: "bienvenida", "vamos a explorar", "vamos a crear", "vamos a jugar", "vamos a comer" y "vamos a casa".

Este proyecto pedagógico, además de presentar una serie de propuestas y planes para implementar en hogares de bienestar incluye también la capacitación a madres comunitarias para garantizar que la atención que reciben los niños en estos hogares sea adecuada en cada uno de los componentes necesarios.

El proyecto pedagógico, educativo y comunitario funciona también como un control para el cumplimiento de las actividades al interior de hogares de bienestar como se ha determinado en los lineamientos.



Plan de atención integral

Los hogares de bienestar son entidades a cargo del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar que atienden a población infantil vulnerable a distintas problemáticas que se presentan en el país. El ICBF ha creado distintos programas y planes para implementar en estos hogares orientados a mejorar las condiciones de desarrollo de niños en su primera infancia, manteniendo un cuidado y nutrición apropiados y también permitiendo la ejecución de actividades pedagógicas de manera que los servicios que prestan los hogares de bienestar sea integral.

El plan de atención integral involucra a todas las instituciones y organizaciones que hacen parte del Sistema Nacional de Bienestar Familiar⁵, en el que se proponen lineamientos para el funcionamiento adecuado de hogares de bienestar con el fin de que cumplan con los objetivos de una atención integral a niños. Este plan contempla una ficha integral que en la que se registran todos los datos de cada niño que ingresa al hogar para verificar cuáles son las condiciones de ingreso del niño y cuáles son los problemas que requieren atención. La información que se registra en la ficha integral incluye datos personales del niño, de los padres de familia, de composición de la familia y de la vivienda, de vigilancia a la salud del niño, valoraciones psicológicas al niño, análisis de las relaciones del niño en su núcleo familiar y en los entornos en los que el niño se desenvuelve.

En este plan se determinan como actividades principales a ejecutar para promover el desarrollo adecuado e integral del niño, las actividades recreativas, actividades sociales, actividades educativas y de nutrición y cuidado.

Un mundo justo para los niños

Este es un proyecto de tipo internacional en el que intervienen gobiernos de distintos países que han participado de sesiones de la Asamblea General de las Naciones Unidas sobre la infancia. Se trata de la unión por lograr crear un

⁵ Sistema que incluye organismos de estado y particulares que se unen con el fin de atender a la población infantil Colombiana.



mundo justo para los niños, en especial en países en conflicto en los que los niños se ven sometidos a condiciones de alta vulnerabilidad.

Este proyecto busca que los niños sean una prioridad para todos los gobiernos del mundo y los principales objetivos son la lucha en contra de la pobreza, la inversión en la infancia, ser un proyecto inclusivo, cuidado para todos los niños, educación para todos los niños, protección a la niñez de la violencia y la explotación, protección a los niños de la guerra, luchar contra el VIH/SIDA, impulsar la participación de los niños.

Todos estos objetivos se crearon con base en la creencia de que los niños son seres que requieren vivir una etapa de estímulos, y que sólo así se garantizará que ellos crezcan con ideales de estudio y de cambio de una sociedad injusta.

Educación para todos⁶.

"Bases sólidas: atención y educación de la primera infancia"

En el mundo, además de reconocerse que la educación del niño se debe empezar desde el momento en el que nace, existen programas que dan prioridad a los niños con mayores necesidades, niños con desnutrición o que estén expuestos a conflictos dentro del hogar y/o en su entorno.

Educación para todos (EPT) es uno de los programas más importantes a nivel mundial en busca de generar alternativas de desarrollo en atención y educación a la primera infancia. Sus objetivos se orientan a brindar posibilidades de aprendizaje a los niños y a buscar la manera de lograr brindar estas posibilidades, principalmente llegar a los grupos de niños que son susceptibles a no ser matriculados en instituciones educativas o de cuidado.

En el marco del informe de seguimiento del proyecto EPT⁷, en el que se determinaron objetivos encaminados a proponer el cuidado y educación en la primera infancia; se resalta que el aprendizaje comienza desde el nacimiento y que los niños en su primera infancia aprenden a partir de sus experiencias y entornos domésticos antes de ingresar a la escolaridad primaria.

⁶ Declaración mundial de Educación para todos. Jomtien-Tailandia 1990

⁷ Informe publicado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO



Según este informe los programas para la primera infancia que se implementen de manera adecuada pueden mejorar significativamente las condiciones de aprendizaje actuales y futuras de estas personas.

EPT propone que el acondicionamiento de la educación para niños requiere de la formación de docentes que guíen el aprendizaje de estos menores y de herramientas pedagógicas que fomenten este aprendizaje.

La atención y la educación para la primera infancia es según este informe una prioridad para instancias públicas y privadas, se afirma que los programas diseñados de forma adecuada para niños en su primera infancia mejoran el bienestar en sus años de formación y en su crecimiento y que la atención integral que incluya nutrición, atención sanitaria, atención infantil y educación puede generar un impacto positivo en el desarrollo cognitivo del menor.

En el programa de EPT, se afirma la necesidad no sólo de entrar a trabajar con grupos poblacionales y con ayuda en el Hogar, sino en las entidades de cuidado infantil en la primera infancia, en los que es necesario implementar la enseñanza. Afirma que en estas entidades es necesario integrar aspectos de nutrición, atención sanitaria, atención infantil y educación y es de esta manera como se puede generar bienestar en la niñez.

1.5.1.2. Estudio de tipologías

En el reconocimiento de la estimulación temprana como el impulso de experiencias que necesita el niño para su desarrollo, se han creado muchos juegos e implementos que lo ayuden a explorar y experimentar por medio de sus sentidos.

La mayor parte de los juegos infantiles, utilizan como elementos visuales importantes las formas y los colores, y a partir de estos elementos se han desarrollado productos físicos y multimediales con los que los niños pueden interactuar.

La lúdica puede contribuir al aprendizaje de niños, especialmente por medio de los juegos de construcción y asociación, como cubos, legos, dominó, rompecabezas, entre otros, a partir de los cuales los niños empiezan a



reconocer las grandes posibilidades de articulación entre objetos, así como también se generan relaciones de unos elementos con otros, y eso implica un aprendizaje de entorno, con este tipo de juegos los menores explotan sus habilidades motrices finas y su creatividad.

Una de las formas más importantes de cómo los niños exploran y experimentan es el arte, todos los elementos que los niños puedan manipular y que al hacerlo, se deformen, cambien o produzcan algo, son de gran interés para ellos. Por esta razón, los niños siempre buscan lugares en los que puedan modificar algo que se encuentre en ese sitio y así percibir cuál es el resultado de esa modificación.

Como terapia física están los ejercicios físicos y aunque a veces no necesiten de algún elemento que las posibilite, se han creado ciertos juegos o juguetes que hagan más dinámicos los ejercicios, como lazos para saltar, los balones, las pelotas y todo tipo de artículos que permitan realizar deporte; en este tipo de actividades se impulsa las habilidades motoras gruesas del niño.

Otro tipo de elementos que no corresponden a un solo objeto o juego, sino a un ambiente, deben ser más integrales, y contar con un espacio que sea especialmente adecuado para ese fin.

El diseño de juegos infantiles parten de una base que se determina de acuerdo al objetivo del juego y del medio que se utilice para lograr dicho objetivo, en general, la lúdica es el medio más común y uno de los principales conceptos en los que se basa el desarrollo de juegos infantiles, por medio de la lúdica se pueden impulsar otro tipo de actividades pedagógicas y/o recreativas que acompañen el objetivo determinado.

En el estudio de tipologías se han encontrado distintos juegos o instrumentos lúdicos que hacen parte de cada una de las clases de juegos que se mencionaron anteriormente, a continuación se presenta un análisis formal, funcional y simbólico de algunos juegos que nos permita hacer un acercamiento a las características que puedan ser un aporte en el proceso de diseño del presente proyecto.



JUEGOS PARA EL APRENDIZAJE DE FORMAS Y COLORES

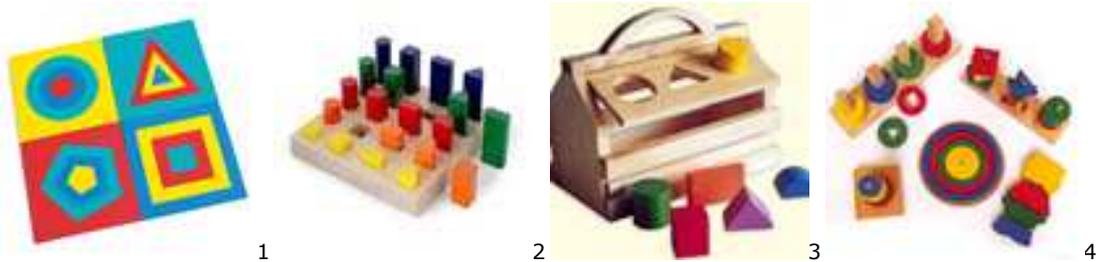


Figura 1. Concentración de figuras geométricas. **Fuente:** www.kiddyshouse.com

Figura 2. Escala formas y colores. **Fuente:** www.babydelistore.com

Figura 3. Encaje figuras geométricas. **Fuente:** www.quedatelo.com

Figura 4. Juego con formas y colores. **Fuente:** www.juguetes.org

Este tipo de juegos permiten al niño el reconocimiento de figuras geométricas relacionando la forma como principal factor de clasificación.

Función simbólica:

La variedad en el color es una característica muy importante en los juegos infantiles, principalmente porque demuestra que el juego se dirige a niños, además de llamar su atención.

La forma es uno de los principales comunicadores del objetivo de este tipo de juegos, al lado de otro tipo de características, como los agujeros, perforaciones, tamaños, etc..

Función práctica:

Este tipo de juegos permiten la creación de conceptos básicos como color, forma y tamaño. Promueve la ejecución de actividades de construcción como encaje y ensarte importantes para el desarrollo de habilidades en el niño.

Función estética:

Las características formales de este tipo de juegos son importantes en el reconocimiento de estos como juegos infantiles, además de permitir al niño comprender el objetivo del juego y la forma de jugar.



JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN



Figura 5. Niños kiddys. **Fuente:** www.kiddyshouse.com

Figura 6. LEGO. **Fuente:** www.lego.com

Figura 7. Cubo rompecabezas. **Fuente:** www.tecnosportos.com

Estos juegos permiten la clasificación y estimulan la motricidad fina del niño.

Función simbólica:

Este tipo de juegos estimulan la creatividad del niño al darle la posibilidad de imaginar los resultados de las distintas configuraciones que permite el juego. El niño además puede relacionar las figuras con elementos que observa en su entorno impulsando a la subjetividad del niño a crear conceptos.

Función práctica:

Estos juegos promueven estimulan en los niños capacidades de asociación y clasificación, promueven actividades de construcción a través de la configuración de piezas, cultivando las habilidades motoras finas del niño y también cognitivas.

Función estética:

Las principales características estéticas de estos juegos son el color y la forma, las dos características permiten el reconocimiento de estos juegos como infantiles y son dos conceptos que es importante que el niño cree, además el color llama la atención del niño y la forma comunica al niño el objetivo del juego.



JUEGOS DE ESTIMULACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA



8



9



10

Figura 8. Balancín. **Fuente:** www.juguetes.org

Figura 9. Romping animal. **Fuente:** www.decopeques.com

Figura 10. Juego de equilibrio. **Fuente:** www.kiddyshouse.com

Estos juegos posibilitan la ejercitación física. Son en su mayoría elementos como cojines, colchonetas, pisos, inflables y balones.

Despiertan y estimulan la motricidad gruesa del niño.

Algunos de estos juegos, además de impulsar el movimiento y la ejercitación del niño, pueden incluir otras formas de interacción entre el juego y el niño.

Función simbólica:

Los juegos de ejercitación son más recreacionales, por lo tanto resultan más interesantes para los niños.

La decoración que se usa en estos juegos se refieren a temáticas infantiles que mantengan la atención del niño.

Función práctica:

A través de estos juegos los niños estimulan sus habilidades motoras gruesas, y el objetivo de estas actividades es lograr equilibrio y coordinación en los movimientos de los niños.

Función estética:

Este tipo de elementos se destacan por utilizar variedad en el color o decoraciones infantiles que informen al niño de forma lúdica y lo interesen a la exploración.



JUEGOS DE DESTREZA



11



12



13



14

Figura 11. Cubo de destrezas. **Fuente:** www.kiddyshouse.com

Figura 12. Ensarte infantil. **Fuente:** www.adrada.es

Figura 13. Cadena. **Fuente:** www.adrada.es

Figura 14. Media luna de equilibrio. **Fuente:** www.kiddyshouse.com

Impulsan el desarrollo de habilidades y destrezas y el aprendizaje cognitivo.

Función simbólica:

La información que el niño necesita para ejecutar el juego está dada por cada uno de los elementos que componen estos juegos.

El color, como en la mayoría de los juegos infantiles es la característica que permite el reconocimiento de estos como juegos infantiles.

Función práctica:

Estos juegos, además de permitir la creación de conceptos básicos como color, forma, tamaño, etc., permiten al niño adquirir destrezas y habilidades especialmente de tipo cognitivo.

El juego permite al niño hacer relaciones que serán importantes en la comprensión del objetivo del juego.

Función estética:

Como en todos los juegos infantiles las características estéticas, especialmente el color, hacen que el juego sea atractivo para los niños además de reforzar el objetivo de cada juego.



JUEGOS PEDAGÓGICOS

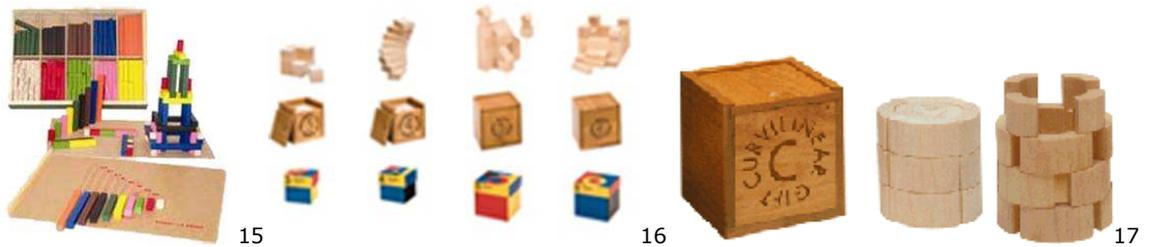


Figura 15. Juegos pedagógicos Montessori. **Fuente:** www.didacticosjml.com.mx

Figura 16. Froebel gifts. **Fuente:** www.froebelgifts.com

Figura 17. Froebel gift curvilinear. **Fuente:** www.froebelgifts.com

Juegos que estimulan el razonamiento del niño y motivan el desarrollo de conocimientos específicos.

Función simbólica:

Estos juegos se comunican con el niño principalmente a través del color y la formas, y también a través de signos como los números y otro tipo de figuras, cada uno de estas características tiene información que el niño debe interpretar para conseguir el objetivo del juego.

Función práctica:

Estos juegos impulsan a la decisión del niño a elaborar relaciones que lo lleven a conocimientos específicos como formas, colores y también conocimientos básicos matemáticos.

Función estética:

La variedad en el color y formas son las características físicas principales que captan la atención del niño y que además son las herramientas que el niño tiene en cuenta en el momento de realizar la actividad.





18

Figura 18. Casa Kubaa. **Fuente:** www.studiopapas.com

Este juego, también se incluye dentro de los juegos de gran motricidad pero además integran otro tipo de actividades que están encaminadas a que los niños no solo se ejerciten físicamente, sino que busquen otra forma de interactuar con el juego.

Estimulan el desarrollo de habilidades motoras del niño y le permiten decidir el objetivo del juego.

Material. Espuma terminada con un acabado resistente y suave.

Función simbólica:

La forma general del juego, que es como una casa, hace que el niño se interese en ella. La casa para los niños es un sinónimo de seguridad, así que el niño no va a experimentar temor al interactuar con este juego.

En el momento de la experimentación el niño se dará cuenta de que esta casa también presenta posibilidades de configuración, y extraerá las piezas para construir un ambiente distinto, de esta forma se ejercita físicamente, pero también es creativo al imaginar las cosas que se pueden construir.

Función práctica:

Además de incentivar los ejercicios corporales importantes para el desarrollo de habilidades gruesas en el niño, él, también podrá crear nuevos espacios de manera libre y creativa. En este juego se integran los juegos de gran motricidad con las actividades de asociación y construcción.



Función estética:

El color que aunque no es importante para el objetivo del juego, permanece dentro de los parámetros necesarios para reforzar el objetivo del juego y que además se dirige a niños.

Las formas y figuras que componen el juego se extraen del concepto de descomposición de una forma general, que en este caso es una casa. Gracias a la variedad de figuras se permite la nueva configuración de estas formas para construir un ambiente distinto.



1.5.2. MARCO TEÓRICO

1.5.2.1. La conciencia que los niños prestan a las cosas⁸

Jean Piaget⁹ es uno de los teóricos que resalta la importancia de la educación en la primera infancia; dentro de la concepción que los niños tienen del mundo es importante para esta investigación rescatar la atención que los niños prestan a las cosas, ya que las alternativas que desde el diseño se pueden plantear para estimular el desarrollo de estos niños, se basan precisamente en el conocimiento de la percepción que ellos tienen de su entorno y cómo ellos utilizan los elementos para su propio aprendizaje.

Piaget, se refiere a la atención que los niños prestan a las cosas y resalta los conceptos que los niños generan, que en el caso de los más pequeños, no tienen argumento, ni justificación pero existen; a partir de esto, la manera de enseñar a los niños a crear estas concepciones, teniendo en cuenta su lógica, es interesarlos a que conozcan diferentes formas de exploración, por medio de elementos visuales que llamen su atención.

Según esta teoría los niños le dan conciencia a las cosas que observan; donde la conciencia es de cierta forma la capacidad que los niños tienen de animar a un objeto o elemento.

Durante una primera etapa los niños le dan conciencia a cualquier objeto que observe, sea inmóvil o no, mientras este cumpla con una actividad determinada, es decir, que todo lo que se presente a niños que atraviesan esta etapa, tendrá conciencia y que los niños van a asignar a cualquier objeto muchas funciones aunque no puedan explicarlo.

Durante una segunda etapa los niños le dan conciencia a todas las cosas que tengan movimiento; en una tercera etapa los niños distinguen entre el movimiento propio de algún objeto o el movimiento provocado por algo más, así que los elementos que tengan movimiento propio serán los que tienen

⁸ PIAGET. Jean, La representación del mundo en el niño.

⁹ Psicólogo suizo expositor de distintas teorías sobre el comportamiento humano y específicamente del comportamiento infantil. Reconocido por sus teorías del desarrollo humano.



conciencia; y por último, en una cuarta etapa los animales serán para los niños, los únicos que tienen conciencia.

No se puede determinar con exactitud durante qué edades los niños atraviesan cada una de las etapas mencionadas, sin embargo, estas etapas hacen parte de un proceso en el crecimiento del niño y se deben tener en cuenta en el desarrollo del proyecto, en especial las 3 primeras etapas en las que los niños dan conciencia a cosas inmóviles y móviles.

1.5.2.2. El conductismo¹⁰

El enfoque conductista se basa en el análisis de acciones que se pueden observar, más no en el análisis del pensamiento del individuo.

Según Edward Thorndike¹¹, en el análisis experimental de las acciones de animales y posteriormente de niños, se pudo determinar que la conducta del individuo se puede provocar y que los actos que produzcan satisfacción se repiten "ley de efecto".

De esta ley se puede deducir que los individuos presentan respuestas de acuerdo a los estímulos que se presenten. Si el estímulo resulta desagradable para el individuo, es poco probable que la acción se repita, pero si el estímulo es agradable, la acción se repite; de esta forma, se puede utilizar los estímulos agradables como instrumentos de motivación para provocar ciertas acciones en los niños.

Jhon B. Watson¹², reconocido como el fundador del enfoque conductista, también se refiere a la relación estímulo - reacción, y declara que es ésta la divisa del conductismo.

Watson afirma que la conducta se produce en el cerebro, y que por lo tanto ésta es una reacción que el individuo adopta frente a un estímulo recibido que ha llegado al cerebro. En este sentido la unidad básica del aprendizaje es el hábito, y éste es el producto de la reacción frente a un estímulo.

¹⁰ filosofía especial de la psicología como ciencia del comportamiento

¹¹ Psicólogo y profesor conductista S.XX

¹² Psicólogo Estadounidense que inauguró la escuela psicológica del conductismo en el S.XX



Es importante aclarar que el conductismo basa su estudio en los reflejos innatos del ser humano, y por esta razón esta corriente no es apropiada para aplicar en el aprendizaje. Aunque aportó al estudio de la conducta que asume el individuo frente a estímulos, presenta una visión muy restringida del aprendizaje, porque como hábito, el aprendizaje deja de tener un significado, se convierte en un reflejo que no requiere del razonamiento de la respuesta del individuo frente al estímulo para conseguir un objetivo.

1.5.2.3. Teoría del aprendizaje significativo¹³

Como complemento al conductismo que afirma que la conducta de un ser humano se puede provocar mediante estímulos, se considera la teoría del aprendizaje significativo que se refiere precisamente a la necesidad del razonamiento del estímulo y de la respuesta y parte de un concepto importante que es el significado.

El asignar un significado a todo conocimiento adquirido es el principal objetivo de esta teoría, el aprendizaje significativo se refiere a la información que ingresa al cerebro y que se conecta con un concepto relevante, dando al nuevo conocimiento un objetivo que debe ser interpretado.

En el aprendizaje significativo, las relaciones entre la nueva información y el conocimiento que ya se ha adquirido deben ser sustanciales y no arbitrarias, es decir, que debe haber una relación de significancia y debe haber una justificación para incorporar la nueva información, este conocimiento se adquiere después de un proceso de razonamiento y después de haber determinado un objetivo por el que se hace necesario adquirir ese conocimiento, si el aprendizaje es arbitrario, es un aprendizaje mecánico, es decir, un reflejo.

El aprendizaje para David Ausubel se puede dar por recepción o por descubrimiento, y los dos métodos pueden llevar a la adquisición de un aprendizaje significativo.

¹³ David Ausubel. Psicólogo y pedagogo Estadounidense.



- El aprendizaje por recepción: El cerebro recibe la nueva información, la repite o la aplica y se convierte en aprendizaje significativo cuando lo aprendido en lugar de ser memorizado es comprendido.
- El aprendizaje por descubrimiento: La nueva información es reconstruida por el aprendiz antes de ser aprendida. Es aprendizaje significativo cuando existe un razonamiento antes de incorporar el aprendizaje.

Existen además tipos de aprendizaje significativo, que caracterizan procesos mentales que el ser humano, en especial los niños, llevan a cabo cuando se encuentran frente a nueva información.

- Aprendizaje de representaciones: En este tipo de aprendizaje, el niño atribuye significados a símbolos; significados que pueden existir solamente para la subjetividad del niño, sin embargo, es un significado que se ha asignado a un elemento.
- Aprendizaje de conceptos: En este tipo de aprendizaje el niño forma un concepto a partir de un elemento u objeto. Estos conceptos se adquieren a través de dos procesos "formación y asimilación". En el aprendizaje de conceptos el niño identifica características y funciones específicas de los objetos, distingue colores, formas, tamaños y otras propiedades.
- Aprendizaje de proposiciones: Este tipo de aprendizaje caracteriza el uso del vocabulario. Los niños asimilan el significado de las palabras y la relación que puede haber entre ellas para dar otra significancia, el niño comprende la existencia de expresiones que tienen un significado distinto al que tiene cada palabra que compone la expresión por separado, también entiende que existen varios factores denotativos y connotativos que definen la expresión.

El aprendizaje significativo, entonces, asigna a cada elemento o conocimiento adquirido un significado y un objetivo específico y facilita la retención y la transferencia de lo que se ha aprendido y permite que exista una fase de procesamiento y razonamiento de la información entre el estímulo y la respuesta.



1.5.2.4. Teoría genética¹⁴

En esta teoría se reconoce que el conductismo describe de manera adecuada el proceso de formación de la conducta de un individuo, sin embargo, sus estudios se basan en los resultados de las pruebas experimentales. Por lo contrario Piaget basa sus determinaciones en el proceso, para Piaget es importante el estudio del pensamiento y no sólo de las acciones. Intenta describir todas las operaciones intelectuales que realiza el cerebro que explican la conducta del individuo desde que nace.

El aprendizaje para Piaget, al igual que en el conductismo se origina en la acción, pero se adquiere en todo el proceso de experimentación que el niño desarrolla. Piaget explica que el niño adquiere su aprendizaje mediante la exploración y experimentación del ambiente en el que se encuentra, y este aprendizaje se da en 3 fases principales:

- + Fase de manipulación: El niño manipula todo lo que este a su alcance y trata de modificarlo.
- + Fase de diferenciación: El niño establece diferencias entre los elementos u objetos que ha manipulado.
- + Fase de generalización y aplicación: El niño clasifica los elementos u objetos de acuerdo a las diferencias que ha encontrado entre ellos.

Según Piaget el niño basa su aprendizaje en las cosas que percibe mediante la manipulación y experimentación del ambiente y los elementos que se presentan.

Etapas del desarrollo cognitivo

Para describir el comportamiento, los cambios y variaciones que se presentan en la conducta del individuo mientras crece, Piaget determinó 4 etapas en el

¹⁴ Fundada por Jean Piaget. Psicología del Siglo XX



desarrollo cognitivo del ser humano, estas etapas van desde la infancia, hasta la adolescencia del ser humano; parten desde los reflejos innatos para explicar el desarrollo de las estructuras psicológicas.

En el primer año del niño, estos reflejos se organizan como conductas, durante el segundo año de vida se transforman en modelos de pensamiento y en la infancia y adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta. Es así como se desarrolla la inteligencia del ser humano.

Es necesario resaltar que al hablar de conducta, Piaget se refiere a la adaptación del ser humano al medio en el que vive; es la forma de adaptarse la que hace la diferencia entre un ser humano y otro, y la que caracteriza el comportamiento de cada uno.

Piaget clasifica las etapas del crecimiento del ser humano en periodos, con el fin de explicar las estructuras mentales en cada etapa basándose en las acciones del ser humano. Estos periodos se dirigen por ejes, es decir, que cada uno de los periodos están caracterizados de acuerdo a la manera cómo se dirige la conducta del ser humano en cada periodo.

- **Periodo de la inteligencia sensorio-motriz.**
Etapa sensorio-motora

Este periodo se dirige específicamente por las acciones del ser humano. Durante este primer periodo, que va desde el nacimiento hasta aproximadamente los dos años de vida, la conducta del niño se caracteriza por ser esencialmente motora, es decir de experimentación; todo lo que observa lo toca, lo abraza, lo arroja, lo muerde y el niño no piensa mediante conceptos, utiliza sus sentidos en pleno desarrollo para percibir su contexto. Inicialmente explora el mundo con sus reflejos para después combinar sus capacidades sensoriales con las motrices. En este periodo, el bebe empieza a generar acciones que provoquen ciertas reacciones, como el movimiento y el sonido, que son estímulos placenteros para la percepción del niño.

Este periodo termina cuando el niño empieza a simbolizar y conceptualizar y cuando empieza a comunicarse mediante el lenguaje hablado.



- **Periodo de la inteligencia representativa o pre-operatorio.**
Etapa preoperatoria

Este periodo es de preparación y organización de las operaciones concretas y está dirigido por la representación.

Tiene lugar desde los 2 hasta los 7 años del niño. En este periodo el niño ya está preparado para pensar con imágenes y conceptos aunque reconoce sólo un punto de vista que es el suyo, es egocéntrico¹⁵, imita objetos de conducta y desarrolla el lenguaje hablado.

En este periodo se presentan los juegos simbólicos, dibujos e imágenes mentales, es decir, todos los juegos que los niños realizan imaginando espacios, ciertos elementos, incluso personas con las que juegan e interactúan, es decir que su comportamiento es más intuitivo.

- **Periodo de la inteligencia operatoria-concreta**
Etapa de las operaciones concretas

Este periodo es del pensamiento lógico – formal y tiene lugar a partir de los 7 hasta los 11 años de edad y se dirige por la operación.

Los niños, durante este periodo logran establecer conceptos más coherentes del entorno que los rodea. Su pensamiento es menos egocéntrico y más flexible. Durante este periodo los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y las conductas y la personalidad del ser humano están definidas casi en su totalidad.

- **Periodo de la inteligencia operatoria-formal**
Etapa de las operaciones formales

Esta etapa se presenta desde los 11 hasta los 15 años de edad del individuo y al igual que la etapa anterior se dirige por la operación.

¹⁵ El niño no presenta la facultad de considerar puntos de vista ajenos al propio.



Los razonamientos en esta etapa son cada vez más lógicos y más complejos, y empiezan a surgir factores atenuantes en la toma de decisiones del ser humano.

Todos los procesos descritos, apuntan a la importancia de generar un ambiente apropiado para el crecimiento del ser humano desde que es bebe, así, podrá explotar sus capacidades y se podrán definir características de su personalidad.

1.5.2.5. Metodología montessori¹⁶

Esta metodología fue desarrollada por la Doctora Maria Montessori¹⁷, y se originó con base en sus estudios con niños en riesgo social y de sus propias experiencias con ellos.

Maria Montessori, comprometida con la enseñanza infantil, reconoció la gran capacidad de aprender que tienen los niños, y en una época en la que los niños y adolescentes crecían observando los rezagos de guerras, Maria Montessori se preocupó por hacerles ver a los niños ciertos tipos de estímulos positivos para su crecimiento.

*«El niño, con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros. Este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación desde el comienzo de la vida podría cambiar verdaderamente el presente y futuro de la sociedad. Tenemos que tener claro, eso sí, que el desarrollo del potencial humano no está determinado por nosotros. Solo podemos servir al desarrollo del niño, pues este se realiza en un espacio en el que hay leyes que rigen el funcionamiento de cada ser humano y cada desarrollo tiene que estar en armonía con todo el mundo que nos rodea y con todo el universo». **Maria Montessori***

¹⁶ Italia. S. XX

¹⁷ Italiana. Educadora, científica, médica, psiquiatra, filósofa y psicóloga.



- **Principios básicos de la metodología Montessori.**

Maria Montessori determinó los principios básicos en los que se debe basar cualquier método pedagógico orientado a la educación de niños:

- + La mente absorbente de los niños: Los niños en su primera infancia poseen una gran capacidad de aprender todo lo que observan de manera inconsciente, para después todo lo que ha sido aprendido transmitirlo a su conciencia. Esta característica hace parte del niño en sus primeros años desde que nace.
- + Los periodos sensibles: Existen periodos en los que los niños se interesan por una actividad en específico, al interesarse en esta actividad y dirigir su atención a ella, el niño está desarrollando una habilidad, estos periodos deben ser aprovechados al máximo, pues son temporales.
- + El ambiente preparado: El ambiente en el que crece el niño debe ser preparado y organizado para la crianza específica del niño, el diseño de este ambiente debe motivar al niño y provocar su auto-aprendizaje.

El ambiente en el que se desarrolla el niño debe darle autonomía para que sea él, quien a través de sus sentidos, perciba todo el conocimiento que pueda adquirir, es decir, los conocimientos no deben ser impuestos, deben ser adquiridos por el niño.

- + El rol del adulto: El adulto, en la educación inicial del niño, debe asumir el papel de guía de las acciones del niño y del aprendizaje, pero no debe en ningún momento involucrarse en la forma cómo el niño percibe el ambiente. El adulto debe dar a conocer al niño el ambiente, y debe dar el ejemplo de atención, de cariño y respeto.



- **El aprendizaje infantil en el método Montessori**

El aprendizaje tiene su mayor nivel en los primeros años de vida del ser humano, a los 5 años el tamaño del cerebro ya ha alcanzado el 80% del tamaño del cerebro adulto, es decir, que durante los 5 primeros años, el niño ya ha adquirido la mayor parte del conocimiento que va a caracterizar al ser humano en el curso de su vida.

Los conocimientos necesarios para el niño deben ser transmitidos pero no impuestos, esto quiere decir que todo lo que el niño necesita aprender debe ser provocado por información que el niño pueda percibir mediante la experimentación; después de la exploración, los niños van asimilando la información y construyen su conocimiento hasta hacerlo parte de su vida.

Montessori diseñó material didáctico que se usa todavía en la actualidad por su alto valor pedagógico, este material tiene dos fines principales, el primero, captar la curiosidad del niño, y el segundo, guiar su deseo por aprender.

Entre los juegos pedagógicos que se desarrollaron, se incluyen juegos que permiten al niño familiarizarse con actividades cotidianas de su vida como vestirse, peinarse, quehaceres domésticos, reconocimiento del entorno y del espacio, como también juegos que estimulan la creación de conceptos básicos como forma, color, volumen, y algunos más complejos como el equilibrio, la simetría y la resistencia. Los juegos de asociación y construcción promueven que el niño adquiera este tipo de conceptos y favorecen al dominio de la motricidad fina del niño.

1.5.2.6. Método doman

Inicialmente la estimulación temprana se creó como un tratamiento a niños con deficiencias, niños cuyas madres habían presentado problemas durante el embarazo y/o parto y niños con problemas mentales y/o físicos, entre otras limitaciones que entorpecían su normal desarrollo.



El Doctor Glenn Doman¹⁸, inició dando tratamiento a niños con lesiones cerebrales, mediante el ejercicio de actividades motoras que se cimentaban básicamente en el trabajo de los reflejos del niño. Gracias a los resultados positivos que se observaron en el desarrollo y crecimiento de estos niños, se pensó que esta actividad podría enriquecer el desarrollo psicomotriz y cognitivo de niños sanos para explotar las grandes posibilidades que ellos poseen desde que nacen y posteriormente, gracias a los estudios psicológicos que determinaron que la educación del ser humano debe empezar desde el nacimiento, la estimulación temprana, empieza a tomarse en cuenta como un proceso o actividad indispensable en la crianza infantil, muy importante en la educación del niño, porque le brinda la posibilidad de explotar sus capacidades y fomentar sus habilidades.

Según Doman, la estimulación temprana es la herramienta más importante en el crecimiento del ser humano; el desarrollo del bebe depende casi totalmente de sus experiencias y de las oportunidades que le haya brindado su entorno; es por eso que se debe, además de impulsar el libre movimiento del niño; no restringir sus acciones de ninguna forma, y propiciar para él un entorno lleno de elementos que quiera explorar, y que le ayuden a crear nuevas experiencias. Elementos como los colores y las formas, son estímulos que los niños interpretan y relacionan con otro tipo de elementos que observan en su entorno.

Una de las conclusiones importantes que aporta Doman en su estudio del desarrollo humano es, cómo las diferencias en el ambiente en el que se desenvuelven los niños pueden afectar su crecimiento; este médico afirma que todos los niños nacen con un gran potencial y que es deber de quienes hacen parte de su entorno proveerle de un ambiente que potencie sus habilidades.

1.5.2.7. Estrategias de aprendizaje

Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje infantil, se deben determinar estrategias de aprendizaje con el fin de lograr incentivar la adquisición de conocimientos en el niño y de garantizar un adecuado proceso de enseñanza.

¹⁸ Médico e investigador Estadounidense, experto en estimulación temprana.



Las estrategias de aprendizaje se pueden definir, según un proyecto de enseñanza infantil de la Universidad de Almería y de la Universidad de Granada¹⁹, como procesos de toma de decisiones por parte del aprendiz, quien puede elegir los conocimientos que necesita y la forma como quiere incorporarlos en su desarrollo cognitivo.

Toda estrategia de aprendizaje debe estar encaminada a generar en los niños la disposición por aprender y a buscar que las respuestas que los niños den frente a los estímulos que se presenten sean resultado de un proceso de razonamiento, es decir, la estrategias de aprendizaje deben procurar que el niño adquiera un conocimiento racionalizado y no un reflejo.

El medio o método que el aprendiz utiliza para adquirir ese conocimiento, es la estrategia de aprendizaje, y el uso de una estrategia implica que en el proceso de aprendizaje se estimulen habilidades y/o destrezas y también que se integren herramientas o instrumentos que aporten o faciliten la enseñanza; es importante, en especial en la primera infancia, que hayan a disposición de los niños herramientas básicas de aprendizaje.

Los principales objetivos de la formulación de estrategias de aprendizaje son motivar la toma de decisiones, determinar y promover un aprendizaje significativo y promover la adquisición de aprendizajes mediante un proceso en el que se desarrollen habilidades y destrezas; para la enseñanza de niños en especial, en la primera infancia, etapa en la que los niños son subjetivos, la formulación de estrategias de aprendizaje debe dirigirse a provocar la creación de conceptos subjetivos y no a restringir su imaginación.

En el planteamiento de los objetivos de una estrategia de aprendizaje, se debe determinar qué tipo de aprendizaje el niño está en la capacidad de aprender de acuerdo a la edad o etapa que atraviesa.

Las principales habilidades de procesamiento²⁰, es decir, habilidades que intervienen en el proceso de razonamiento de la respuesta ante estímulos previos, que son importantes despertar en los niños que los ayudan en su desarrollo cognitivo son:

¹⁹ La enseñanza de estrategias de aprendizaje en educación infantil. Universidad de Almería y Universidad de Granada. España.

²⁰ Estrategias de aprendizaje en educación infantil.



- Observación.
- Comparación
- Orden y clasificación
- Representación
- Evaluación (toma de decisiones)

Existen diversas clasificaciones de estrategias dentro del proceso de aprendizaje, para la formulación de estrategias de aprendizaje, se han fundamentado tres etapas principales, que no se diferencian entre ellas, sino que hacen parte de un proceso educativo y por lo tanto son complementarias.

La primera etapa se refiere al momento previo al adquirir un conocimiento. En esta etapa el aprendiz debe ser preparado, debe conocer inicialmente cuál es el aprendizaje que va a adquirir, cómo va a adquirir este aprendizaje y los medios y herramientas por los cuáles va a adquirir este aprendizaje. Las estrategias de aprendizaje en esta etapa son las preinstructivas.

En una segunda etapa el aprendiz está en un proceso de adquisición del aprendizaje, se aplica en este la metodología planteada en la primera etapa, y se debe apoyar el proceso, con estrategias de motivación que permitan mantener el interés del aprendiz por el aprendizaje que se adquiere. Estas estrategias son las coinstructivas.

La última etapa se presenta después de saber el contenido que se ha aprendido, en esta etapa el niño entra en un proceso de integración del aprendizaje adquirido a su propio mundo y de valoración del mismo, las estrategias en esta etapa deben encaminarse a generar formas para que los niños puedan mantener este aprendizaje como la práctica. Estas estrategias son las llamadas posinstructivas.

Las estrategias de aprendizaje son flexibles, varían de acuerdo al aprendiz, el objetivo y el conocimiento que se desea adquirir o enseñar.



1.5.2.8. Desarrollo del lenguaje en el niño

El lenguaje es instintivo como lo menciona Steven Pinker²¹, que afirma que el lenguaje es una condición innata del ser humano. La comunicación es una necesidad del niño desde que nace, esto hace que busque la forma y los medios para conseguir comunicarse, y esto se logra también a partir de la exploración que el niño haga de su entorno.

El lenguaje²², es una de las habilidades que el niño desarrolla durante su primera infancia, y en este desarrollo intervienen muchas aptitudes, en un sentido sensorial, como también en la forma cómo los niños perciben estos estímulos que recibe por medio de sus sentidos.

Para Ana Afane²³, el lenguaje del niño es expresivo y comprensivo, en un inicio el niño se comunica a través de expresiones como llorar, reír y de afecto, y empieza a comprender las expresiones que intentan comunicarle algo; después el lenguaje se articula para ser hablado y aparecen las palabras.

El desarrollo del lenguaje en niños, según esta psicóloga, también se desarrolla por etapas, se dividen de acuerdo a la edad del niño y de las características particulares de la forma que los niños utilizan para expresarse a cada edad.

Durante una primera etapa, que va desde el nacimiento hasta los seis meses del niño, el lenguaje es interpersonal, y se da específicamente entre el niño y sus padres, así que la estimulación debe orientarse a mantener la interacción entre ellos.

Después de los seis meses aunque el niño no habla, empieza a comprender las palabras. El niño, que siempre adopta una actitud de experimentación, centra su interés en ver a las personas, escuchar sonidos, escuchar conversaciones y en identificar la fuente que produce estos cambios en el entorno, en esta etapa el niño empieza a comprender que los objetos o las personas no dejan de existir aunque no las vea, es decir, empieza a valorar la existencia de sus sentidos además de la vista, y es importante pues la información puede percibirse por cualquier sentido. Esta etapa dura aproximadamente hasta el

²¹ Psicólogo Canadiense especialista en el desarrollo del lenguaje en el niño.

²² Forma de expresión. Conjunto de señales que dan a entender algo.

²³ Psicóloga. Fundación síndrome de Down de Cantabria. España.



año y medio de edad del niño y se caracteriza por ser más comprensiva, aunque el niño nunca deja de expresarse.

Después del año y medio de edad, el niño ya comprende algunas palabras y nombres de personas en especial el suyo propio y hace relaciones de palabras con objetos o personas. Esta etapa es importante porque empieza el lenguaje hablado, es decir, el niño empieza a expresarse por medio de palabras y es en esta etapa en la que se deben impulsar en mayor medida los ejercicios que permitan enriquecer el lenguaje en el niño (canciones, lecturas, repetición de palabras, uso de tarjetas con palabras, imágenes para identificar, etc.). Además se deberán iniciar ejercicios que utilicen otro tipo de signos o símbolos como los colores, las formas y todo tipo de objetos y volúmenes en especial geométricos que impulsen en los niños la creación de conceptos.

A la edad de 5 años el niño ya puede leer algunas palabras y contar cuentos sencillos, puede reconocer las letras y sus sonidos, y puede escribir las letras y palabras que usan con mucha frecuencia.

En todas las actitudes que el niño adopte de percepción, exploración y experimentación, se verá enfrentado a descifrar símbolos²⁴ y signos²⁵, y el lenguaje, es precisamente la organización y percepción de signos y símbolos que toman forma para dar un significado²⁶; y este significado varía dependiendo de la interpretación que el niño le dé; en la percepción de signos, la interpretación puede ser más exacta, pero en cuanto a la percepción de símbolos la interpretación es subjetiva, y su significancia puede ser diferente para cada niño.

El lenguaje o la forma de comunicarse que utilice el niño, sin importar cuáles son los medios que utilice, es un aspecto en la vida del niño que también debe impulsarse por medio de estímulos, el niño requiere de ejercicios que le ayuden a explotar esta capacidad, y debe conocer formas de comunicación y desarrollar de manera óptima el lenguaje hablado, pues un buen uso del lenguaje mejorará sus relaciones.

Presentar al niño elementos a los que les asigna funciones, a partir de los cuales crea conceptos, de los que reconoce sus nombres, son actividades que no sólo alimentan la subjetividad del niño, sino que aportan en el desarrollo de su lenguaje hablado.

²⁴ Representación sensorialmente perceptible de una realidad.

²⁵ Unidad mínima de la oración compuesto por un significante y un significado.

²⁶ Contenido de un signo o símbolo, condicionado por el sistema y por el contexto.



Específicamente el juego en el que existan variaciones de color y forma permite al niño identificar diferencias, clasificar de acuerdo a las diferencias y hacer relaciones de cada color y forma con otros elementos con los que se familiaricen, y por lo tanto hacer relación de estos elementos con sus nombres y funciones.

Uno de los primeros conocimientos que el niño adquiere en sus primeros años, es el esquema corporal. El niño empieza a reconocer palabras familiares, como mamá, papá, su nombre, el nombre de sus padres, los nombres de los elementos que hacen parte de su entorno y entre ellos, los nombres de las partes del cuerpo, la práctica con estos elementos, hace que el niño relacione las palabras con los elementos a los que hacen referencia; los niños en su primera infancia reconocen la ubicación de cierta parte del cuerpo cuando la nombran, este tipo de actividad estimula de manera significativa el desarrollo del lenguaje hablado.

Existen otro tipo de ejercicios y juegos para impulsar el lenguaje hablado, que son pertinentes tanto en la primera infancia como también en la edad escolar, como leer cuentos, cantar, escuchar sonidos, entre otros, que se constituyen en actividades importantes en este proceso.



1.5.3. MARCO CONCEPTUAL

En este marco conceptual, se rescatan los conceptos más importantes que se concluyeron en el desarrollo de la investigación de este proyecto, conceptos cuyas significancias contribuyan al entendimiento de cada uno de los componentes de este proyecto y en especial al fin de de él, que es generar un propuesta pedagógica que a través de la lúdica aporte al proceso de aprendizaje de niños en su primera infancia.

1.5.3.1. Infancia²⁷

"El niño, con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros"

Maria Montessori

La infancia se puede definir como un concepto que no ha sido valorado por la sociedad como tal, es decir, la infancia no sólo se puede definir como un periodo o una etapa en la vida del ser humano, sino admitir que la infancia es también una serie de caracterizaciones de tipo físico y psicológico del individuo.

Esta es una etapa de desarrollo en la que se incorporan la mayoría de los conocimientos, habilidades, destrezas y todas las particularidades que identificarán al ser humano en su vida adulta; por esto, se reconoce esta etapa como la más importante y en la que se deben disponer todos los cuidados y la protección que necesita el individuo en busca de garantizarle un crecimiento y desarrollo integral.

Históricamente, estamos en un momento en el que se tiene un mayor aprecio por lo que los niños representan, y en el que se reconoce que estos niños no sólo son seres físicos sino también sociales y que por lo tanto se deben involucrar en su desarrollo todas las instituciones que hacen parte de su

²⁷ Periodo de la vida humana desde que se nace hasta la pubertad.



entorno, desde la familia, hasta las instituciones de cuidado y desarrollo y las instituciones educativas.

El cuidado que el niño requiere durante esta etapa comprende necesidades de tipo biológico como la alimentación, higiene, dormir, actividades físicas (ejercicio y juego) y la protección; necesidades de tipo cognitivo como la estimulación sensorial, la exploración y la adaptación al entorno; y las necesidades de tipo emocional y afectivo que garantizan al niño que puede establecer relaciones con otras personas.

Primera infancia La primera infancia es un periodo dentro de la infancia que inicia al final del primer año de vida del niño hasta el quinto o sexto año de edad. Este espacio es el más importante para la percepción del niño, pues adopta una actitud de exploración y todo lo percibe por medio de sus sentidos. En la primera infancia se desarrolla el lenguaje y el niño empieza a comprender que juega un papel en su entorno y su capacidad de adaptarse a él depende totalmente de las relaciones y del cuidado que se ha dado al niño en esta etapa.

1.5.3.2. Educación²⁸

"La educación, es un empeño humano y es, sin duda, el más humano y humanizador de todos".

Fernando Savater.

El ser humano desde que nace, además de muchas necesidades fisiológicas, tiene una necesidad humana muy importante que es la de ser educado; y "educar", es, según Fernando Savater²⁹, creer que la educación es la base que va a llevar al ser humano a un crecimiento y desarrollo completo, que lo va a llevar a ser humano.

Cuando el ser humano manifiesta la necesidad de algo, la sociedad está en el deber de proporcionarle la solución a sus necesidades, es así como la

²⁸ Desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales físicas y morales del individuo por medio de preceptos, ejercicios, ejemplos, etc.

²⁹ Escritor y filósofo español.



Educación es también un derecho³⁰, que le permite a una persona no sólo adquirir conocimientos, prácticas y destrezas, sino que además la invita a alimentar sus expectativas y a adoptar una posición en la que se puede decidir qué hacer con y según la educación que se ha recibido.

Una de las concepciones de la educación en "Educación, la agenda del Siglo XXI"³¹ la define como una prioridad social y una de las primeras preocupaciones públicas que se debe asumir como una necesidad que aunque no es fisiológica, es básica y que brinda al ser humano un mejoramiento en la calidad de vida.

La falta de educación puede generar un atraso infantil, y este no necesariamente es una consecuencia de la pobreza, también puede ser una causa de ella, de aquí radica la importancia de la educación temprana y la atención a las necesidades de nutrición, salud y desarrollo psicosocial de todos los niños en edad preescolar, especialmente de aquellos que son más vulnerables.

La actitud de quienes hacen parte de la vida de un niño, de su entorno de crecimiento, debe ser de descubrimiento y son personas responsables de la potenciación de las capacidades de los niños, tanto los padres e integrantes del núcleo familiar, como los educadores, son responsables de crear estrategias y alternativas educativas que estimulen al menor y que favorezcan su desenvolvimiento en el entorno.

1.5.3.3. Estimulación temprana

"La magia está en el niño"

Glenn Doman

La estimulación temprana es la actividad que intenta aprovechar todas las cosas que los niños perciben por medio de sus sentidos y potenciar todas las funciones y habilidades del menor.

³⁰ Declaración universal de derechos humanos

³¹ Libro de ensayos bajo la dirección de Hernando Gómez Buendía



La importancia de la estimulación temprana parte de la necesidad que tienen los niños por despertar todo el potencial que poseen desde su nacimiento y del deber de la sociedad por ofrecer a estos niños un ambiente que ayude en su proceso de desarrollo. La definición de estimulación temprana puede corresponder a una actividad, a un conjunto de ellas o a un proceso dentro del desarrollo humano, sin embargo, el fin de esta sin duda es a favor de la niñez y busca brindar a los niños todos los estímulos y herramientas necesarias para garantizar el desarrollo integral de niños.

Los beneficios de la estimulación temprana radican en la facilidad del aprendizaje del ser humano en sus primeros años de vida, es decir, en su edad preescolar, esta edad, es considerada la más importante para la formación del individuo, durante esta edad el cerebro está limpio de conductas genéticas, y posee una gran posibilidad de asimilar y aprender todo lo que ve en el entorno.

A esta capacidad de estimularse mediante la observación del mundo se le llama plasticidad del cerebro. La plasticidad del cerebro es mucho mayor entre más pequeño sea el niño y entre mayor sea la plasticidad del cerebro más grande es su capacidad de aprendizaje. Los niños recién nacidos tienen mayor cantidad de células cerebrales que cuando han crecido y muchas más que cuando son adultos; sin embargo, la mala estimulación o la carencia de esta, hace que el número de neuronas decrezca constantemente y que por lo tanto disminuyan las posibilidades de realizar conexiones entre ellas.

1.5.3.4. Pedagogía³²

"Una cosa es saber y otra saber enseñar"

Marco Tulio Cicerón

La pedagogía como disciplina que guía los procesos educativos de los niños y que es complementaria a la educación, se convierte en un concepto de tipo social y humano, pues intenta brindar de manera adecuada los conocimientos que el ser humano requiere en su crecimiento.

³² Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza.



Para saber educar a los niños que asisten a hogares comunitarios, es necesario saber la forma de llegar a ellos, saber que existen elementos que interesan a los niños, y otros que por lo contrario ellos rechazan; Por otro lado, se necesita también conocer cuál es el aprendizaje que el niño necesita a cierta edad, para que la propuesta se oriente a proporcionar este conocimiento. Estos determinantes que podemos extraer de la pedagogía permitirán un acercamiento al niño y saber lo que es importante que el niño aprenda.

Los modelos pedagógicos deben orientarse a formar la personalidad del individuo de forma que este busque el conocimiento que necesita en sus acciones y los aprendizajes que quiera adquirir.

1.5.3.5. Aprendizaje³³

"No es el conocimiento, sino el acto de aprendizaje, y no la posesión, sino el acto de llegar allí, que concede el mayor disfrute"

Carl Friedrich Gauss

El aprendizaje junto con la pedagogía, deben ser valorados como procesos dentro del crecimiento del ser humano, procesos que están ligados a la psicología y que no son independientes, sino que son complementarios.

Para hablar de educación es necesario hablar de aprendizaje, este proceso se da no sólo a partir de la experiencia o la relación con el entorno, sino también a partir de la relación con otras personas de las que se aprende y quienes enseñan basándose en su propia experiencia, es decir, que el conocimiento lo puede transmitir el contexto, pero es importante que este acompañado por el conocimiento que transmite el ser humano. El aprendizaje es un proceso que involucra un complemento de actividades que se hacen por iniciativa del aprendiz, impulsadas por el entorno que se observa y por un educador que guía.

Aprendizaje infantil Es la capacidad explotable del niño, el concepto de aprendizaje infantil se refiere en primera medida a la necesidad del niño por

³³ Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.



contar con un ambiente del que pueda extraer conocimientos y al deber de proporcionarle este ambiente al niño y de intentar despertar todas las habilidades y capacidades que tienen los niños. Es el reconocimiento de este concepto el punto de partida de este proyecto.

1.5.3.6. Inteligencia emocional

"La inteligencia consiste no sólo en el conocimiento, sino también en la destreza de aplicar los conocimientos en la práctica"

Aristóteles

Para el desarrollo de la mente humana, se deben explotar las diferentes capacidades de manera que el desarrollo sea integral, es decir, físico y psicológico, todos los estímulos que el ser humano reciba son absorbidos por el cerebro.

Lograr un equilibrio perceptivo y de raciocinio, se da gracias al control que una persona pueda ejercer sobre sus propias emociones; de esta manera, las decisiones que tome un ser humano dependen de su capacidad de control sobre sus emociones; en la infancia el control es instintivo, los niños deciden experimentar, lo hacen hasta que pierden el interés o hasta que algo más los distrae o los limita.

Las emociones son aquellos impulsos con los que el ser humano reacciona al percibir algo, y caracterizan no sólo la conducta sino también la personalidad de la persona. Una de las definiciones de "emoción" es que "*emoción es cualquier agitación o trastorno de la mente, cualquier estado mental excitado*"³⁴. Para Daniel Goleman³⁵ una emoción caracteriza la forma de actuar de una persona y para él, el pensamiento y sentimiento característicos de estados psicológicos y biológicos de una persona son emociones.

Si las emociones caracterizan el comportamiento humano, la importancia de la inteligencia emocional radica precisamente en el control de las emociones; y este control se manifiesta en el acierto de las decisiones que tome el ser

³⁴ Definición de emoción según el diccionario de lengua española

³⁵ Psicólogo Estadounidense Doctor En psicología



humano desde su infancia. Cuando un niño experimenta y aprende de esa experimentación, en un futuro, sus decisiones estarán encaminadas a actuar de acuerdo a su aprendizaje, es decir, si el menor en su experimentación no encontró satisfacción, es muy posible que no vuelva a repetir esa misma conducta, ha logrado controlar la emoción que lo llevó a realizar esa conducta; y de la misma manera, ese control se sigue manifestando en las actuaciones del ser humano, en cuanto crece, este tipo de decisiones se vuelven más racionales, pero se manejan de acuerdo al mismo principio de experimentación.

La inteligencia emocional se debe infundir en la infancia, y el control que el niño tenga sobre sus propias emociones depende en su totalidad de lo que el menor observe en su hogar y en los sitios en los que se desenvuelve.

1.5.3.7. Lúdica

La definición de lúdica no puede ser exacta, pues esta puede describir una actividad o componerse por varias de ellas, puede ser una actitud, un objeto, o ser una disciplina o un medio; sin embargo, un acercamiento al significado de *lúdica* es que ésta es *relativa al juego*³⁶, pero no se reduce solamente a él.

Para Carlos Bonilla³⁷, la lúdica es un concepto mucho más amplio y general que el juego que es particular; hacen parte de la lúdica, las emociones orientadas a la entretención del ser humano, es decir, a su diversión y esparcimiento, por lo tanto el juego es un medio de la lúdica.

La lúdica facilita la educación de los menores, porque permite realizar acciones que sin esfuerzo implican diversión y aprendizajes. A través de la lúdica se puede lograr despertar en el niño el interés por varias actividades y sienta la libertad de escoger la forma como quiere aprender y como quiere explorar. *Los juegos están ligados a la vida*³⁸, de alguna forma todos los juegos tratan de explicar una situación cotidiana, ya sea real o imaginada por los niños y por esta razón, según Guillermo Zuñiga, la actividad lúdica debe estar vinculada con el aprender.

³⁶ Definición de lúdica según el diccionario de la lengua española

³⁷ Docente universitario. Licenciado en Ciencias de la Educación. Mg en Educación y dlo comunitario

³⁸ Ponencia. Pedagogía lúdica, por Guillermo Zuñiga Benavides



En el ejercicio de una actividad lúdica o de un juego pueden haber instrumentos que estimulen la acción, entre ellos los juegos o juguetes, los cuales tienen muchas formas de clasificación y no todos son de tipo pedagógico

1.5.3.8. Juego

"El juego es el primer acto creativo del ser humano"

Pablo Rubio

Como actividad, el juego, es aquella que la propuesta definida debe promover, esta actividad, además de ser recreativa tiene como característica importante el ser pedagógica. El desarrollo de esta actividad que interese, que eduque y que divierta es el objetivo de la propuesta final de este proyecto.

El juego es una actividad que resulta agradable al menor y que realiza desde su nacimiento, la repite continuamente por el placer que causa, *es un acto creativo*³⁹; a través del juego los niños estimulan su imaginación, creando entornos con características diferentes a los que existen en la realidad. Los niños en sus primeros años se entregan al juego⁴⁰ y éste representa la forma más adecuada de interesar a un niño a realizar una acción o actividad, y se establece como una herramienta apropiada en la enseñanza.

Hay juegos que se han diseñado específicamente para niños, como también hay elementos que son los niños quienes los convierten en juegos, de acuerdo a esto hay principalmente tres clases de juegos para niños o que los niños realizan:

Los juegos simbólicos. Son aquellos que los niños han convertido en juegos. Durante el tiempo que los niños realizan este tipo de juegos, ellos le dan vida a las cosas sin importar su función, crean ambientes y entornos distintos a los reales y adoptan posiciones de imitación principalmente de oficios o actitudes que ellos han visto en adultos.

³⁹ Artículo. Definición del juego

⁴⁰ Pedagogía y psicología infantil. Biblioteca práctica para padres y educadores



Los juegos de gran actividad motriz. Encaminados al ejercicio físico y corporal de los niños, que estimulan su motricidad gruesa, importantes para el logro del equilibrio, coordinación, fuerza y resistencia de los menores.

Los juegos sensoriales y de actividad manual. Son los juegos que están orientados a estimular la motricidad fina de los niños, son actividades de manipulación de objetos y relación de elementos que ejerciten a los niños a través de sus sentidos. Estos juegos son los más adecuados para estimular el ejercicio de actividades pedagógicas, teniendo en cuenta la importancia de estimular los sentidos de los menores en el desarrollo de su capacidad de aprendizaje.

En general todos los juegos que realizan los niños y/o que han sido desarrollados para niños, se ubican en alguna de estas tres clases, o pueden incluirse en más de una clase de juegos, así, todos los juegos pueden ser más enfáticos en una de las modalidades, sin que en el juego las otras dos clases estén carentes.



1.5.4. MARCO CONTEXTUAL

La investigación de campo se desarrolló en cuatro Hogares Comunitarios de Bienestar, entidades a cargo del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar ICBF, dos de ellos en el sector rural del Municipio de Pasto y dos en el sector Urbano. Se observó además un Hogar Infantil del ICBF y un Jardín Infantil privado, para establecer diferencias entre estos, tanto en su infraestructura, como en los servicios que se prestan, con respecto a los hogares comunitarios.

Se referenciaron estos hogares como objetos de estudio porque albergan niños en condiciones de alta vulnerabilidad, y trata especialmente problemáticas que los afectan; por estas razones se reconoce la importancia del accionar frente a este tipo de problemáticas, con el fin de contribuir al mejoramiento de la calidad de vida de estas personas.

El ICBF es un instituto adscrito al Ministerio de la Protección Social, es una de las instituciones más representativas del país. Fue creado en 1968 como respuesta a problemáticas, tales como la deficiencia nutricional, la desintegración e inestabilidad de la familia, la pérdida de valores y la niñez abandonada. Este instituto está presente en cada una de las capitales de departamento, y a través de sus regionales y seccionales se llega a cada municipio.

Hogares Comunitarios de Bienestar y Hogar de residencia

Los Hogares Comunitarios de Bienestar son espacios de socialización para los niños entre 1 año y los 5 años de edad, son miembros de familias con vulnerabilidad socioeconómica, de niveles 1 o 2 del SISBEN; en estos hogares los niños reciben atención, cuidado, alimentación y realizan actividades recreativas, pedagógicas y de socialización a lo largo del día. Para la realización de estas actividades, los hogares comunitarios son dotados por el ICBF de material didáctico, papelería, juguetes y de material guía para madres comunitarias de programas encaminados al cuidado de estos menores.





Figura 19. Materiales y elementos de estimulación temprana en HCB.

Fuente: Producto de investigación



Figura 20. Organización de juegos en HCB.

Fuente: Producto de investigación

Si bien se han formulado objetivos loables que pretenden el mejoramiento de la calidad de vida de los menores que se atienden en los hogares comunitarios, en ocasiones se dificulta el logro de éstos, por ejemplo, reciben dotaciones del ICBF por ciertos periodos de tiempo que no son suficientes, o no son constantes, por lo tanto hay momentos en los que hace falta material y se deben improvisar las formas de ejecutar las actividades.

La infraestructura de estos hogares, corresponde a casas familiares comunes, en buen estado; dentro de las casas hay un área que se ha determinado para el cuidado de los menores, en él se ubica todo el material y los implementos que se utilizan en la realización de las actividades.

El mobiliario en hogares comunitarios consta de un mueble para la organización y almacenamiento del material, en el que se sitúan algunos contenedores para los colores, tijeras, etc.; y mesas y sillas que se disponen para realizar las actividades a lo largo de la jornada y sirven como comedores en las horas de alimentación.

Los implementos que se podrían llamar de estimulación para los niños, que ya existen en los hogares son juguetes o juegos que han sido dotados por el Bienestar Familiar, donados por otras entidades y/o por los padres de familia; juguetes como carros, muñecos, peluches, etc.; y juegos didácticos como dominó, rompecabezas y ladrillos para armar. Algunos juegos de construcción son dotaciones del Bienestar en un paquete integral para el uso de los niños.



Este tipo de estimulación aunque es importante, se debe complementar con otro tipo de elementos que tengan un valor pedagógico más acentuado.



En el hogar comunitario los niños pasan la mayor parte del tiempo, teniendo en cuenta que ellos asisten a este de lunes a viernes desde las 8:00 a.m. a 4:00 p.m., y en sus hogares de residencia, duermen desde las 8:00 o 9:00 PM, hasta las 7:00 AM, aproximadamente.

Para el caso del hogar de residencia del menor, según las entrevistas realizadas a padres de familia⁴¹ el tiempo que los niños se mantienen en su casa lo dedican a jugar dentro o fuera de ella; los juegos y juguetes que tienen en el hogar son de diversos tipos como rompecabezas, muñecos, carros, juguetes de cocina y balones, pero los padres manifiestan que los niños se interesan más por el juego con carros y las niñas con muñecas y con juguetes de cocina.

⁴¹ ANEXO A





Figura 22. Hogar Comunitario de Bienestar
Fuente: Producto de investigación

La mayoría de padres declaran que su trabajo no les permite pasar el tiempo con los niños, en promedio de horas semanales los padres comparten 28 horas semanales y este tiempo lo dedican a actividades como repasos de vocales, colores y formas y a juegos en el parque o al interior de la casa, algunos padres miran televisión con sus hijos; en el caso de los padres de familia de los niños que asisten a hogares comunitarios en el sector urbano, muy pocos de ellos dedica tiempo a enseñar a sus hijos labores de tipo doméstico o que tenga que ver con el oficio que ellos desempeñan, por el contrario en el sector rural, los niños crecen observando estas labores y las aprenden a muy temprana edad.



Figura 23. Entrevista con madres de familia
Fuente: Producto de investigación



En cuanto a las diferencias que son relevantes entre hogares comunitarios rurales y urbanos, está la posibilidad en los hogares comunitarios rurales de jugar en parques o zonas verdes en su población; y la organización dentro de los hogares comunitarios urbanos, que sin ser óptima es mejor que en los rurales.



Figura 24. Hogar Infantil de Bienestar
Fuente: www.icbf.gov.co



Figura 25. Jardín Infantil
Fuente: www.radiosantafe.com

En el contexto general, es decir, cuando hablamos del cuidado de niños, no sólo en los hogares comunitarios, sino en diferentes entidades de cuidado infantil, en el municipio de Pasto y también en diferentes lugares nacionales e internacionales, encontramos que el cuidado del menor, es integral, y su educación se basa en el tipo de estímulos que recibe a través de sus sentidos; en todos estos sitios se realizan actividades de reconocimiento de imágenes, de colores, de formas, actividades con música, actividades de composición (rompecabezas), de asociación y todo tipo de actividades que permitan ejercitar los sentidos de los niños.

En todos los sitios se reconoce la importancia de la educación en la primera infancia. En algunos lugares de cuidado infantil, los elementos de estimulación son mucho más pedagógicos que en otros, esto de acuerdo a las condiciones socioeconómicas de cada sitio. Es importante que la educación sea adecuada y que conforme, no únicamente un elemento que estimule un solo campo o sentido del menor, sino como un todo, que interese al niño, que llame su atención y que lo ejercite de manera integral.



1.5.5. MARCO LEGAL

En el presente marco, se contemplan la reglamentación de ICBF y de Hogares Comunitarios de Bienestar, para conocer cómo se respaldan estas entidades para el beneficio de menores en su primera infancia. La Ley de Infancia y Adolescencia y los Derechos de los Niños, para reconocer cuáles de estos han sido vulnerados y cuáles son las situaciones en su calidad de vida que se deben mejorar para que prevalezcan los mismos.

1.5.5.1. Reglamentación ICBF

Ley 75 de 1968⁴²

“POR LA CUAL SE CREAN NORMAS SOBRE FILIACIÓN Y SE CREA EL INSTITUTO COLOMBIANO DE BIENESTAR FAMILIAR ICBF”

En esta ley se reglamenta la creación del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar ICBF que es la entidad pública responsable de atender a la población en especial vulnerable de todos los municipios y regiones de Colombia.

El ICBF debe vigilar que los niños se encuentren bajo el cuidado de personas o establecimientos adecuados para su atención teniendo en cuenta todas las condiciones del niño, de manera que le proporcione bienestar físico y moral y una educación apropiada.

El fin esencial del ICBF es la protección del niño, y tiene una responsabilidad con las familias Colombianas por las que debe procurar la estabilidad y el bienestar, para su cumplimiento, esta misma institución tiene la autonomía de dictar las normas y reglas pertinentes y la metodología que contribuya al buen funcionamiento de la entidad.

⁴² Constitución política de Colombia



El ICBF tiene los recursos y auxilios que recibe del Gobierno y debe distribuir; estos recursos están incluidos en el presupuesto nacional y el ICBF puede destinarlos a otras entidades adscritas o a programas formulados por otras instituciones o por el mismo ICBF en beneficio de niños o familias vulnerables.

Los cargos de esta entidad deben ser asignados a personas capacitadas en su ejecución, además el ICBF tiene la responsabilidad de promover la educación de estas personas para permitir que brinden un mejor servicio.

El ICBF está adscrito al Ministerio de la Protección Social y está apoyado por este y por los Ministerios de agricultura y educación, con el fin de trabajar en proyectos conjuntos que beneficien a las familias y niños colombianos.

1.5.5.2. Ley de infancia y adolescencia en Colombia

Ley 1098 de 2006⁴³

Esta ley ha sido creada en procura de garantizar a los niños su pleno desarrollo en su núcleo familiar y/o comunitario, donde deben crecer integralmente sin que sean vulnerados sus derechos. Promueve la veeduría sobre las personas e instituciones que tienen a su cargo la protección integral de niños para asegurar un mejor desarrollo.

La presente ley cobija a todos los menores de 18 años sin excepción, niños y adolescentes que estén en territorio Colombiano sin importar su nacionalidad.

Según esta ley, prevalecen ante cualquier acto los derechos de los niños, en especial si existe conflicto con otra persona, y en disposiciones legales se aplica la norma más favorable a los intereses del menor.

Esta ley declara la educación inicial como un derecho. La educación pre-escolar es un derecho de todos los niños y niñas colombianos y todas las instituciones privadas y públicas están en la obligación de garantizar esta educación de manera integral y directa.

⁴³ Ley por la que se expide el código de infancia y adolescencia.



Se declara en esta ley la insuficiencia de los programas y las estrategias del estado en procura de garantizar los derechos de la primera infancia, pues el número de niños menores de 6 años excluidos de atención en salud, en educación y alimentación es muy alto.

Se reconoce la corresponsabilidad de la familia, la sociedad y el estado como actores que pueden generar bienestar para el menor, pero ninguna institución puede convocar el principio de corresponsabilidad si se demanda la vulneración de cualquier derecho del menor, ante todo priman los derechos del niño y todas las instituciones están en el deber de atender a sus necesidades.

1.5.5.3. Derechos de los niños⁴⁴

Los derechos fundamentales de los niños se refieren no sólo a prevalecer ante todo la vida del menor sino a garantizarle calidad de vida y un ambiente sano que posibilite un crecimiento y desarrollo sin complicaciones de forma constante y prioritaria. El derecho a la calidad de vida incluye todos los derechos fundamentales de los niños, y si se garantiza este, se garantiza que el menor crezca en condiciones que generen su normal desarrollo desde su nacimiento.

Los derechos de los niños incluyen además:

El derecho civil y las libertades de los niños. Los niños tienen derecho a un nombre y a una nacionalidad, a la protección contra cualquier intento de privar a los niños de la identidad.

El derecho a la salud y el bienestar básico. Se le debe proporcionar al menor el cuidado, protección, aseo, alimentación nutritiva y equilibrada, salud física y mental, vestuario, vivienda, atención especial en caso de discapacidad, y seguridad social.

El derecho a la libertad. Libertad de expresión, de asociación, de relación y contra la privación de su libertad.

⁴⁴ Declaración de los derechos del niño, proclamada por la asamblea general de las Naciones Unidas en 1989.



El derecho a la familia y a no ser separado de ella. El niño tiene derecho a vivir con sus progenitores o mantener relación con ellos en caso de separación, puede cruzar fronteras nacionales para poder reunirse con sus padres, debe recibir atención. Cuando no sea posible conservar el entorno familiar por distintas causas, se debe proporcionar un sistema seguro de adopción, protección contra el secuestro, maltrato y abandono.

El derecho a la educación y a la recreación. El niño tiene derecho a la educación gratuita, a que se generen espacios para su educación y que esta se brinde de manera adecuada. Se deben crear espacios de esparcimiento y recreación. Los menores tienen derecho a involucrarse en las actividades culturales y en las artes. Se debe fomentar en los menores sus habilidades y talentos, así como el respeto hacia su familia, su identidad cultural, su idioma, su país. Se debe establecer el tiempo libre y el juego.

Derecho a la protección especial. Contra el descuido o trato negligente, contra las acciones de abuso físico, sexual o psicológico proveniente de cualquier persona, en especial de los padres o representantes legales. Contra la trata y el secuestro, y cuando sufren algún tipo de discriminación.

Derecho contra el trabajo infantil. Contra la explotación y trabajo de menores.

Todos estos derechos serán reconocidos para todos los niños sin excepciones de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas, origen nacional o social, posición económica, nacimiento u otra condición del niño o su núcleo familiar.



1.6. METODOLOGÍA



Figura 26. Taller con niños de HCB
Fuente: Producto de investigación

1.6.1. Tipo de investigación

El tipo de estudio de esta investigación es de carácter cualitativo. Busca explicar las situaciones que se presentan al interior del contexto que rodea a los niños de los hogares comunitarios.

1.6.2. Muestra

La investigación de campo de este proyecto se desarrolló en 4 Hogares Comunitarios de Bienestar, 2 de ellos en el sector rural (corregimiento de Cabrera y corregimiento de San Fernando) y 2 de ellos en el sector urbano (barrio Sindamanoy y barrio San Vicente) en el Municipio de Pasto.

Esta muestra se conforma por 48 niños entre 1 y 5 años de edad, 27 niñas y 21 niños. Por cada hogar comunitario 12 niños inscritos.



1.6.3. Instrumentos de recolección de información

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	
INSTRUMENTO	OBJETIVO
Entrevista a padres de familia	<p>El principal objetivo de esta entrevista es conocer las actividades que los niños realizan en sus hogares con sus padres y el tiempo que estos niños dedican a realizar estas actividades. Para esto es necesario conocer el tiempo que pasan los niños en el hogar con sus padres, cómo lo distribuyen, y qué tipo de actividades son las que más realizan los padres con sus hijos y por cuáles de ellas los niños se ven más interesados.</p>
Entrevista a madres comunitarias	<p>Esta entrevista se hizo con el fin de conocer las principales actividades que se realizan al interior de hogares comunitarios, cómo se distribuyen a lo largo del día estas actividades y cómo reaccionan los niños en la ejecución de ellas.</p> <p>Conocer el tiempo de permanencia de estos niños en el hogar comunitario y también determinar la pertinencia de las actividades que se realizan en él.</p> <p>Además, conocer a fondo cuáles son las problemáticas a las que se afrontan los niños que ingresan a los hogares comunitarios, y cómo esas problemáticas han afectado el desarrollo de estos niños.</p>
Entrevista a psicólogo infantil para validación de información y análisis de resultados de pruebas con niños de HCB.	<p>Esta entrevista tiene como fin principal validar los datos y toda la información que se maneja en esta investigación, en especial en el marco teórico en el que se da la interpretación a teorías psicológicas y comportamiento infantil y en la metodología en la que se hace un análisis de resultados de las pruebas que se realizaron con los niños.</p>
Matriz de observación comparativa: Condiciones HCB rural – HCB urbano.	<p>El objetivo de esta matriz de observación es reconocer las condiciones en los 4 hogares comunitarios en los que se hizo la investigación de campo, pero principalmente, las diferencias más relevantes entre el cuidado de menores en los hogares comunitarios del sector rural y del sector urbano.</p>



<p>Matriz de observación comparativa: Condiciones HCB - Hogar Infantil- Jardín Infantil.</p>	<p>El objetivo de esta matriz es establecer las principales diferencias del Hogar Comunitario, con respecto a otras entidades de cuidado infantil, como lo son los Hogares Infantiles que también pertenecen al ICBF y los Jardines Infantiles que son entidades privadas.</p>
<p>Matriz IMRYD</p>	<p>Esta matriz es un punto de partida para la presente investigación, pues en ella se define el principal problema a tratar en el desarrollo de este proyecto y la metodología para desarrollar la investigación.</p>
<p>Pruebas físico – psicológicas</p>	<p>Estas pruebas consistieron en dibujos para colorear, figuras impresas con distintas texturas y colores y objetos de distintas formas y colores que se entregaron a los niños para que ellos pudieran explorarlos, con el fin observar la reacción de los niños frente a estos elementos, su forma de expresión y el imaginario que se despertó en los niños por medio de la exploración de estos elementos.</p> <p>Se determinó hacer este tipo de pruebas con los niños, para observar sus reacciones y establecer si presentan claridad en el ejercicio o si existen límites en el momento de realizar la actividad. Estas pruebas se crearon a partir de la teoría psicológica de Jean Piaget⁴⁵ que se refiere a la conciencia que los niños prestan a las cosas y de los ejercicios pedagógicos (juego y aprendizaje)⁴⁶ que se recomiendan para impulsar el aprendizaje en menores.</p>

TABLA 4. Instrumentos de recolección de información.

1.6.4. Análisis de resultados

En el análisis de resultados se pudo establecer cuáles son los principales problemas que presentan los niños que asisten a hogares comunitarios que se manifiesten en actitudes que puedan complicar el desarrollo de aprendizajes de estos menores.

⁴⁵ PIAGET, Jean, La representación del mundo en el niño, 1981

⁴⁶ Pedagogía y psicología infantil. 1997



Uno de los problemas más comunes con los que ingresan niños a hogares comunitarios es la desnutrición y una de las principales consecuencias de este problema es la falta de atención del niño, además el niño se vuelve más tímido, retraído y presenta dificultades de expresión.

La interpretación que los niños dan a los colores y figuras es muy subjetiva, es por esta razón que no todos los niños hacen clasificaciones lógicas de color o forma, sin embargo, el juego con estos elementos hacen que el niño empiece a crear conceptos partiendo del reconocimiento de estos.

La timidez de los niños les impide expresarse espontáneamente, son pocos los niños por cada grupo, que toman la iniciativa al expresarse o realizar una acción, los demás niños repiten lo que sus compañeros dicen o hacen.

Como resultado de algunas pruebas en el estudio de campo se observó que todas las relaciones que los niños forman, involucran objetos, imágenes o figuras que los niños observan diariamente.

- Entrevista a padres y madres de familia:

La primera conclusión, aunque no se refleje de una de las preguntas de esta entrevista, pero si de un diálogo con las madres de los niños, es que son ellas quienes pasan más tiempo con los niños y quienes se responsabilizan por las actividades que los niños realizan; algunas de estas madres son solteras, pero la mayoría de ellas aunque viven con los padres de los niños, se han encargado de la crianza de sus hijos.

En cuanto al tiempo que los niños permanecen con sus padres, se determinó que éste es menor al tiempo que los niños permanecen en el hogar comunitario, se descarta el tiempo que los niños dedican al descanso, es decir, siestas y el tiempo que duermen en las noches. El fin de semana se utiliza como una retribución para el niño del tiempo en familia, en estos días la mayoría de los niños y sus padres salen de sus hogares a distintos sitios en los que el niño pueda realizar juegos de ejercicio corporal.

En lo que respecta especialmente a las actividades que los niños realizan en su hogar, la frecuencia y el tiempo que dedican a estas actividades, se estableció que, los niños se inclinan más por las actividades recreativas que no son pedagógicas como el juego con muñecas y carros, para niñas y niños respectivamente, estos juegos, por ser más agradables para los niños, son los que se realizan con más frecuencia en el hogar.



- **Entrevista a madres comunitarias:**

En los Hogares Comunitarios de Bienestar los niños permanecen 8 horas diarias de lunes a viernes, esto quiere decir que la mayor parte del tiempo, los niños están en los hogares comunitarios.

El tipo de actividades que se realizan en los hogares comunitarios y el tiempo que se dedica a ellas, es mejor distribuido que en los hogares de residencia. Las madres comunitarias manejan un cronograma de actividades por horas, de esta forma, durante el día, los niños hacen ejercicios físicos a través del baile y el canto, actividades didácticas como pintar, cortar papel, construir y relacionar objetos, juegan, descansan y comen a horas determinadas. También en el hogar comunitario los niños se interesan más por los juegos que por las actividades pedagógicas, aunque no se molestan cuando las realizan.

El mayor problema con el que ingresan los niños a los hogares comunitarios es la desnutrición, es por esto, que la mayoría de los programas que se implementan en estos hogares se orientan a mantener la nutrición y alimentación de los niños de manera adecuada; el tratamiento que se le da a este problema en los hogares es muy bueno, pero esto ha hecho que campos como la pedagogía se hayan descuidado en los hogares.

- **Entrevista a psicólogo infantil** -Validación de información y análisis de resultados de pruebas con niños de HCB-

Los niños pueden presentar problemas en su aprendizaje que se reflejan en especial en la falta de atención y concentración en las actividades que realizan y en la manera de expresarse que tienen, algunas de estas consecuencias pueden ser generadas por situaciones de vulnerabilidad a las que pueden estar expuestas los niños y otras por la falta de estimulación y/o cuidado del niño.

Es importante que los niños en la primera infancia puedan crear conceptos básicos como color, forma, espacio, volumen, etc., por esta razón se debe estimular mediante todos los elementos posibles esta condición, sin embargo, aunque ellos reconozcan estos conceptos como características de los elementos, pueden interpretar sus funciones como quieran y no deben ser restringidos en esta forma de experimentación, pues los niños son seres que piensan subjetivamente y sus concepciones tienen coherencia solamente para ellos, es normal que los niños puedan imaginar, gracias a su subjetividad y



egocentrismo, una variedad de juegos mentales que únicamente tienen sentido para ellos.

En la búsqueda por estimular al niño a crear estos conceptos y de ofrecerle herramientas que además de impulsar su aprendizaje, capten y mantengan su atención, es importante adquirir información acerca de los procesos que los niños realizan y mediante los cuales adquieren su aprendizaje y su conducta.

Para que los niños adquieran aprendizajes significativos, es importante generar en los niños un periodo de razonamiento entre el estímulo que se da y la respuesta que el niño da, en un sentido contrario el aprendizaje se convertirá en un reflejo.

De forma general, un proyecto que esté encaminado a mejorar cualquier campo del desarrollo infantil debe ser minucioso al encontrar las herramientas y las medidas que se deben tener en cuenta para este fin.

- **Matriz de observación comparativa:** Condiciones HCB rural – HCB urbano.

Se observó que las condiciones en hogares comunitarios tanto en el sector rural como en el urbano, en cuanto a infraestructura y elementos de estimulación implementada son similares, al igual que el número de niños, pues todos los hogares comunitarios tienen un cupo para un máximo de 12 niños.

Una de las diferencias que si fueron notables entre estos hogares comunitarios, corresponde especialmente al entorno en el que se ubican, en los hogares comunitarios del sector rural hay una ventaja y es la posibilidad de que los niños puedan salir a jugar en parques con mucha seguridad, en el sector urbano los niños permanecen todo el tiempo dentro del hogar comunitario.

La principal desventaja de los hogares comunitarios en el sector rural que se presenta en menor medida en los hogares del sector urbano, se relaciona con la falta de oportunidades. En el sector urbano hay más posibilidades para los niños de acceder a un sistema educativo aceptable, en el sector rural, los niños ingresan a las escuelas de sus poblaciones.



Los oficios de los padres además, se manifiestan en el imaginario de los niños, en el sector rural los niños crecen viendo el oficio que sus padres desempeñan los padres y en ciertas ocasiones asumen ese rol. En la mayoría de los hogares del sector urbano, los padres salen de sus hogares a su trabajo y los niños no se familiarizan con la labor de sus padres.

- **Matriz de observación comparativa:** Condiciones HCB - Hogar Infantil - Jardín Infantil.

La principal característica que tienen los jardines infantiles y los hogares infantiles que los diferencia de los hogares comunitarios es que la infraestructura en los hogares y jardines infantiles ha sido creada específicamente para el cuidado infantil, en los hogares comunitarios las casas han sido adaptadas en su interior para obtener un espacio en el que se pueda realizar las actividades con los niños y el cuidado de ellos.

En los jardines infantiles hay personal que se dedica a distintas áreas y actividades que se realizan con los niños. El número de niños es mayor en jardines y hogares infantiles, esto justifica el aumento en el número de empleados y la posibilidad de un espacio interdisciplinario.

La dotación de material de trabajo y de elementos de estimulación para hogares comunitarios e infantiles que está a cargo del ICBF, se da en épocas determinadas, por esta razón hay momentos en los que en estos hogares carece el material y de esta forma se limita el normal desarrollo de las actividades.

- **Matriz IMRYD**

Gracias a esta matriz se pudo establecer cuál es el principal problema que se presenta al interior de HCB y cuáles son las necesidades reales que tienen los niños en su primera infancia, en especial, aquellos que asisten a HCB, muchos de ellos, que viven en condiciones que vulneran su normal desarrollo.



Se definió también la forma como se llevó a cabo y se organizó el proceso de investigación de este proyecto y las bases que se deben tener en cuenta para la etapa proyectual.

- **Pruebas físico – psicológicas**

Estas pruebas permitieron como primera medida, un acercamiento a los niños de los hogares comunitarios, de manera que ellos se sientan en confianza, para facilitar su expresión y desenvolvimiento.

Una de las conclusiones más importantes de esta prueba, es la dificultad de expresión para la mayoría de niños que asisten a hogares comunitarios. Los niños que tomaron la iniciativa de expresar el significado que tenía para ellos cada ejercicio, formaron conceptos de acuerdo a las imágenes o los objetos que se les mostró que no podían explicar y otras de las respuestas a estas pruebas eran resultado de la relación que los niños hicieron de los elementos con lo que ellos han observado en su entorno.

En general, las actividades que los niños realizan en el hogar comunitario, son distribuidas, pero no los limitan, así pueden explorar de manera abierta todo lo que se les presente, sin embargo, así como se estimula la exploración y experimentación, se deben presentar en el ambiente elementos que alimenten la exploración y de los que se pueda extraer un aprendizaje positivo para el niño.



1.7. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

- Las condiciones de vulnerabilidad (pobreza, maltrato infantil, abandono, desplazamiento, entre otras) son limitantes del normal desarrollo de niños, como lo afirma el ICBF, entre otras entidades que se preocupan por el cuidado infantil adecuado y como se confirmó en la investigación de campo, donde se observan atrasos en el desarrollo de los niños cuando ingresan a hogares comunitarios.
- La principal razón que justifica que el desarrollo de este proyecto se oriente a mejorar las actividades pedagógicas en hogares comunitarios es que los servicios que se prestan al interior de hogares comunitarios, son adecuados en nutrición y cuidado, pero no suficientes en pedagogía.
- Aunque la investigación se haya enfocado al estudio de hogares comunitarios, el resultado de este proyecto puede aplicarse a distintas entidades de cuidado infantil.
- Las teorías que explican la psicología y conducta infantil demuestran la importancia de generar un ambiente para niños que permita la exploración y la experimentación de elementos a través de lo que los niños perciben con sus sentidos.
- La investigación resalta la importancia de la educación del niño desde su primera infancia, etapa que se debe aprovechar teniendo en cuenta el potencial de la capacidad de aprendizaje que el niño presenta en este periodo y que en la primera infancia el ser humano es más vulnerable.
- La lúdica es una actividad principal y adecuada en el desarrollo infantil, como un medio en el proceso de enseñanza infantil y como una herramienta apropiada para despertar el interés del niño.
- El juego es la actividad o elemento que el resultado de este proyecto debe promover, por esta razón se ha constituido para la presente investigación como el concepto en el que se debe basar el desarrollo de una propuesta lúdica y pedagógica.



2. ETAPA PROYECTUAL

Gracias al proceso de investigación, se pudieron determinar algunos factores que pueden contribuir a estimular el desarrollo de niños en su primera infancia, en especial, de su capacidad de aprendizaje que le permita acceder un mejor desenvolvimiento del niño en su entorno escolar. A partir de este reconocimiento empieza el desarrollo de una propuesta objetual que promueva el desarrollo de actividades que complementen los servicios de cuidado y pedagógicos que ofrecen las distintas entidades de cuidado infantil.

La pedagogía es el principal campo de acción de este proyecto, pues es relevante que las entidades de cuidado infantil brinden a los niños un cuidado íntegro, y asumiendo que en el actual código de infancia se reconoce la importancia de la educación desde la primera infancia; se plantea en este proyecto el mejoramiento de las actividades pedagógicas en estas instituciones con el objetivo de contribuir al aprendizaje del niño y de brindar a orientadores una herramienta que apoye su función de cuidado y enseñanza.

Es importante resaltar que todo el aprendizaje del niño se da mediante la exploración y experimentación y son estos procesos claves para iniciar el diseño de una propuesta pedagógica.

Como resultado de este proyecto se propone el diseño de una herramienta pedagógica para niños, que a través de la lúdica contribuya en el desarrollo de su capacidad de aprendizaje en general y no de aprendizajes específicos.



2.1. OBJETIVOS DE DISEÑO

2.1.1. OBJETIVO GENERAL

Generar una herramienta lúdica y pedagógica encaminada a estimular el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en el niño en su primera infancia.

2.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 2.1.2.1. Promover actividades de asociación y construcción a través del uso de colores y formas, que contribuyan a estimular el desarrollo de las habilidades manuales del niño.
- 2.1.2.2. Promover ejercicios físicos para estimular el desarrollo de las habilidades motoras gruesas del niño.
- 2.1.2.3. Interesar al niño a realizar la exploración de la propuesta generada, utilizando como medio principal el juego o la lúdica.
- 2.1.2.4. Promover actividades en grupo que contribuyan en los procesos de socialización que establece el niño.



2.2. RECOMENDACIONES DE DISEÑO

- Despertar la curiosidad del niño que lo lleve a una posterior exploración a través del juego.
- Impulsar en niños el aprendizaje de elementos básicos como formas y colores y estimular el desarrollo de las capacidades de clasificación, agrupación y relación en el niño.
- Impulsar el ejercicio de actividades de construcción (encaje, ensarte, asociación, configuración).
- El juego debe guiar al niño a una exploración y a una racionalización de la información que el niño recibe, sin embargo, la conducta del niño no debe ser restringida por el producto, el comportamiento del niño debe ser libre.
- El producto en su ejecución no debe presentar un alto grado de dificultad, con el fin de generar en el niño una actitud de exploración y mantenerlo interesado y al mismo tiempo facilitar el entendimiento de estas actividades y no aburrir al niño en su ejercicio.



2.3. RECOMENDACIONES ARROJADAS POR EL ESTUDIO DE TIPOLOGIAS

2.3.1. PARÁMETROS DE CONSTRUCCIÓN

Las tipologías muestran una variedad de elementos que deben hacer parte del proceso de construcción de un producto infantil, entre ellos el material. Se hace uso de materiales resistentes y livianos como el plástico y madera o aglomerados, y el uso de materiales más suaves como espumas y caucho espumas.

Todos los juegos presentan variación en colores y esta es una de las principales características que demuestran que el producto es infantil; esta característica llama la atención del niño.

2.3.2. PARÁMETROS FUNCIONALES

El entendimiento de la función de cada juego, depende de la interpretación que el niño de a los símbolos que integran el producto, es así como se determina que los juegos y en general todos los productos infantiles no presentan un alto grado de dificultad, sin embargo debe presentar actividades que mantengan el interés del niño por ejecutarlas.

La mayor parte de las actividades que impulsan los juegos infantiles son de construcción por medio de ejercicios de encaje, ensarte y/o configuración de piezas, por la importancia que tienen estos ejercicios en el desarrollo de habilidades en niños.



2.3.3. PARÁMETROS ESTÉTICOS

En los juegos para niños, la función estética refuerza la función del juego. Toda la información que los niños necesitan para entender la función del juego es visual, en este sentido, en la función estética se traducen todos los símbolos y elementos que informan al niño y que hacen parte del aprendizaje que se quiere incentivar.

Los parámetros estéticos que se utilizan en los juegos infantiles, son principalmente el color, específicamente el uso de colores primarios y secundarios; y la forma, con variaciones de figuras y de volúmenes. Todos los símbolos visuales que en interacción con el producto el niño deba interpretar con el fin de lograr el propósito del juego son parámetros estéticos que apoyan la función.

2.3.4. PARÁMETROS SIMBÓLICOS

Los principales comunicadores simbólicos que tienen los juegos para niños son el color y la forma pues son éstas las características que el niño tiene en cuenta para la diferenciación y clasificación de elementos.

- + Color: Plano, no presenta texturas, se manejan colores primarios y secundarios, y en cada juego existe una variedad de colores.
- + Forma: Las formas están presentes en todos los juegos de encaje. En actividades como las de configuración de piezas la forma es el comunicador que hace que el niño interprete la manera de lograr el objetivo del juego.

El uso de muñecos en la estética del producto, alimentan la sensibilidad del niño, ya que los niños convierten estos muñecos en personajes que integran su entorno a los que dan vida y con los que crea juegos.



2.3.5. PARÁMETROS ERGONÓMICOS

El principal parámetro ergonómico es la dimensión. Las dimensiones del producto o de los elementos que lo componen deben ser adecuadas para la manipulación del niño, en este sentido es necesario no manejar elementos muy grandes que dificulten la manipulación del niño, ni elementos muy pequeños que el niño pueda ingerir.

Los materiales pueden ser duros y resistentes, pero livianos, y en su construcción se tiene en cuenta que los niños se pueden lastimar con los elementos y por esta razón se manejan formas con curvas y aristas no pronunciadas.



2.4. CONCEPTO DE DISEÑO

Enseñanza lúdica

"Enseñar es lo más bello y honroso del mundo"

José Martí

Los elementos lúdicos siempre han estado presentes en lo que interviene en el desarrollo del niño desde su nacimiento; además, se empieza a reconocer la importancia de la pedagogía desde los primeros años del ser humano. Así, la enseñanza lúdica se establece como un concepto que puede motivar al niño a aprender, que sea el niño quien busque los elementos que propicien su educación y que además brinden al niño la libertad de exploración.

La enseñanza lúdica define la función principal del producto de este proyecto y describe de manera acertada un proceso que no sólo explote las capacidades de aprendizaje del niño, sino que además de enseñar, divierta e interese al menor a su continua exploración.



2.5. PARÁMETROS DE DISEÑO

De todo el proceso de investigación y en particular del marco teórico y el estudio de tipologías, se han podido deducir parámetros que contribuyan en el diseño del producto de este proyecto, de los que debe partir este proceso proyectual.

2.5.1. PARÁMETROS DE DISEÑO Y QUÉ LOS DETERMINA

PARAMETRO	QUÉ LO DETERMINA
P. FUNCIONALES	
Incentivar la formación de conceptos básicos.	Los principales conceptos que el niño empieza a formar en su primera infancia son los de color, forma, espacio y volumen.
Promover el ejercicio de actividades para el desarrollo de habilidades	Las principales actividades en el desarrollo infantil, son aquellas que permiten a los niños potenciar sus habilidades y destrezas. Actividades como las de asociación, construcción (encaje, ensarte), comparación y de clasificación.
Promover actividades en grupo	Las actividades en grupo son importantes en el establecimiento de relaciones y son indispensables en el desarrollo de formas de comunicación y expresión.
P. DE CONSTRUCCIÓN	
Objetos sólidos y resistentes	Los niños en su primera infancia, al manipular los objetos en el momento de la exploración, pueden arrojarlos, llevarlos a la boca, intentar realizar muchos ejercicios con ellos.
Material	El material para objetos infantiles debe ser resistente, sin embargo debe ser liviano y no tóxico.



P. ESTÉTICOS	
Uso de colores primarios y secundarios	El color es uno de los primeros conceptos que los niños aprenden, el color corresponde a un estímulo que los niños identifican desde el inicio y en la edad más temprana. Los colores primarios y secundarios son diferentes entre ellos y presentan la mayor intensidad de tono, por esto es más fácil su reconocimiento. El color además es un elemento que permite al niño la clasificación y la comparación de elementos.
Uso y variación de formas	Es la forma también uno de los primeros conceptos que los niños forman, en la diferencia de formas los niños identifican mayores diferencias y por lo tanto se facilita el ejercicio de clasificación y comparación.
P. SIMBÓLICOS	
Formar un personaje.	Presentar al niño un personaje puede tener un significado emocional para el niño. Por la capacidad que los niños tienen de animar objetos, este personaje puede tomar vida para el imaginario del niño y puede tener funciones que son propias de un humano.
Piezas independientes	El hecho de presentar en el juego piezas independientes impulsa al niño a asignarles funciones a estas piezas diferentes a las que tienen si las configura entre ellas y a posibilitar distintas formas de configuración.
P. ERGONÓMICOS	
Dimensión	Para facilitar la exploración es importante que los elementos tengan un tamaño adecuado, de forma que el niño no tenga que esforzarse en la manipulación.
Peso	Es importante que los niños no levanten objetos pesados. El niño no debe hacer esfuerzos grandes en la manipulación.

Tabla 5. Parámetros de diseño y qué los determina.



2.5.2. PARÁMETROS DE DISEÑO Y DETERMINANTES

PARAMETRO	APLICACIÓN Y DETERMINANTES
P. FUNCIONALES	
Incentivar la formación de conceptos básicos.	Los principales elementos que el producto debe presentar, son objetos que varíen en su forma, color y tamaño.
Promover el ejercicio de actividades para el desarrollo de habilidades	Presentar elementos que se puedan configurar entre sí para construir algo. Las actividades de encaje y/o ensarte principalmente en el ejercicio con formas y colores.
Promover actividades en grupo	Se debe lograr que las actividades requieran de la participación de más de un niño para su ejecución que impulse a los niños a comunicarse entre ellos para lograr el objetivo del juego.
P. DE CONSTRUCCIÓN	
Objetos sólidos y resistentes	Se propone la utilización de materiales sólidos, resistentes que no sean pesados, que faciliten la manipulación y que resistan a las pruebas a las que los niños someten los objetos.
Material	Uso de materiales resistentes y suaves como espumas, plásticos y/o textiles impermeables.
P. ESTÉTICOS	
Uso de colores primarios y secundarios	Uso exclusivo de colores primarios y secundarios, negro y blanco en los elementos. Los colores deben ser planos, no presentar texturas.
Uso y variación de formas	Formas que ofrezcan al niño la posibilidad de configurarse entre ellas, y que funcionen de manera independiente.
P. SIMBÓLICOS	
Formar un personaje	Impulsar a través de la configuración de piezas al juego con personajes a los que el niño pueda dar vida.
Piezas independientes	Permitir al niño la posibilidad de construir el juego al configurar las piezas como quiera, y asignarles diferentes funciones y objetivos dentro del juego.
P. ERGONÓMICOS	
Dimensión	Las dimensiones de este producto deben regirse por las medidas mínimas de la tabla de medidas de niñas (ANEXO H).
Peso	Un mínimo del 5% y un máximo del 10% del mínimo peso total de la tabla de peso de niñas (ANEXO H), equivalente a 500 g, no más de 1Kg de peso por cada pieza.

TABLA 6. PARÁMETROS DE DISEÑO Y DETERMINANTES.



2.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

2.6.1. Bocetos

El desarrollo del proceso de diseño de la propuesta inició con el planteamiento de una serie de características que se extrajeron teniendo en cuenta los parámetros y determinantes establecidos.

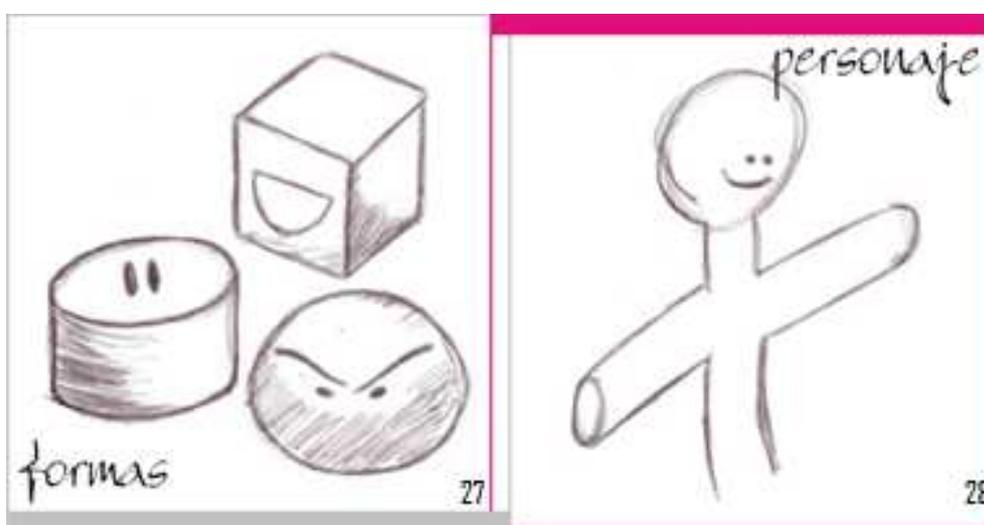


Figura 27. Boceto 1. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 28. Boceto 2. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

El punto de partida de este proceso fue el trabajo de bocetos en los que se visualizaron las características más importantes que debía tener una herramienta pedagógica y lúdica para niños.



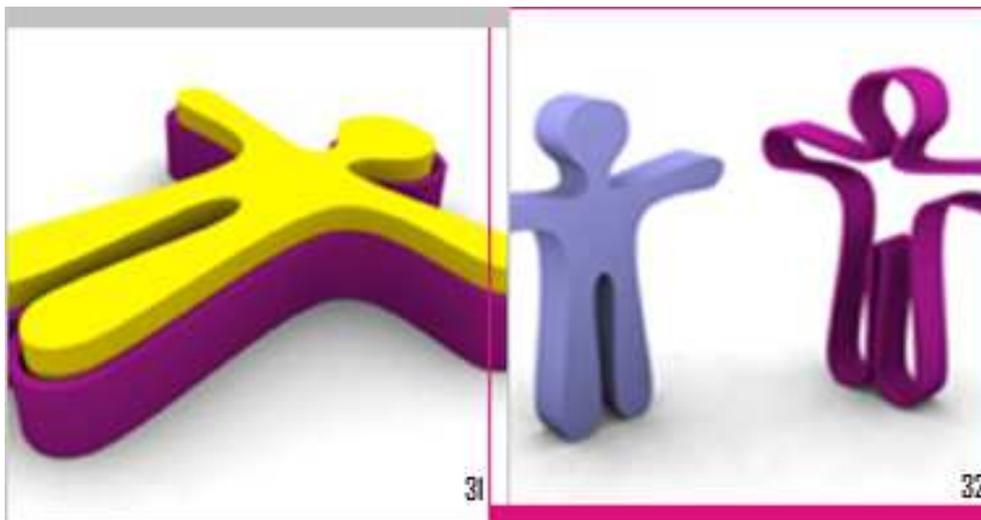


Figura 29. Boceto 3. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 30. Boceto 4. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 31. Propuesta 1. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 32. Propuesta 1. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Una de las principales características del objeto es que éste represente a un personaje o presente una figura representativa que el niño identifique fácilmente y que le resulte agradable.

Así como el personaje o la figura puede ser figurativa, también puede ser representativa y lograrse a través de siluetas, simplificaciones o composición de elementos.



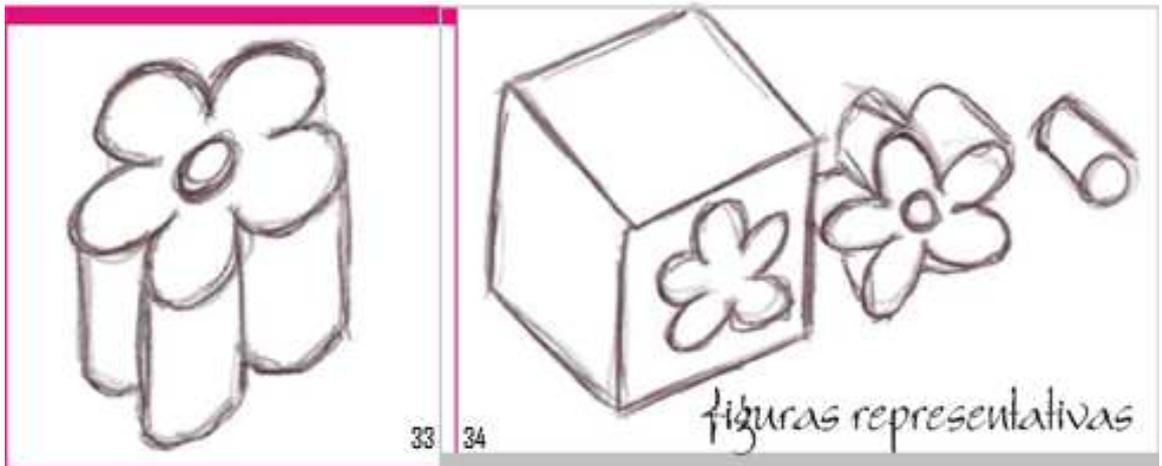


Figura 33. Boceto 5. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 34. Boceto 6. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

El uso de formas y figuras también fue uno de los puntos importantes en los parámetros y determinantes, para impulsar al niño al reconocimiento de estas e incentivarlos a formar conceptos básicos; la propuesta de diseño entonces, debe encaminarse a generar estos conceptos en los niños, y hacer que su estética también defina su función, presentando formalmente factores que contribuyan a que los niños desarrollen estos conceptos.



Figura 35. Boceto 7. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual



En el desarrollo de la investigación y de los parámetros de diseño se determinó además, que los ejercicios de construcción son buenos estimulantes del aprendizaje en los niños y es significativo que un elemento pedagógico para niños los impulse y fue esto lo que empezó a definir la función principal de la propuesta final.

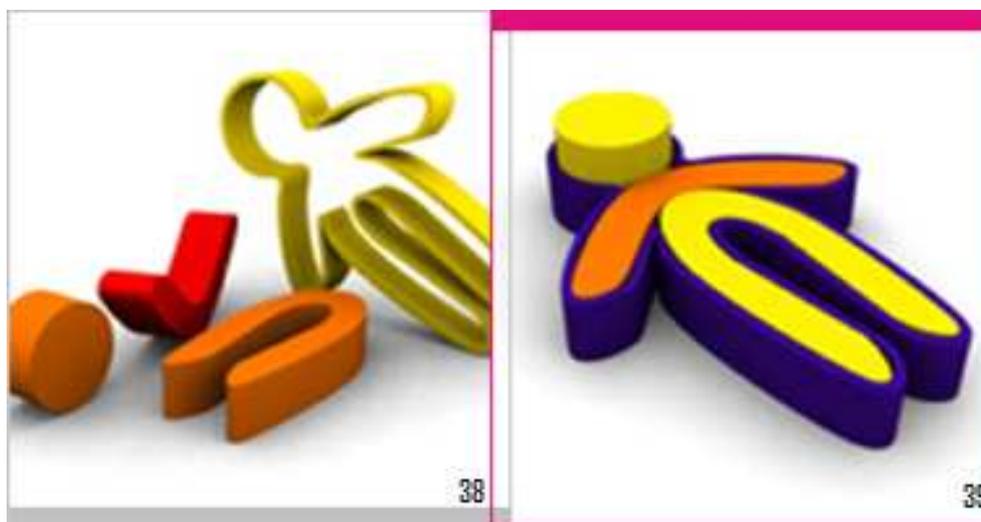
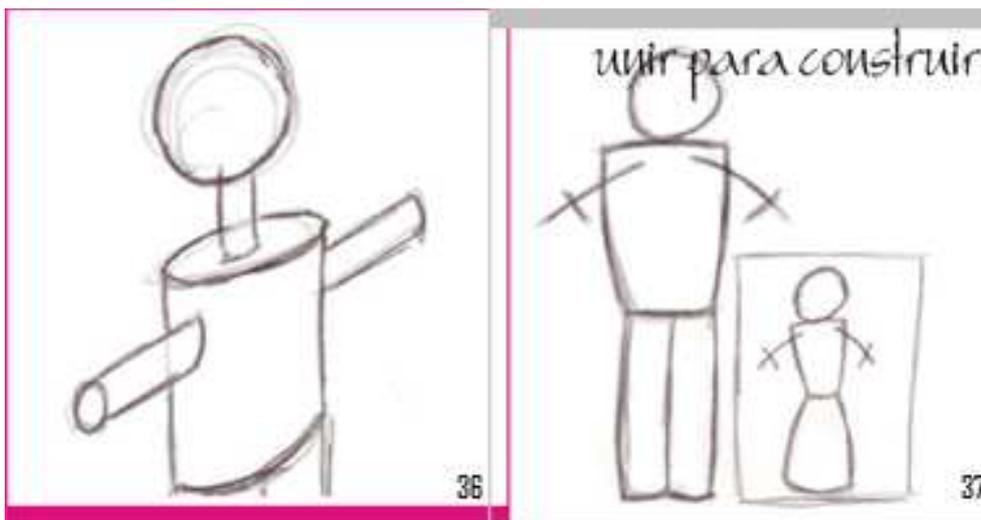


Figura 36. Boceto 8. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 37. Boceto 9. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 38. Propuesta 2. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 39. Propuesta 2. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual



La división del elemento en piezas, permite que el niño se involucre más en el juego y que a través de la unión de piezas, se consigan no sólo una, sino, distintas posibilidades de configuración. De esta forma fue necesario encontrar la manera de configurar unos elementos con otros, que el niño pudiera entender fácilmente y que lo ayude a lograr la configuración que desea.

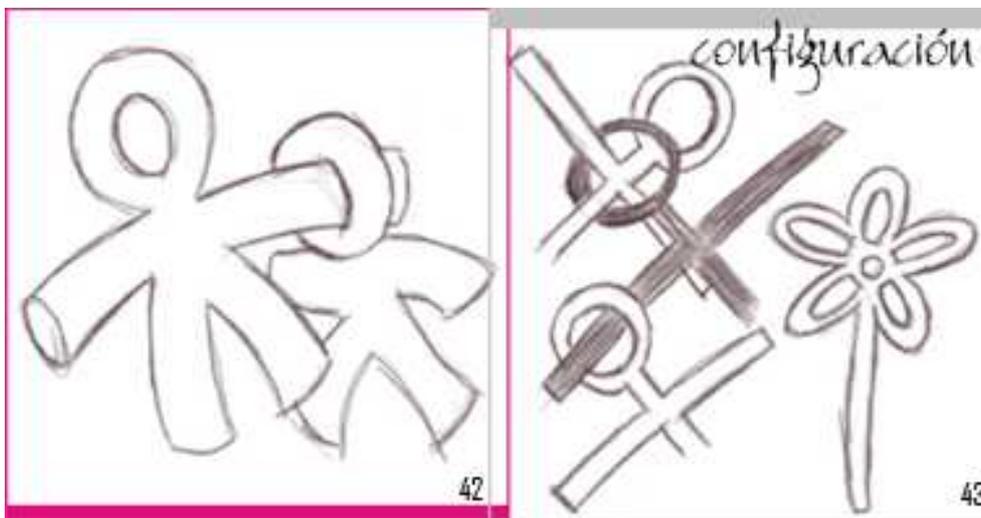
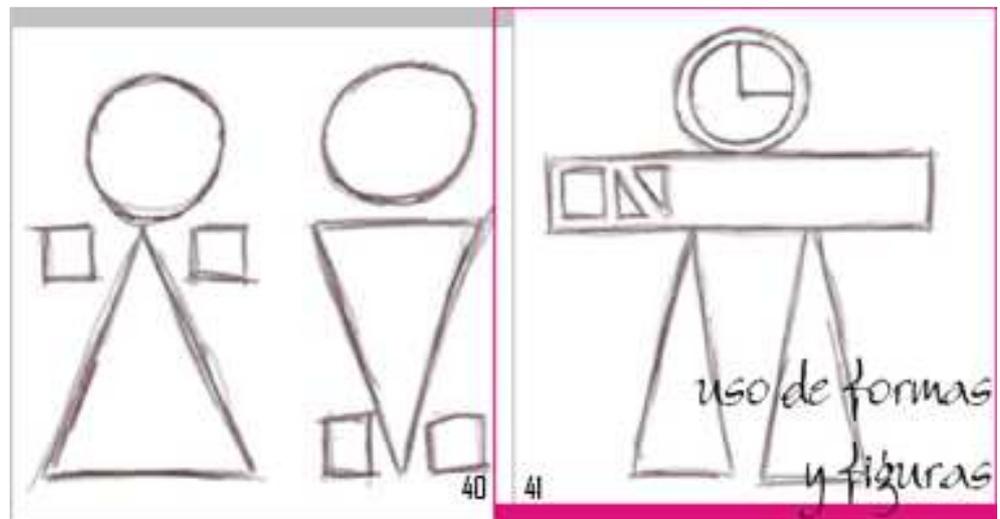


Figura 40. Boceto 10. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 41. Boceto 11. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 42. Boceto 12. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 43. Boceto 13. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual



En la búsqueda por conseguir la configuración de piezas o elementos se pensó que impulsar ejercicios como la introducción de piezas, encaje, ensarte, entre otros, son las actividades de construcción más apropiadas para lograr distintos resultados y estimular al niño a la exploración.

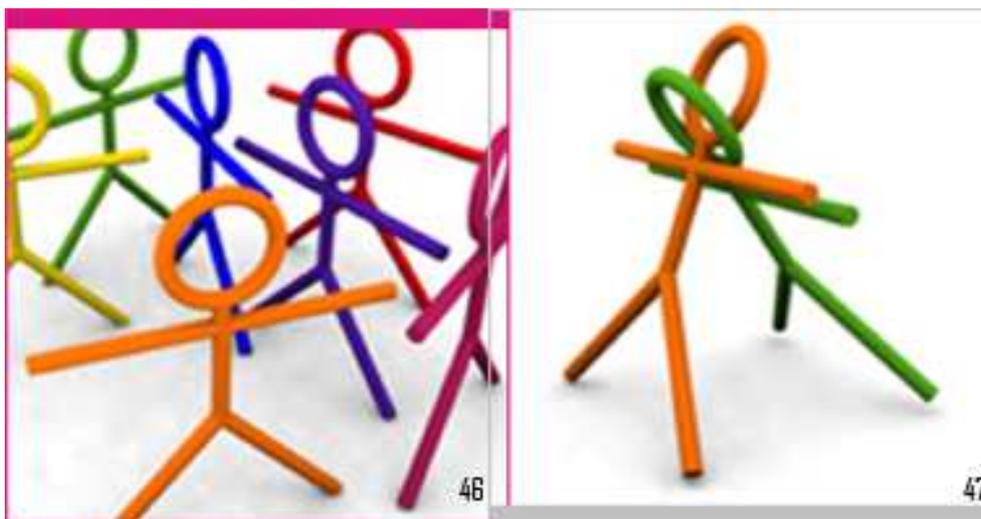
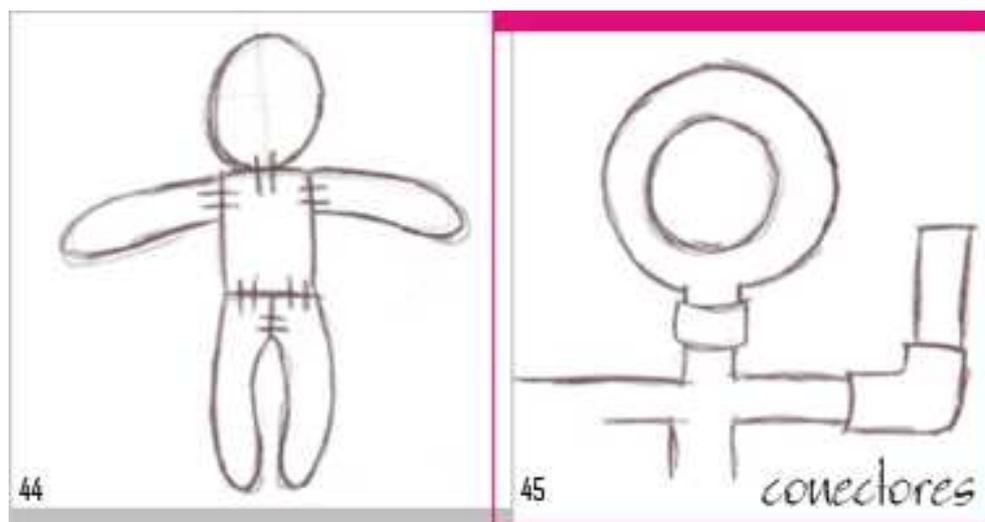


Figura 44. Boceto 14. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 45. Boceto 15. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 46. Propuesta 3. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 47. Propuesta 3. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual



Se empezaron a generar propuestas objetuales fusionando diversas características que surgieron del trabajo de bocetos. Crear un personaje que se componga de distintas piezas que se conectaran entre sí, fue la principal base para generar nuevas propuestas del objeto.

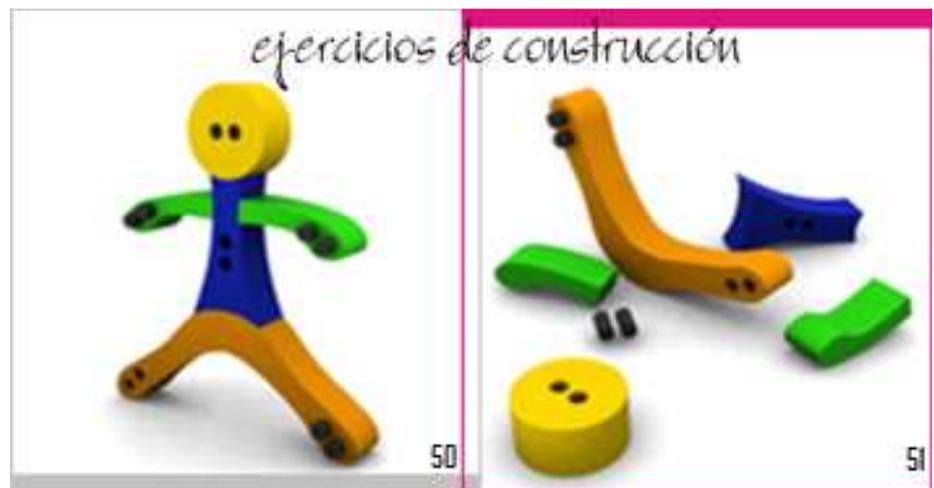
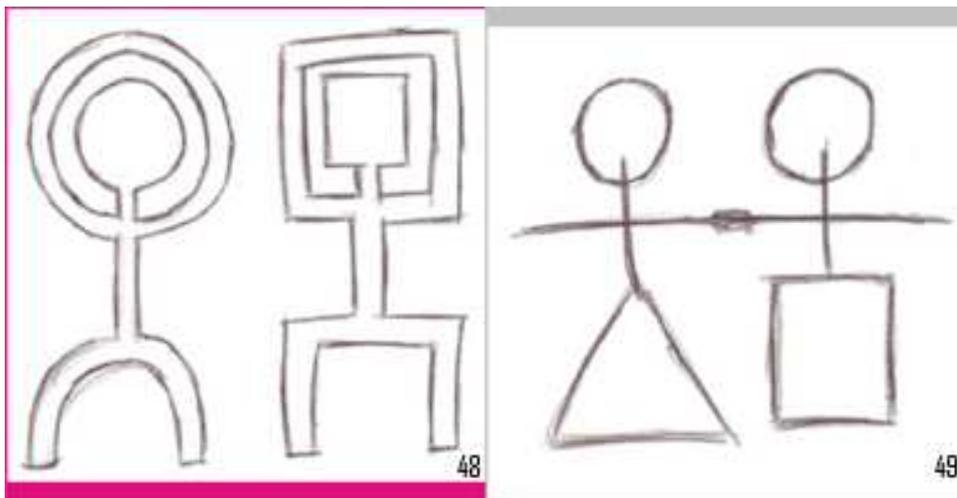


Figura 48. Boceto 16. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

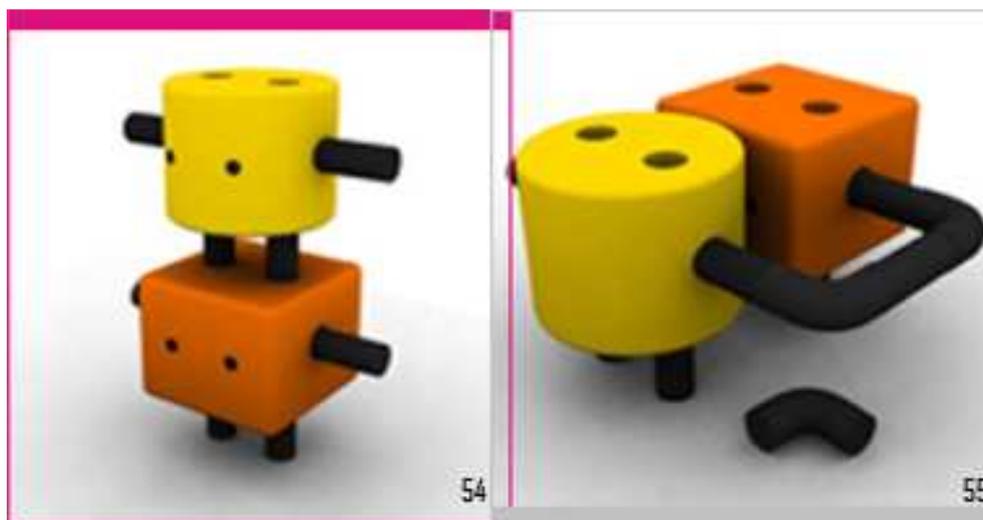
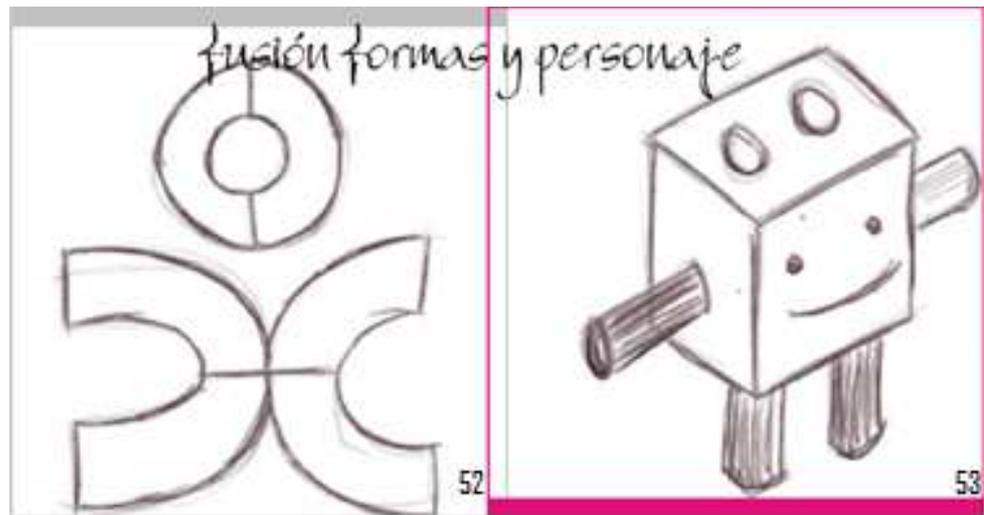
Figura 49. Boceto 17. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 50. Propuesta 4. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 51. Propuesta 4. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual



El hecho de poder conformar las piezas de un objeto de distintas formas se puede aprovechar para lograr cambios de posición o incluso objetos con funciones diferentes.



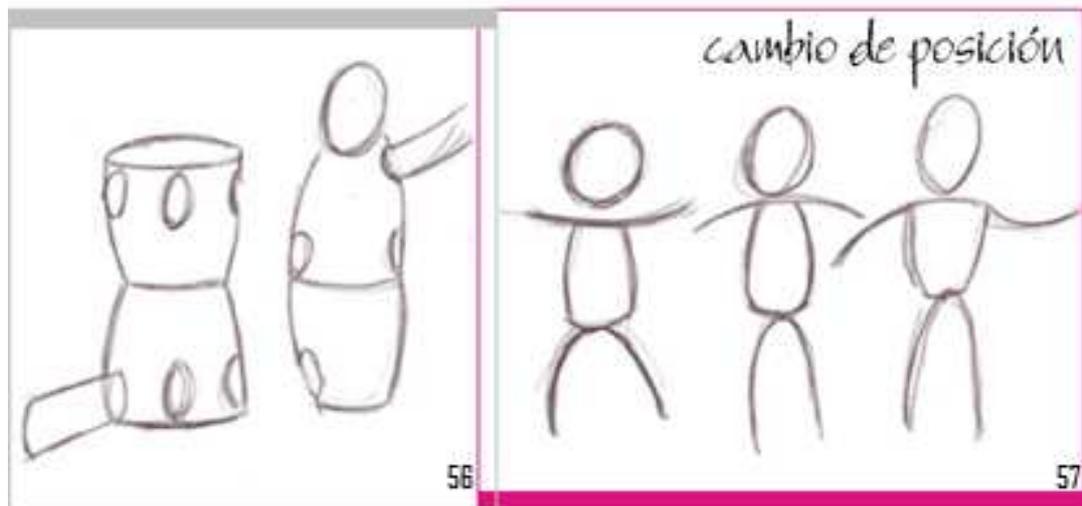


Figura 56. Boceto 20. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 57. Boceto 21. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Se planteó la implementación de un cuerpo central con el fin de obtener una base o un núcleo para facilitar las configuraciones.

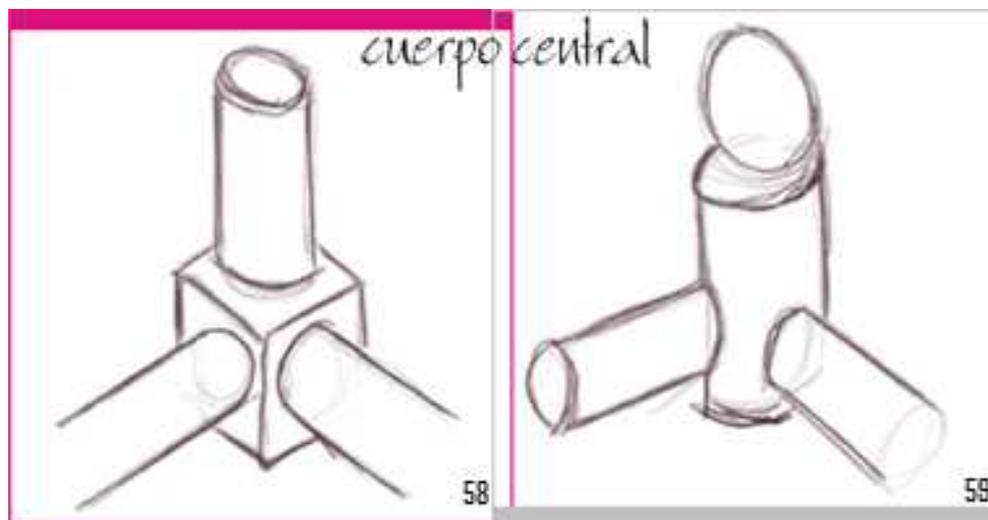


Figura 58. Boceto 22. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 59. Boceto 23. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual



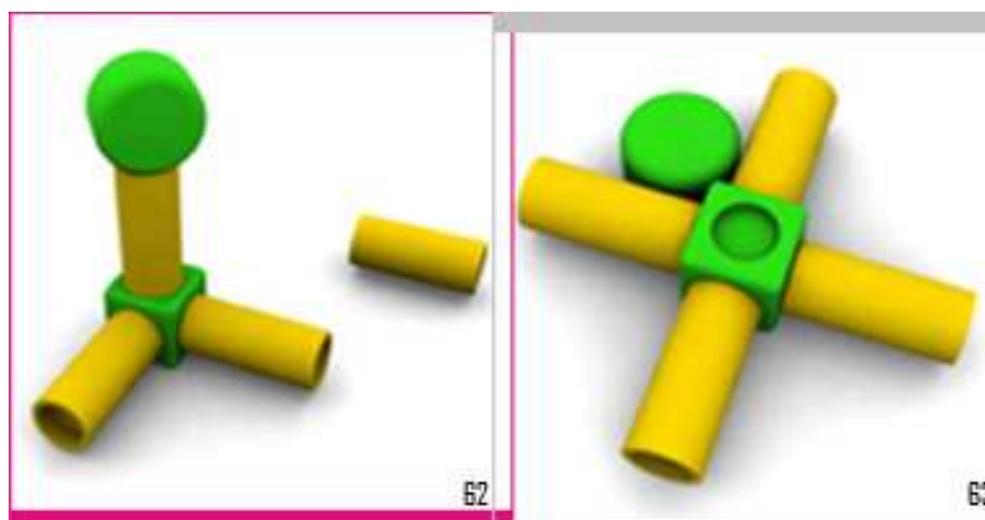
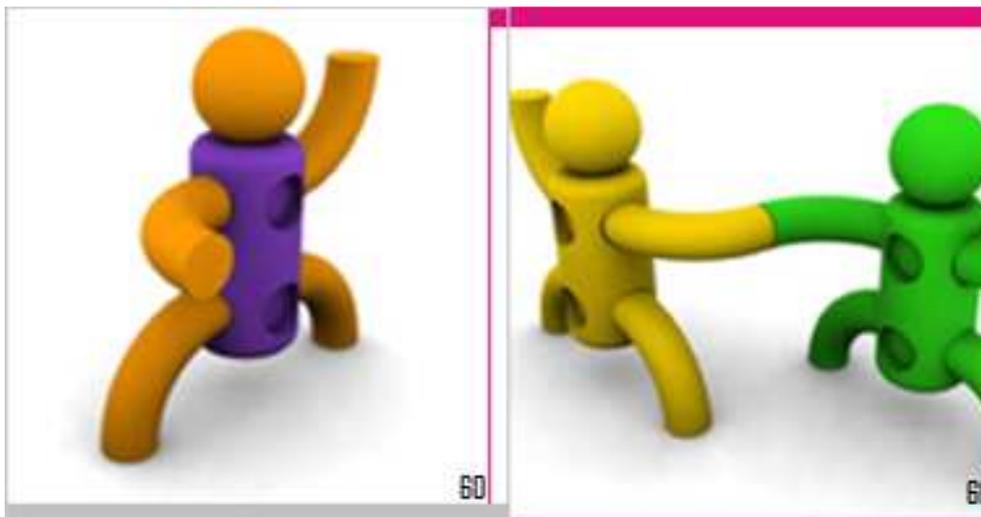


Figura 60. Propuesta 6. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual
Figura 61. Propuesta 6. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual
Figura 62. Propuesta 7. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual
Figura 63. Propuesta 7. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Todas estas características dieron paso a la concepción de elementos versátiles no sólo en las configuraciones, sino también en la forma de construcción y en las diversas funciones que puede presentarse en un solo juego.



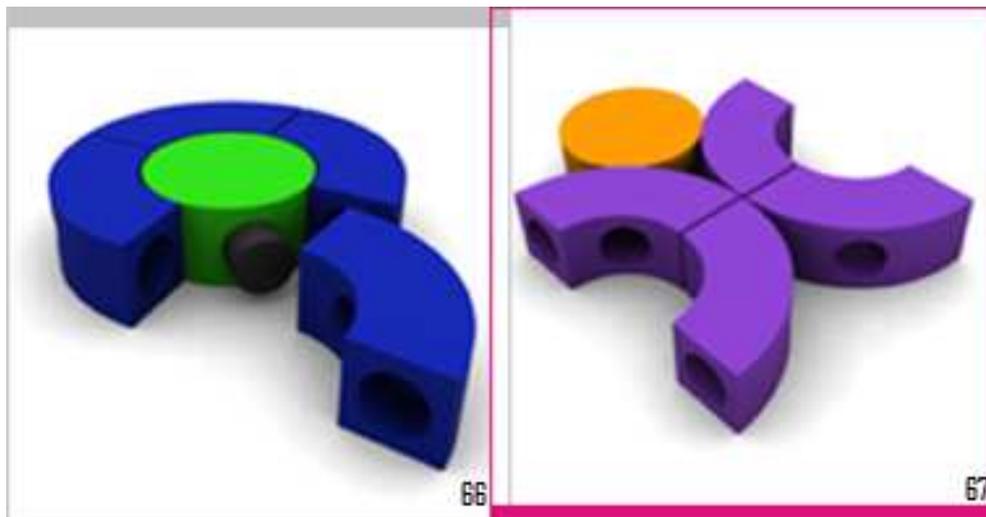
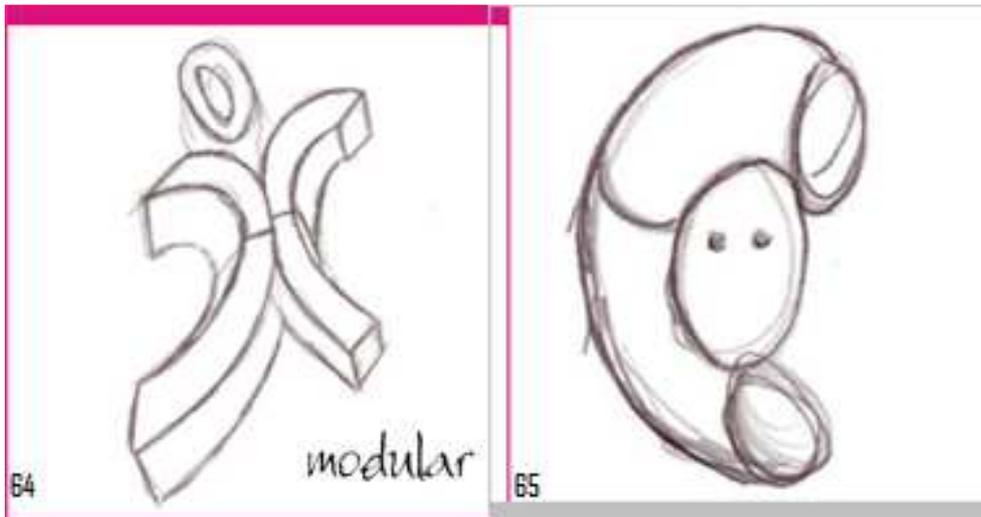


Figura 64. Boceto 24. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 65. Boceto 25. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 66. Propuesta 8. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 67. Propuesta 8. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Después de definir las particularidades del producto, fue necesario comprobar que las propuestas cumplieran con las funciones del producto, con los objetivos del proyecto y con los parámetros y determinantes, y así empezar a definir el producto final.



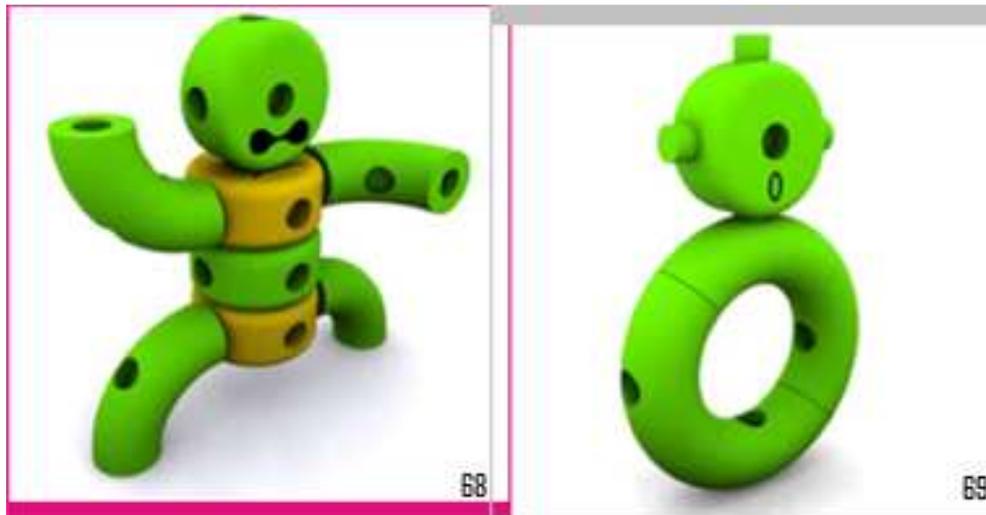


Figura 68. Propuesta 9. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Figura 69. Propuesta 9. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Es así como se llegó a una propuesta definitiva, que además de promover actividades de construcción y de alimentar la sensibilidad del niño a través de la formación de un personaje, le permite continuar con su exploración y encontrarse con diversas configuraciones a las que pueden atribuirse funciones diferentes.

2.6.2. Propuesta definida



Figura 70. Propuesta definida.
Fuente: Producto de la etapa proyectual



Nombre del producto: "Donito"

Descripción del producto: Este juego se compone por un total de 15 piezas que pueden ser configuradas entre sí de distintas formas. Este juego presenta múltiples posibilidades de configuración que incluye la organización del juego para almacenamiento.

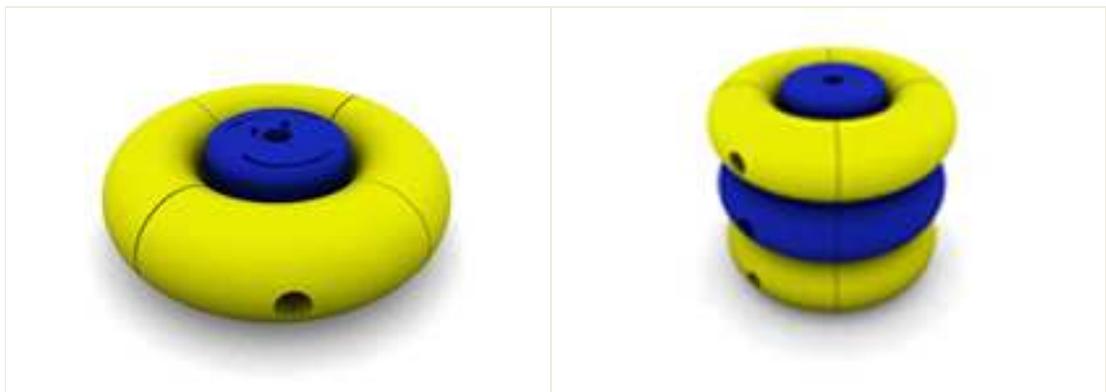


Figura 71. Módulo principal "dona".
Fuente: Producto de la etapa proyectual

Figura 72. Configuración para almacenamiento.
Fuente: Producto de la etapa proyectual

Este juego consta de 3 piezas principales:

- Cabeza: 3 por cada juego cada una con 2 perforaciones en las superficies y 2 a los lados.
- Brazo: 12 por cada juego. Cada una con 3 perforaciones, 6 de ellas con una perforación al interior de la curva y 6 al exterior.
- Conector o ensamble. 20 por cada juego. Cilíndrico, se ubica en las perforaciones de las piezas.





Figura 73. Piezas.
Fuente: Producto de la etapa proyectual

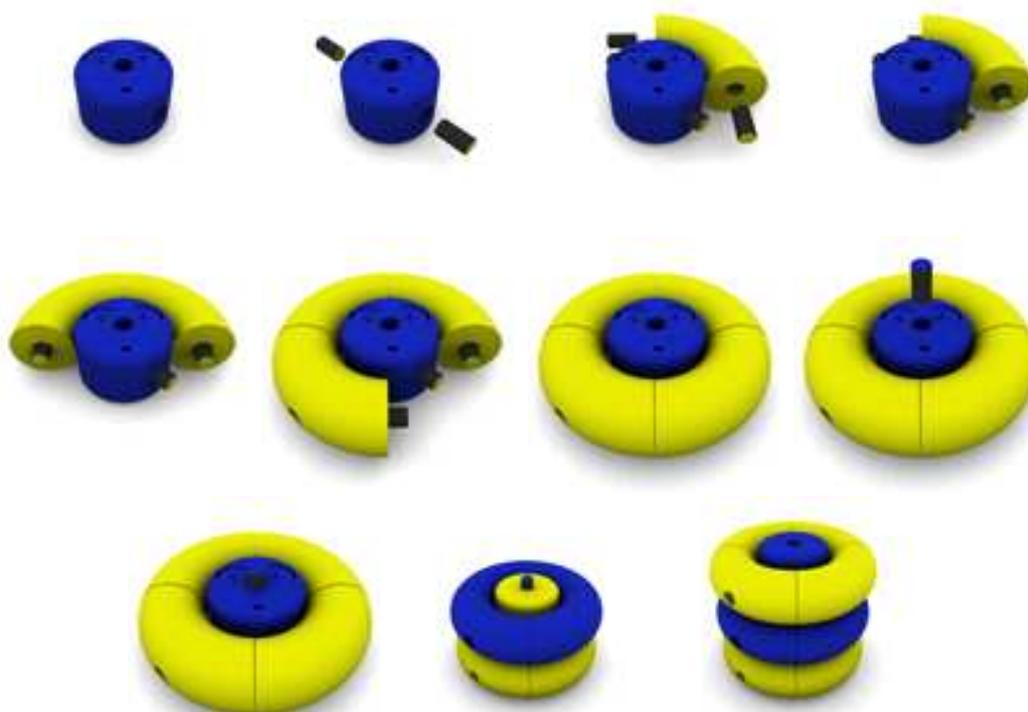


Figura 74. Secuencia de construcción del juego. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Entre las posibilidades de configuración que ofrece esta propuesta de diseño, se ofrece a los niños la oportunidad de crear un personaje con brazos y piernas y con distintas expresiones, teniendo la libertad de decidir la posición y la expresión del personaje.



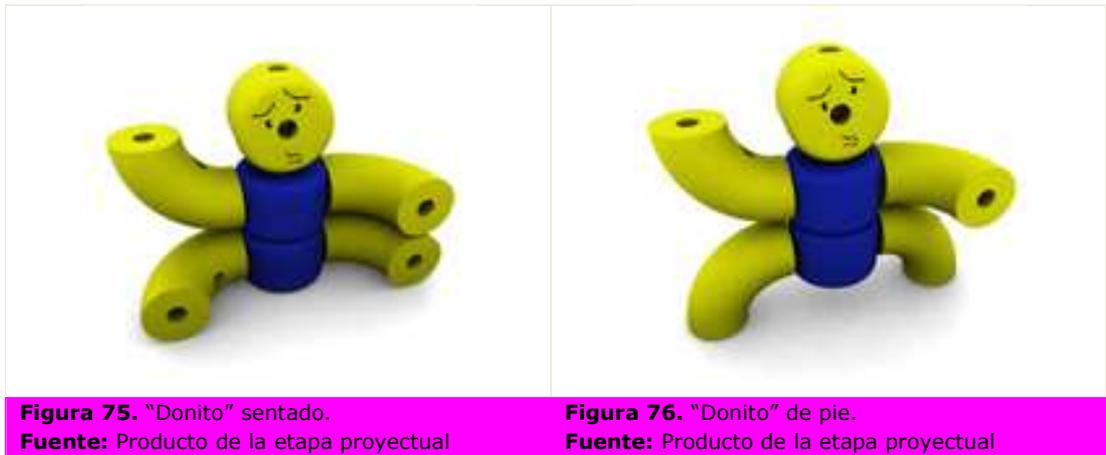


Figura 75. "Donito" sentado.
Fuente: Producto de la etapa proyectual

Figura 76. "Donito" de pie.
Fuente: Producto de la etapa proyectual

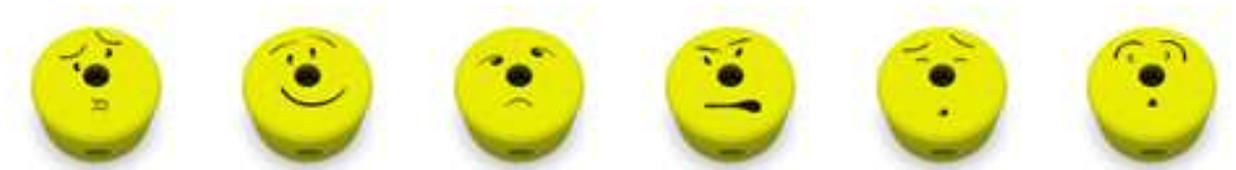


Figura 77. Expresiones de "Donito". **Fuente:** Producto de la etapa proyectual

Un módulo principal o "dona" también funciona de manera independiente para lograr un personaje pequeño, con la totalidad de las piezas del juego se pueden formar 3 personajes o "Donito pequeño".



Figura 78. "Donito pequeño".
Fuente: Producto de la etapa proyectual





Figura 79. "Donitos pequeños" por juego.
Fuente: Producto de la etapa proyectual

Un tercer tipo de configuración que permite este juego, gracias al material y la forma de las piezas es la construcción de mobiliario u otros elementos recreativos. Los niños tienen la posibilidad de construir su propio mobiliario o juego, utilizando las piezas de este juego que pueden funcionar de manera articulada o independiente.



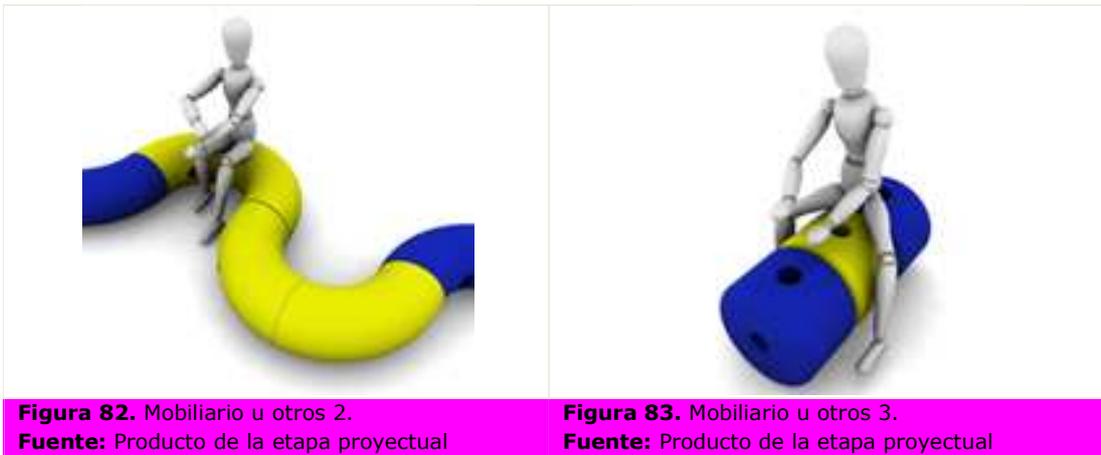
Figura 80. Piezas del juego.
Fuente: Producto de la etapa proyectual



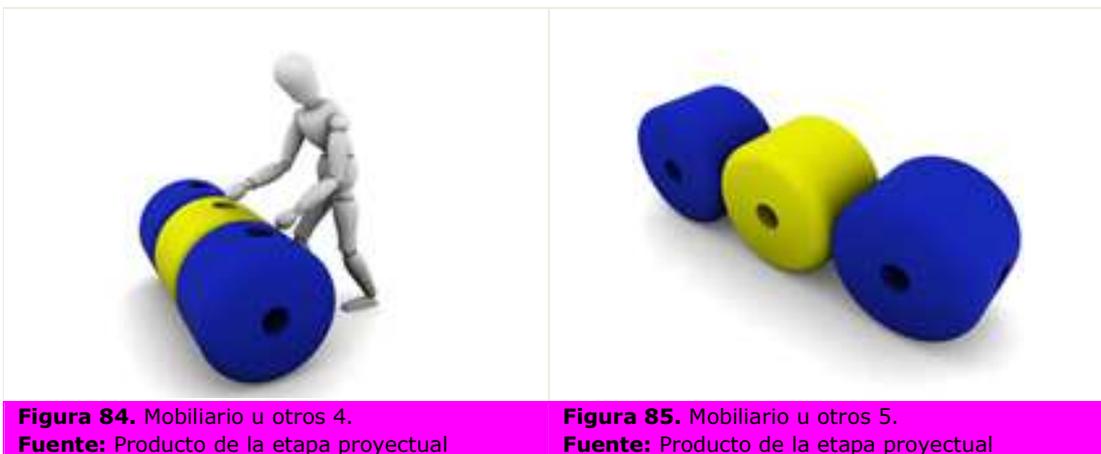
Figura 81. Mobiliario u otros 1.
Fuente: Producto de la etapa proyectual

En la construcción del mobiliario o de las otras posibilidades de configuración, los niños pueden decidir la forma de construirlo y la función de cada configuración: descansar, poner atención al orientador, jugar, etc.





Este juego ofrece al niño la posibilidad de imaginar muchos espacios y asignar funciones para cada configuración como personaje o como mobiliario, además de jugar construyendo cada posibilidad de configuración, los niños pueden jugar con cada creación después de la construcción, esto hace de este juego un producto muy versátil y adecuado para niños.



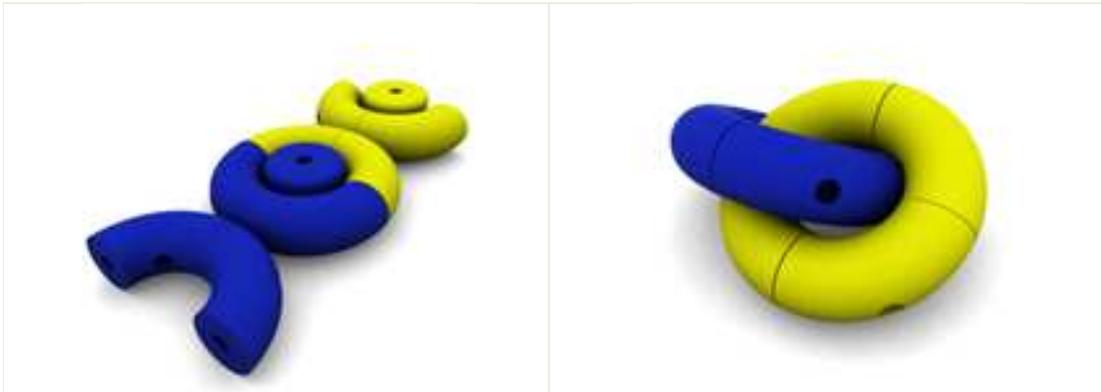


Figura 86. Mobiliario u otros 6.
Fuente: Producto de la etapa proyectual

Figura 87. Mobiliario u otros 7.
Fuente: Producto de la etapa proyectual

Proporción

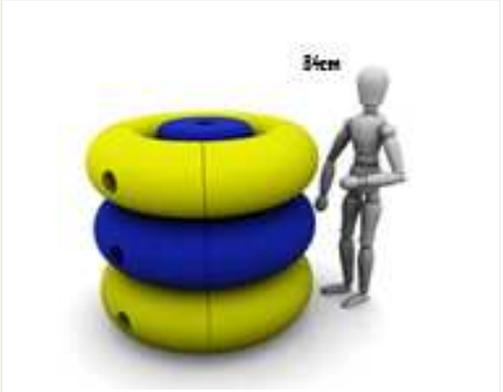


Figura 88. Juego – Niño de 2 años.
Fuente: Producto de la etapa proyectual



Figura 89. Juego – Niño de 2 años y adulto.
Fuente: Producto de la etapa proyectual



Figura 90. Juego – Niños de 2, 3 y 5 años.
Fuente: Producto de la etapa proyectual



Color

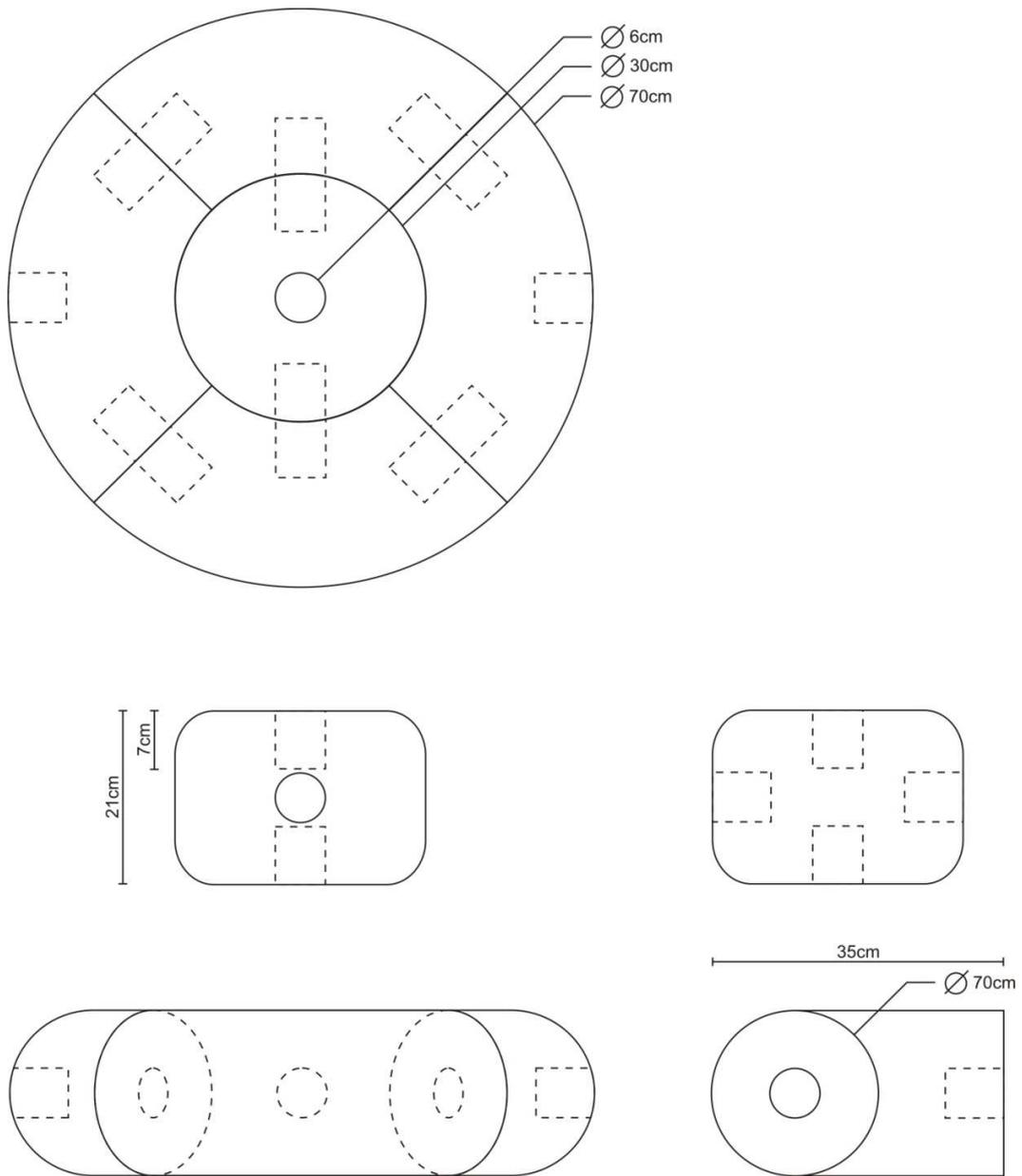


Figura 91. Propuestas de color. **Fuente:** Producto de la etapa proyectual



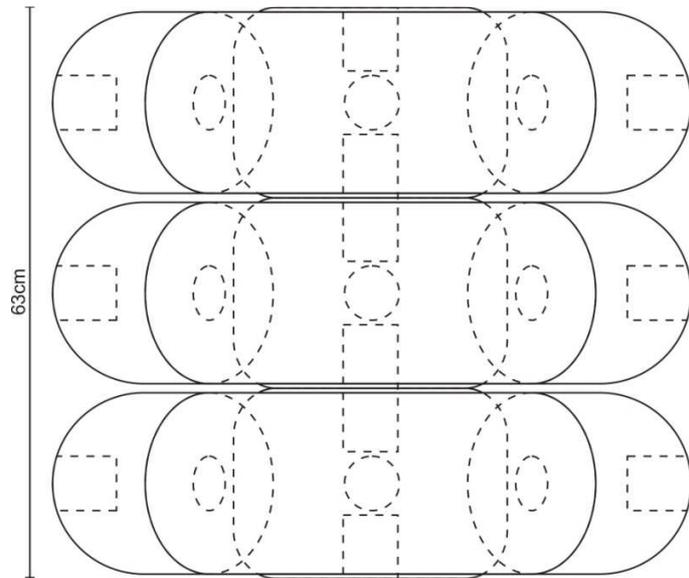
2.6.3. Proceso de producción

2.6.3.1. Planos técnicos

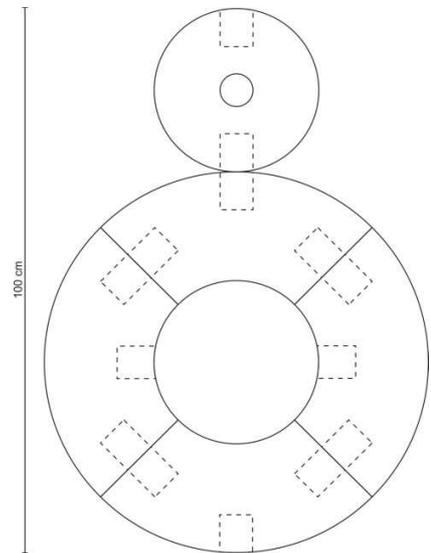
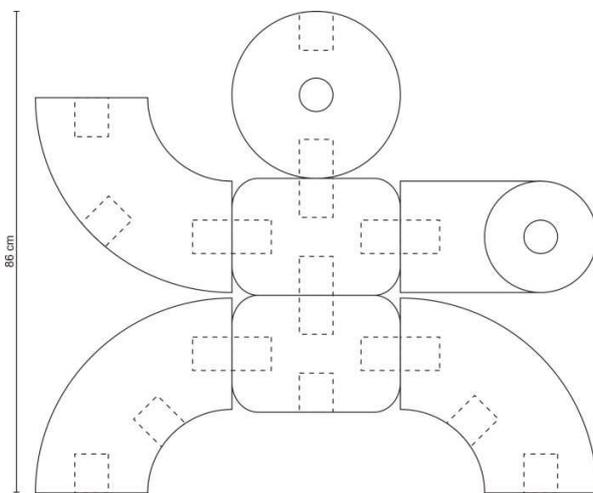


Planos módulo principal "Dona"





Plano del juego



Planos "Donito" y "Donito pequeño"



2.6.3.2. Proceso de producción del prototipo

Materiales

Espuma de poliuretano flexible, vinilo plástico "viniplast", tubo de PVC y caucho espuma.

Procesos



Figura 92. Piezas en espuma de poliuretano.
Fuente: Producto del proceso de producción



Figura 93. Trazado de círculos en piezas.
Fuente: Producto del proceso de producción

Corte sobre lámina de espuma de poliuretano de densidad 30 y 20 cm de alto en piezas cuadradas de 20cm x 20cm con una inclinación de un ángulo de 22,5°.





Figura 94. Organización total de piezas en espuma.
Fuente: Producto del proceso de producción

Corte de 3 cilindros de diámetro de 30 cm sobre lámina de espuma de poliuretano.



Figura 95. Corte de piezas en cilindros
Fuente: Producto del proceso de producción



Corte de piezas en cilindros con cortador de espuma con niquelina con un brazo guía de 15cm de radio.



Figura 96. Cilindro de espuma.
Fuente: Producto del proceso de producción



Figura 97. Total de cilindros de espuma.
Fuente: Producto del proceso de producción

Corte de perforaciones en cilindros de espuma y pegado de cilindros de espuma para formas brazos y cabezas.



Figura 98. Brazos en espuma
Fuente: Producto del proceso de producción





Figura 99. Pruebas del funcionamiento del juego. **Fuente:** Producto del proceso de producción

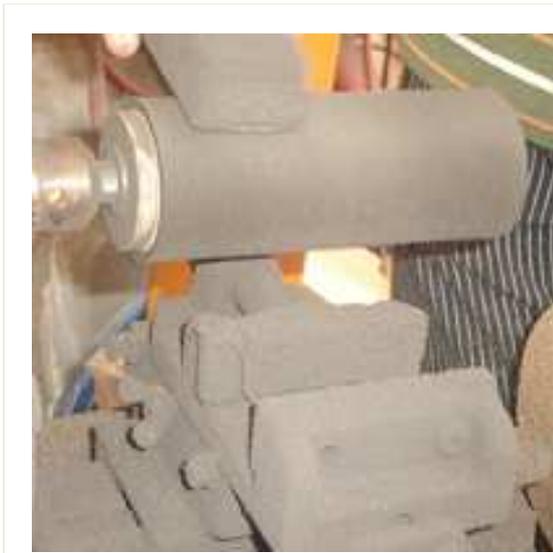


Figura 100. Torneado de ensamble.
Fuente: Producto del proceso de producción



Figura 101. Ensamble terminado.
Fuente: Producto del proceso de producción

Corte de tubos de PVC, forrado de tubos con lámina de caucho espuma y torneado de ensambles.





Dibujo y corte de moldes y vinilo plástico para forros y costura de los forros.

Tiempo y costo de la fabricación del prototipo

Tiempo empleado en el corte de espuma:	8 horas
Tiempo empleado en el pegado de espuma:	10 horas
Tiempo empleado en el corte y la costura de forros:	18 horas
Total del tiempo empleado:	36 horas

Costo de materiales:	\$ 339.200
Costo de mano de obra/hora:	\$ 3.000
Costo total de mano de obra:	\$ 108.000
Costo total:	\$ 450200



2.6.3.3. Recomendación de producción en serie

Materiales

Espuma de poliuretano de alta densidad cubierto con tela de PVC.

Proceso de producción

La espuma de poliuretano se forma básicamente por la reacción de dos compuestos, un poliol y un isocianato. Dicha reacción libera dióxido de carbono, gas que forma las burbujas. Se unen los dos compuestos en un molde, junto con un plastificante que lo hará flexible. Posteriormente se procede el cubrimiento con la tela de PVC.

Costos

Costo por 50 unidades	\$ 420.000 unidad
Costo por 100 unidades	\$ 330.000 unidad



2.6.4. Pruebas

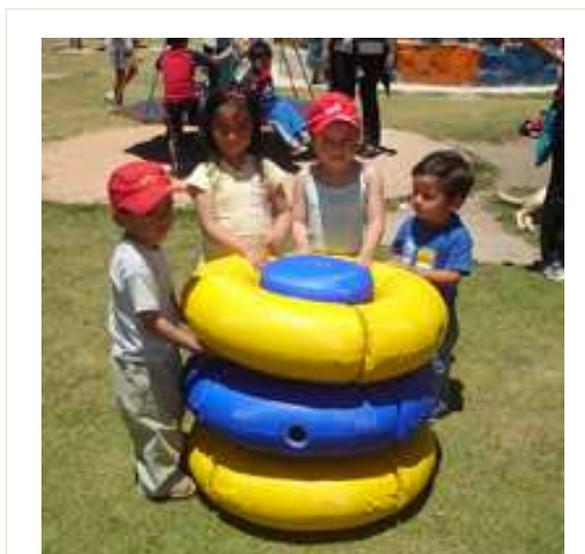


Figura 104. "Donito" juego.
Fuente: Producto de las pruebas

Se realizaron pruebas para verificar el funcionamiento del juego y observar cómo es la interacción de los niños con el juego, en estas pruebas se tuvieron en cuenta dos aspectos importantes en la relación que se entabla entre el juego y los niños, la interpretación de la forma de ensamblar y el descubrimiento de múltiples formas de configuración; el cumplimiento de estos confirmó el cumplimiento de los objetivos de diseño y de los parámetros y determinantes que se establecieron en el inicio de la etapa proyectual.

Interpretación de la forma de ensamblar

Teniendo en cuenta que "Donito" es principalmente un juego de construcción, la forma de conexión entre una pieza y otra es la clave para lograr el objetivo del juego, que el niño logre interpretar de manera correcta la forma de ensamblar las piezas garantiza que se está realizando la actividad de construcción.





Figura 105. Niños escogiendo piezas.
Fuente: Producto de las pruebas

En las pruebas se pudo verificar que para los niños fue fácil el entendimiento de la forma de conectar una pieza con otra, la información visual fue suficiente para que el niño al tomar el ensamble lo introduzca en las perforaciones.



Figura 106. Primera prueba de ensamble.
Fuente: Producto de las pruebas



Figura 107. Niña introduciendo ensamble.
Fuente: Producto de las pruebas



Además las dimensiones tanto de los ensambles como de cada una de las piezas son adecuadas para la manipulación de los niños desde los más pequeños.



Figura 108. Niño de 1 año sosteniendo ensamble.
Fuente: Producto de las pruebas



Figura 109. Niño con brazo y ensamble
Fuente: Producto de las pruebas

Los ensambles se introducen con facilidad en las perforaciones de cada una de las piezas y las mantienen unidas en cada una de las configuraciones.



Figura 110. Introducción de ensamble.
Fuente: Producto de las pruebas



Figura 111. Niño formando dona
Fuente: Producto de las pruebas



Descubrimiento de múltiples formas de configuración

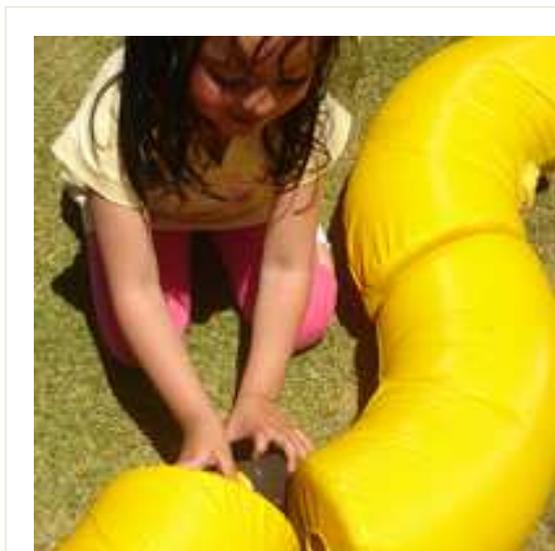


Figura 112. Niña armando.
Fuente: Producto de las pruebas



Figura 113. Niña y "Donito pequeño"
Fuente: Producto de las pruebas

Después de comprender la forma de conectar las piezas, los niños empezaron a unir las piezas y con la guía de un orientador más una ayuda gráfica, fueron descubriendo distintas formas de configuración.



Figura 114. Niños construyendo "Donito". **Fuente:** Producto de las pruebas



El resultado de las pruebas es positivo, desde el inicio los niños se mostraron interesados por interactuar con el juego, los niños descubrieron diferentes y variadas formas de configuración, y después de la actividad de construcción se interesaban por el juego que habían construido.



Figura 115. Mobiliario y otros juegos. **Fuente:** Producto de las pruebas



2.7. CONCLUSIONES DE LA ETAPA PROYECTUAL

- La alternativa de diseño definida cumple con todos los parámetros de diseño determinados en la etapa proyectual del presente proyecto.
- El producto promueve la construcción a través de actividades de encaje estimulando el desarrollo de habilidades y destrezas manuales.
- El producto promueve la ejercitación de los niños en el proceso de construcción y de articulación de las piezas estimulando las habilidades motoras gruesas de los niños.
- El producto no sólo es una propuesta objetual para estimular el aprendizaje en niños, sino que logra la interacción del niño con el producto a través del juego.
- El producto promueve la ejecución de las actividades de construcción en grupo, permitiendo a los niños relacionarse y socializar mientras juegan.
- La alternativa de diseño que se ha definido se plantea como un complemento a las actividades pedagógicas que se realizan en hogares comunitarios o entidades de cuidado infantil más no como una herramienta que es suficiente para la educación del niño.
- La propuesta del juego que se presenta en este proyecto está dirigida a niños, pero para ser ubicada en un contexto más general como lo son entidades de cuidado infantil en el que se presenta y se requiere la guía de un orientador.
- "Donito" estimula la capacidad de aprendizaje de los niños en la primera infancia a través de herramientas pedagógicas aplicadas al juego, no promueve un aprendizaje específico.





3. BIBLIOGRAFIA

SAVATER, Fernando. El valor de educar, 1997.

PIAGET, Jean. La representación del mundo en el niño, 1981.

_____. Seis estudios de psicología, 1975.

OSTERRIETH, Paul A. Psicología infantil, 1984.

GÓMEZ Buendía, Hernando (director). Educación, la agenda del Siglo XXI, 1998.

CIRIGLIANO, Gustavo F. J. Filosofía de la educación, 1979.

GOLEMAN, Daniel. La inteligencia emocional, 1995.

FLORIAN, Sara. Estrategias para implementar la creatividad, 1997.

HARO Pontón, Laura. Teorías contemporáneas del aprendizaje, 1999.

MARTÍNEZ Mendoza, Franklin. Enfoques, problemáticas y proyecciones de la estimulación temprana. [en línea]. Colombia: 2007.
<URL:<http://www.oei.org.co/celep/celep3.htm>>

RUBIO Pablo. Definición de juego. [en línea]. Buenos Aires: 2005.
<URL:<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Política Educativa para la Primera Infancia. [en línea]. Colombia: 2007. Disponible en internet
<URL:<http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-133783.html>>

FUNDACIÓN BERNARD VAN LEER. Estrategias de aprendizaje y modelos pedagógicos en la primera infancia. [en línea]. Holanda: 2003. Disponible en internet
<URL:<http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=900040>>



MARTINEZ Enrique. La pedagogía de la responsabilidad y la autoformación. [en línea]. España: 2001. Disponible en internet <URL:<http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/montessori.htm>>

MONTESSORI Maria. Método Montessori. España: Paidós España, 1912.

FUENTES Eduardo. Por qué es relevante abordar el aprendizaje emocional en la primera infancia. [en línea]. Chile: 2008. <URL:http://psicoeducacion.bligoo.com/content/view/216786/POR_QUE_ES_RELEVANTE_ABORDAR_EL_APRENDIZAJE_EMOCIONAL_EN_LA_PRIMERA_INFANCIA.html>

AUSUBEL David. Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas, 1983.

ROVATI Lola. Los juegos de construcción y sus beneficios. [en línea]. 2008. <URL:<http://www.blog-salud.com/7846-los-juegos-de-construccion-y-sus-beneficios.html>>



ANEXOS



ANEXO A

Formato de entrevista semiestructurada a padres y madres de familia de niños asistentes a Hogares Comunitarios del ICBF

1. ¿Cuánto tiempo pasan al día con el niño o niña?
2. ¿Qué clase de actividades desarrollan con el niño o niña en el tiempo que comparten junto?
3. ¿Cuáles juegos realizan en conjunto con el niño o niña?
4. ¿Desde el nacimiento del niño o niña, qué tipo de estímulos se realizaban con él?
5. ¿Cuáles o qué tipo de juegos o juguetes hay en su hogar?
6. ¿Por cuál juego o juguete usted observa que se interesa más el niño o niña?



ANEXO B

Formato de entrevista semiestructurada a madres comunitarias a cargo de Hogares Comunitarios del ICBF

1. ¿Cuánto es el tiempo que pasa el niño o niña al interior del HCB?
2. ¿Cuál es el número de niños que asisten a su HCB?
3. ¿Cuáles son las edades de los niños que asisten a su HCB?
4. ¿Tiene un cronograma de actividades?
5. ¿Qué tipo de actividades educativas se realizan al interior del HCB?
6. ¿Qué tipo de actividades recreativas se realizan al interior del HCB?
7. ¿Cuáles son las actividades que los niños y niñas de su HCB prefieren realizar?
8. ¿Cuáles son las problemáticas que presentan los niños y niñas que se tratan en su HCB?



ANEXO C

Formato de entrevista a psicólogo para validación de datos

Observación: Previo a la realización de la entrevista el psicólogo hizo una lectura de la información contenida en este documento con el fin de validar información.

1. ¿Las teorías psicológicas utilizadas en el marco teórico del presente proyecto son apropiadas para el desarrollo de los objetivos del presente documento?
2. ¿Cuál es su interpretación de las pruebas realizadas con niños que asisten a HCB?
3. ¿Cómo las condiciones de vulnerabilidad pueden afectar el desarrollo del niño, en especial su capacidad de aprendizaje?
4. ¿Qué tipo de conocimientos es importante adquirir en la primera infancia?
5. ¿Cómo los niños, en su primera infancia, interpretan elementos visuales o físicos como colores, formas, entre otros?



ANEXO D
Formato matriz de observación comparativa
condiciones en HCB rural y HCB urbano

	HCB 1 rural	HCB 2 rural	HCB 3 urbano	HCB 4 urbano
No. de niños				
Empleados				
Actividades				
Descripción de Infraestructura				
Elementos de estimulación implementados				



ANEXO E
Formato matriz de observación comparativa
condiciones en HCB - hogar infantil – jardín infantil

	HCB	HOGAR INFANTIL	JARDIN INFANTIL
No. de niños			
Empleados			
Actividades			
Descripción de Infraestructura			
Elementos de estimulación implementados			



ANEXO F
Matriz IMRYD

PREGUNTAS		RESPUESTAS
I Introducción	¿Qué problema se estudiará?	Los hogares comunitarios prestan servicios encaminados a mantener una nutrición adecuada, pero no hay un énfasis pedagógico en el programa establecido para el cuidado de estos menores.
M Método	¿Cómo se estudiará el problema?	Haciendo un análisis de las actividades por días que se realizan al interior de hogares comunitarios y de los programas a implementar en estos hogares.
R Resultado	¿Cuáles podrían ser los hallazgos obetnidos?	El principal problema que presentan los niños que asisten a hogares comunitarios es la desnutrición, por esta razón la prioridad es el control del problema de desnutrición, dejando el factor educativo en segundo lugar.
D Discusión	¿Qué conceptos serán necesarios conocer para explicar mis resultados?	Pedagogía, recreación, equilibrio emocional.



MATRIZ DE FORMULACIÓN DE PROYECTOS				
PROBLEMA	HECHOS VERIFICABLES	CONSECUENCIAS	ORIGEN	SOLUCIÓN
Los hogares comunitarios prestan servicios encaminados a mantener una nutrición adecuada, pero no hay un énfasis pedagógico en el programa establecido para el cuidado de estos menores.	Revisión de las actividades diarias que se realizan en los hogares comunitarios. Análisis de los programas implementados en Hogares Comunitarios de Bienestar.	Pérdida de interés y concentración. Disminuir la capacidad intelectual en los niños.	Los Hogares Comunitarios de Bienestar son instituciones que fueron creadas con el fin de cuidar niños en condiciones de vulnerabilidad, pero la prioridad de estas instituciones es el tratamiento de problemas nutritivos en los niños.	Fortalecimiento de la educación infantil por medio de material didáctico y pedagógico. Promover actividades integrales que interesen a los niños por su propio aprendizaje.



ANEXO G
Pruebas físico psicológicas

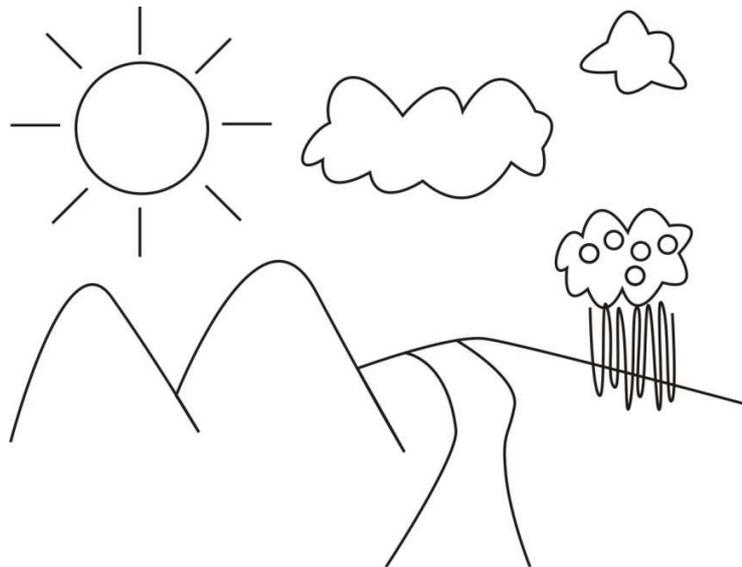


FIGURA X. Imagen para colorear

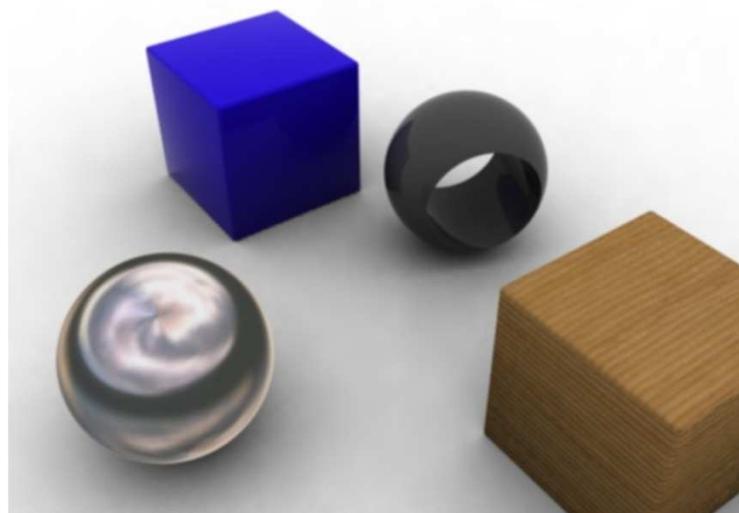


FIGURA X1. Objetos físicos



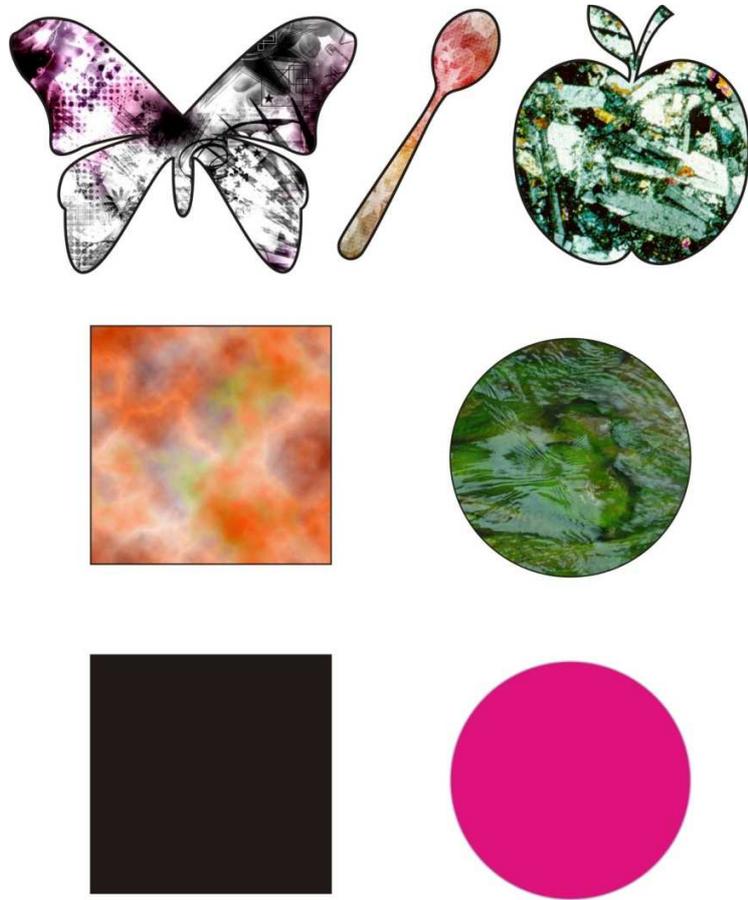


FIGURA X2. Imágenes con textura



ANEXO H

Tablas de medidas y pesos

Para obtener estas tablas de medidas y pesos se tomó como muestra 25 niños del total de la muestra de 48 niños que asisten a Hogares Comunitarios de Bienestar con quienes se hizo el estudio. Esta muestra dividida en 14 niñas y 11 niños.

TABLA DE MEDIDAS EN NIÑAS			
Edad	Estatura	Altura piso - rodilla	Altura piso - muslo (sentado)
5 años	100 cm	25,8 cm	26,8 cm
4 años	101 cm	26 cm	27 cm
5 años	103 cm	26,5 cm	27,6 cm
2 años	84 cm	21,6 cm	22,5 cm
2 años	86 cm	22,1 cm	23 cm
3 años	87 cm	22,4 cm	23,5 cm
3 años	88 cm	22,7 cm	23 cm
3 años	89 cm	22 cm	23 cm
3 años	90 cm	23,2 cm	24 cm
3 años	90 cm	23,2 cm	24 cm
3 años	92 cm	23,7 cm	24,5 cm
3 años	92 cm	23,7 cm	25 cm
4 años	97 cm	25 cm	26 cm
4 años	98 cm	25,2 cm	26 cm
promedio	92,6 cm	23,7 cm	24,7 cm
mínimo	84 cm	21,6 cm	22,5 cm
máximo	103 cm	26,5 cm	27,6 cm

TABLA DE PESO EN NIÑAS	
Edad	Peso
5 años	15 kg
4 años	16 kg
5 años	16 kg
2 años	11 kg
2 años	10 kg
3 años	12 kg
3 años	12 kg
3 años	14 kg
3 años	15 kg
3 años	14 kg
3 años	13 kg
3 años	15 kg
4 años	15 kg
4 años	14 kg
promedio	13,7 kg
mínimo	10 kg
máximo	16 kg



TABLA DE MEDIDAS EN NIÑOS			
Edad	Estatura	Altura piso - rodilla	Altura piso - muslo (sentado)
5 años	104 cm	26,8 cm	28 cm
3 años	95 cm	24,5 cm	25,5 cm
4 años	94 cm	24,2 cm	25 cm
4 años	102 cm	26,3 cm	27 cm
4 años	99 cm	25,5 cm	26,5 cm
2 años	85 cm	22 cm	23 cm
4 años	98 cm	25,2 cm	26 cm
5 años	106 cm	27,3 cm	28,5 cm
2 años	82 cm	21 cm	22 cm
3 años	93 cm	24 cm	25 cm
2 años	80 cm	20,6 cm	21,5 cm
promedio	94,3 cm	24,3 cm	25,2 cm
mínimo	80 cm	20,6 cm	21,5 cm
máximo	106 cm	27,3 cm	28,5 cm

TABLA DE PESO EN NIÑOS	
Edad	Peso
5 años	18 kg
3 años	15 kg
4 años	15 kg
4 años	16 kg
4 años	17 kg
2 años	12 kg
4 años	16 kg
5 años	18 kg
2 años	12 kg
3 años	14 kg
2 años	11 kg
promedio	14,9 kg
mínimo	11 kg
máximo	18 kg

