

**ESTIMULACIÓN DEL DESARROLLO DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR A
TRAVÉS DE LA GENERACIÓN DE OBJETOS NATURALES
INTERACTIVOS “PITU”**

TEMA: Mobiliario infantil educativo

ASESOR:

Daniel Moncayo

Universidad de Nariño

Facultad de Artes

Departamento de Diseño

San Juan de Pasto

2013

**ESTIMULACIÓN DEL DESARROLLO DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR A
TRAVÉS DE LA GENERACIÓN DE OBJETOS NATURALES
INTERACTIVOS “PITU”**

MERY JOHANA DUEÑAS RIVERA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
SAN JUAN DE PASTO

2013

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo, son responsabilidad exclusiva de los autores”.

Artículo 1 del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966, emanado el honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

NOTA DE ACEPTACIÓN

Presidente del jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

San Juan de Pasto, Noviembre 2013

Agradecimientos a todas las personas que esto fuera posible.

A mis padres y mi hermana cómplices en todo este proceso de aprendizaje...

A Ignacio Torres por acompañarme y ayudarme en la realización de este proceso...

A Angélica Gómez por abrirme a todo el conocimiento sobre el tema de preescolar y a todos mis amigos que en la lejanía me estuvieron apoyando y ayudando en todo...

A todos ellos y toda la gente que intervino en el proceso gracias.

RESUMEN

Este proyecto se desarrolla en el ámbito de la educación a la primera infancia específicamente en preescolar y la importancia de esta para el futuro de nuestro país, enfocándose específicamente en los niños entre 3 y 5 años y su desenvolvimiento en el Jardín Infantil y como este aporta para su futuro; ya que esta etapa es ampliamente reconocida por que es la fase de la vida más decisiva e importante para el desarrollo armónico y el bienestar del ser humano.

Muchas investigaciones actuales de diversos campos han demostrado que, desde la gestación, los primeros años de vida son la base para el desarrollo biológico, psicológico, social y cultural, y por lo tanto requieren de una especial atención y cuidado del Estado, la familia y la sociedad en general.

El proyecto plantea la necesidad de crear herramientas que apoyen los procesos dentro del Jardín Infantil que permitan la integración de todos los niños y crear focos de cambio en la sociedad actual para cambiar pensamientos e ir más allá de sus capacidades, estimulando la primera etapa de desarrollo de los niños y ayudándolo en las siguientes etapas.

ABSTRACT

This project is developed in the field of early childhood education specifically in preschool and how is important for the future of our country, focusing specifically on children between 3 and 5 years; and its development in Kindergarten; this contributes for their future, since this stage is widely recognized for that is the phase of life most decisive and important for the harmonious development and human welfare.

Many current researches from various fields have shown that, from birth, the first years of life are the basis for the biological, psychological, social and cultural, and therefore require special attention and care of the state, family and society at large.

The project raises the need for tools to support the processes within the Kindergarten allowing the integration of all children and create spaces of change in this society and go beyond their capabilities, stimulating early development of children and helping in the following stage.

CONTENIDO

GLOSARIO.....	13
INTRODUCCIÓN.....	15
ENTENDER.....	16
DEFINIR.....	16
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
HIPÓTESIS.....	19
JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	21
OBJETIVOS GENERALES.....	24
METODOLOGÍA DE DISEÑO.....	25
INVESTIGAR.....	26
ANTECEDENTES GENERALES.....	26
ANTECEDENTES DEL PROYECTO.....	56
OBSERVAR.....	72
SINTETIZAR.....	85
CONCLUSIONES.....	92
DISEÑAR (RECOMENDACIONES).....	95
CONCEPTOS.....	108
BOCETOS.....	113
PRODUCTO.....	121
PLANOS.....	125
BIBLIOGRAFIA.....	129
ANEXOS.....	131

1. LISTA DE TABLAS

TABLA 1: REGLAMENTACIÓN DE LAS PARTES DE AULA ESTUDIOS E INTERACCIÓN DE LOS MENORES.

TABLA 2: ASPECTOS MEJORADOS POR EL JUEGO

TABLA 3: MÉTODOS EDUCATIVOS

TABLA 4: DESARROLLO Y ÁMBITOS PARA LA EXPERIENCIA DEL APRENDIZAJE

TABLA 5: CONCLUSIONES SOBRE EL ESPACIO EDUCATIVO

TABLA 6: VARIABLES DE DISEÑO FUNCIONAL

TABLA 7: VARIABLES DE DISEÑO FORMAL

TABLA 8: ACTIVIDADES QUE PROMUEVEN EL DESARROLLO

TABLA 9: MATERIALES

2. LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: “¿POR QUE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR ES VITAL?”

FIGURA 2: “EN GENERAL LOS NIÑOS DE PREESCOLAR”

FIGURA 3: RELACIÓN ENTRE PILARES, DIMENSIONES Y EJES DE TRABAJO PEDAGÓGICO

FIGURA 4: CRITERIOS DE DISEÑO

3. LISTA DE ANEXOS

ANEXO 1: LINEA DE TIEMPO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN COLOMBIA

ANEXO 2: RESIDUOS SOLIDOS DOMICILIARIO EN COLOMBIA

ANEXOS 3: ENTREVISTA: ANGELICA GOMEZ, PSICOLOGA; ASESORA DEL JARDÍN PERSONITAS DEL MAÑANA, AUTORA DEL TRABAJO “SOMOS CENTIFICOS, SOMOS CIENTIFICAS” (OMEP 2012).

4. GLOSARIO

PERMACULTURA: Un sistema proyectado sostenible que integra armónicamente la vivienda y el paisaje, ahorrando materiales y produciendo menos desechos, a la vez que se conservan los recursos naturales; es el diseño de hábitats humanos sostenibles y sistemas agrícolas, que imita las relaciones encontradas en los patrones de la naturaleza.

MURO VERDE: Es una instalación vertical cubierta de plantas de diversas especies que son cultivadas en una estructura especial dando la apariencia de ser un jardín pero en vertical.

DESARROLLO COGNOSITIVO: Evolución de las capacidades cognitivas en los procesos tales como la memoria, la atención, el lenguaje, percepción, la solución de problemas o inteligencia y la planificación; involucran funciones cerebrales y los llamados procesos de control, como por ejemplo los que se utilizan cuando se persigue una meta y se requiere impedir las diferencias del ser humano.

DESARROLLO PSICOMOTRIZ: Corresponde con la dualidad cartesiana mente-cuerpo. Refleja la ambigüedad de lo psíquico (psico) y de lo motriz (motricidad) así como de las complejas relaciones entre estos dos polos.

MADUREZ: Formas de comportamiento organizado que se han determinado biológicamente y aparecen con la edad.

COMPORTAMIENTO INNATO: Es aquel que está presente al nacer; no necesita de aprendizaje y de ejercitación y permite al niño protección, orientación y satisfacción de las necesidades básicas.

PRIMERA INFANCIA: Primera Infancia, etapa de la vida que va desde el nacimiento hasta los 6 años de edad.

COMPOSTAJE: La composta, el compostaje, composto o abono orgánico es el producto que se obtiene del maíz y compuestos que forman o formaron parte de seres vivos en un conjunto de productos de origen animal y vegetal; constituye un "grado medio" de descomposición de la materia orgánica que ya es en sí un magnífico abono orgánico para la tierra, logrando reducir enormemente la basura.

SEMILLERO: Un Semillero es un sitio donde se siembran los vegetales o un lugar donde se guardan las semillas. Es un área de terreno preparado y acondicionado especialmente para colocar las semillas con la finalidad de producir su germinación con las mejores condiciones y cuidados, a objeto de que pueda crecer sin dificultad hasta que la planta esté lista para el trasplante.

BIODEGRADABLE: Producto o sustancia que puede descomponerse en los elementos químicos que lo conforman, debido a la acción de agentes biológicos, como plantas, animales, microorganismos y hongos, bajo condiciones ambientales naturales.

5. INTRODUCCIÓN

En Colombia la educación preescolar y la estimulación temprana, empieza a ser relevante en la constitución de 1991 donde se empieza a crear conciencia de la importancia de esta, hace un llamado a las personas a dar atención especial a el niño para que su desarrollo sea de forma íntegra y social; se analiza a la familia como primer eje inicial de orientación y como base del desarrollo; en segundo lugar los espacios sociales que comparte con personas cercanas entre ellas la comunidad, sociedad, otros niños y las instituciones de educación inicial y como debe proponer y generar ambientes adecuados para el menor.

Es importante que el niño desarrolle un aprendizaje significativo en las primeras etapas de la infancia ya que esta ayuda en sus prácticas futuras, puede promover su desarrollo neuro cerebral; ayudando a lograr su mayor potencial si se aplica en los primeros 6 años de vida. Entre más exista una interacción con el medio y con las actividades cotidianas, el niño tiende a desarrollar más sus habilidades psicomotoras y cognoscitivas lo cual le permitirá estar preparado para solucionar problemáticas reales en el futuro y ser así una persona autosuficiente, competente; sin olvidar otorgar un valor personal sobre su experiencia promoviendo desarrollos significativos donde pueda apreciar el valor personal.

Es importante resaltar la educación inicial de los menores como derecho fundamental de los sistemas, la cual debe llegar a todos los rincones colombianos sin importar, el estrato, ideologías e instalaciones; es por eso que la mirada de los diseñadores del ámbito infantil debe estar dirigida a las problemáticas de la primera infancia, para de alguna forma suplir estas necesidades educativas además de proveer soluciones adaptables a diferentes condiciones económicas sociales y ambientales

6. ENTENDER

6.1 DEFINIR

6.1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La importancia de la educación preescolar en nuestro país es algo que empieza a analizarse hace 2 décadas, cuando en la constitución de 1991 se empiezan a plantear a grandes rasgos la primeras implementaciones y reglamentaciones; la importancia de tener acceso a la estimulación temprana sin importar sus condiciones sociales o económicas. Estos son los primeros enfoques reales que se plantea hacia la educación preescolar entre otros. El 8 de noviembre del 2006 la ley 1098. Por la cual se expide el código de la infancia y la adolescencia. El congreso de Colombia, decreta “La protección integral a los niños y adolescentes”¹.

En Colombia existen diferentes tipos de hogares comunitarios e instituciones de educación preescolar establecidos antes y después de esta reglamentación y va en aumento; poco a poco se ha reconocido la verdadera importancia en el crecimiento de los niños; tiene tal protagonismo que se ha convertido en uno de los principales intereses para importantes ONG´s como la ONU, Save the Children entre otras.

Según el DANE, el 32% de los niños viven solo con su madre. De estas mujeres separadas un 74% trabajan para mantener el hogar. En 15 años según Pro familia aumento de 24% a 34% la jefatura de la mujer en el hogar lo que significa que las

¹ Documento “Política De Primera Infancia” Programa de apoyo para la construcción de la política de primera infancia

madres no pueden prestar la atención necesaria a sus hijos más de 2 meses²; lo que dura la licencia de maternidad dependiendo de cuál sea la situación laboral de cada una. Son muy pocas las madres que pueden quedarse en casa y tener un seguimiento de la educación de sus hijos por motivos económicos y sociales; por esto es importante el apoyo de instituciones gubernamentales como el ICBF, centros de educación inicial ,preescolar y sala cunas; que apoyen el desarrollo y la educación de los niños en Colombia.

El problema radica cuando se analiza las instituciones de preescolar donde se posee, mano de obra, instalaciones y procesos educativos, pero no encontramos que se supla adecuadamente la ayuda pedagógica, ni los espacios para el aprendizaje que los niños necesitan, dado por elementos del medio y distintos tipos de materiales o espacios que ayuden al desarrollo y que pueda ser intervenido en un aprendizaje integral; muchas de estas instituciones no son totalmente aprovechables para el uso educativo y la mayoría son viviendas que se adaptaran a las rutinas educativas sin tener el debido conocimiento sobre el diseño apropiado y seguro pensado para los niños y niñas.

En las instituciones educativas de primera infancia se desarrollan distintas metodologías que tienen reglamentaciones sobre el material de aprendizaje; pero no existe un desarrollo de los elementos en el entorno que los hagan más aptos hacia el aprendizaje e íntegros; poco enfocados hacia el aprovechamiento de espacio, sin lograr crear interacciones entre los niños, el entorno y el aprendizaje. Por esto se necesitan objetos que apoyen a los educadores sin importar las condiciones y que adecuen distintos lugares haciéndolos más apropiados y estimulantes para que el niño sienta curiosidad y pueda generar su propio conocimiento significativo.

Es importante que los diseñadores generen herramientas que ayuden a los niños en sus competencias intelectuales, motrices, sociales, etc. A ser más autónomos e

² Encuesta Nacional de Demografía y Salud "Situación de las mujeres en Colombia" Departamento de comunicaciones PROFAMILIA.

independientes que generen futuro, aporten a la sociedad y la comunidad en la que se encuentran; niños inteligentes, creativos, capaces de tomar decisiones; que ayuden a mejorar las condiciones de vida de otros por medio de su aprendizaje en el jardín que promueva la intervención de espacios exteriores, todo esto por medio de nuevas propuestas de educación, sistemáticas que ayuden en los aprendizajes a través del juego, la interacción e integración.

El conocimiento que se genere en esta etapa de la vida será determinante en todo el aprendizaje posterior y por esto la información que se recibe debe promover los valores sociales y el respeto por los otros y por el medio ambiente; como diseñadores debemos crear objetos que sean responsables en su ciclo ecológico, y dar el ejemplo, desde esta etapa para que el infante conozca el valor de los recursos ambientales y que se interese por generar sostenibilidad en el futuro.

6.1.2 HIPÓTESIS

La intención de este proyecto es crear elementos cotidianos, que promuevan la estimulación al interior de los jardines infantiles, para que puedan generar ambientes educativos donde el niño se exprese y creé con autonomía, objetos que ayuden en las necesidades del método educativo Emilio Reggio entre otros, adaptándose a distintas instituciones y usuarios. Mejorar las posibilidades de socialización, el desarrollo cognoscitivo y ayudar a los niños a ser más creativos y autónomos.

6.1.2.1 CONTEXTO

Responsabilidad de la educación Preescolar y como los objetos que intervienen los procesos educativos son importantes para el desarrollo del menor, su efectividad y funcionamiento.

6.1.2.2 USUARIO

Niños entre 3 y 5 años edades habituales en la etapa preescolar.

6.1.2.3 USO

Aprovechamiento de diferentes espacios en las instituciones educativas y en las cuales interviene las actividades del menor.

6.1.2.4 INTEGRACIÓN

El diseño debe integrarse con el espacio y el niño debe poder sentir que es amable y que puede usarlo.

6.1.2.5 FUNCIONAL-CONSTRUCTIVO

Se debe pensar en el diseño que responda a la diversidad de los niños presentes en el aula, debe adaptarse a los niños y a los diferentes percentiles.

6.1.2.6 CONTENIDO EDUCATIVO

El objeto interactivo debe aportar a los niños en su desarrollo social y cognitivo, y debe estar planteado de acuerdo a los métodos educativos actuales.

6.1.2.7 SIMBÓLICO

Debe estar acorde con las diferentes partes de aprendizaje del aula, además estar adaptado para el público infantil.

6.1.2.8 RESTRICCIONES

Debe ser seguro para los niños, depende de la normativa exigida por el Ministerio de educación para el acondicionamiento de los jardines.

6.1.2.9 FORMAL- ESTÉTICO

La estética debe enfocarse en los niños de 3 a 5 años y debe ser planeada para que exista una estimulación cognitiva, sensorial y social; colores brillantes , texturas, formas elementales etc.

6.1.2.10 VARIABLES EXTERNAS DEL DISEÑO

Debe adecuarse al cambio de tamaño y al crecimiento acelerado de los niños.

6.1.3 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Es importante como diseñadores industriales tengamos una mirada objetiva acerca de las problemáticas infantiles y las soluciones que podemos ofrecer a partir de los objetos; podemos enfocarnos en el usuario al cual nos dirigimos por la importancia y responsabilidad que requiere, los niños están encargados de construir el futuro y el desarrollo de nuestra sociedad debemos apoyar enseñanzas, procesos y pensamientos integrales en ellos para que usen sus recursos con responsabilidad, crear conciencia ambiental, generar respeto por su entorno incluyendo las personas con las que se relaciona y brindar oportunidades preparando niños y niñas para enfrentarse a problemáticas y adaptarse al medio actual y futuro, fomentando su creatividad y el desarrollo de su capacidad cognitiva de forma integral.

En países como Estados Unidos la educación se ha convertido en una política de vital importancia para el gobierno actual, debido a la necesidad de disminuir la brecha existente entre niños pobres y niños privilegiados; los investigadores han demostrado que los programas de preescolares bien diseñados producen rentas mayores a los invertido; James Heckman ganador del premio nobel concluyo que un dólar invertido en el programa de la Escuela Primaria Perry de Michigan donde los niños trabajan con los maestros para crear su propio pensum, y el maestro los acompaña desde sus casas si es necesario; produjo una ganancia para la sociedad entre 7 y 12 dólares para el estado. (¿Porque la educación preescolar es vital? infografía adjunta).³

Colombia debería imponer políticas educativas al igual que EEUU; el diseño mobiliario infantil en nuestro país debe estar enfocado adaptarse y crear espacios para los niños (microcosmos) que se relacione con los métodos educativos; donde el menor interactúe, aprenda y socialice con la observación de un adulto pero por

³ <http://blogs.iadb.org/desarrolloinfantil/2013/02/25/obama-y-los-ninos-una-propuesta-en-favor-de-la-educacion-preescolar-universal-en-estados-unidos/>

medio de la exploración propia; estimulando su autonomía. Las instituciones deben tener sistemas objetuales que creen espacios de aprendizaje donde los niños y las niñas puedan intervenir según su propio criterio, que sean herramientas guías para el alumno, y que las propuestas vengan de los procesos naturales del menor (aprendizaje significativo).

FIGURA 1: “¿POR QUE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR ES VITAL?”



FIGURA 2: “EN GENERAL LOS NIÑOS DE PREESCOLAR”



A partir de esto desarrollar una educación preescolar de calidad donde se intervengan los espacios pasivos por medio de objetos convirtiéndolo espacios totalmente activos y aprovechables para los niños y le den sentido a las dinámicas cotidianas a partir de procesos naturales de juego y socialización donde se obtengan los mejores resultados; generando capital humano, y moldeando mentes creativas, que sean capaces de ser felices.

6.1.4 OBJETIVO GENERAL

Diseñar una propuesta objetual para niños en edades de 3 a 5 años que ayuden a estimular el desarrollo cognitivo y social del infante; se adapte a distintos tipos de usuarios en el rango de aprendizaje, a los entornos educativos, institucionales y arquitectónicos.

6.1.4.1 OBJETIVO ESPECÍFICOS

Realizar un estudio sobre el usuario, instituciones y la analogía de estos; el dialogo, la interacción, el aprendizaje y los elementos que rodean el ambiente escolar.

Investigar materiales que ayuden a desarrollar prototipos y producción de los objetos para que sea más asequible para cualquier institución y además sean amigables con el medio creando responsabilidad ambiental en los usuarios.

Identificar referentes que permitan establecer nuevas propuestas, donde se pueda promover la interacción del usuario, el medio, los educadores y los padres.

Analizar la información obtenida y establecer parámetros de diseño apropiadas para el objeto y las condiciones que estamos desarrollando.

6.1.5 METODOLOGÍA DE DISEÑO

DESING THINKING

Entender, observar, sintetizar, prototipar, probar



METODOLOGÍA

Esta metodología es apropiada para este caso porque nos contextualiza más en las problemáticas diarias y en la percepción del consumidor. Nos ayuda a tener un pensamiento global, e integrar diferentes disciplinas a partir de la sensibilización como diseñadores y usuarios. Más cuando mi objetivo es el campo de la educación y el público infantil, es un método donde todos pueden participar y dar feedback. Brinda nuevas herramientas, nuevas perspectivas y nuevos objetivos, cambiando constantemente gracias a las necesidades y opiniones de los usuarios; además ayuda a promover la creatividad de los niños a partir del uso de los productos y la participación en los procesos.⁴

⁴ <http://designthinkingforeducators.com/>

6.2 INVESTIGAR

6.2.1 ANTECEDENTES GENERALES

6.2.1.1 SISTEMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR EN COLOMBIA

La educación en el país según la ley 115 de 1994 es un derecho de todos los niños y un servicio público, que puede ser ofrecido por el sector público o particulares; está amparada por la ley 1098 de 2006 mejor conocida como la ley de la infancia y adolescencia donde se reconoce a los niños y adolescentes como sujetos titulares de derechos que son establecidos por la “convención internacional de los derechos del niño” donde se estipulan los derechos de la primera infancia, como: la atención en salud, nutrición, la protección contra peligros físicos y la educación inicial.

En Colombia la educación se estructura en 3 etapas: la educación preescolar, la educación básica que incluye primaria y secundaria y la educación superior. En la educación preescolar la cual se estudia en el actual proyecto comprende los grados de pre jardín, jardín y transición para los niños de 3 a 5 años según la reglamentación del decreto de 2247 de 1997.

En esta ley se hace énfasis en las instituciones que se dedican a ayudar en el aprendizaje preescolar, esta promulga 3 componentes importantes; integralidad donde se reconoce el trabajo pedagógico que toma el estudiante como ser único, social independiente y recíproco con el medio que lo rodea; participación que reconoce el trabajo de grupo para la aceptación del otro y de sí mismo en el cambio de experiencias y aportes. Y lúdica que reconoce el juego como dinamizador, mediante el cual aprende y construye conocimientos, desarrolla iniciativas propias comparte intereses, desarrolla habilidades de comunicación entre otras. Donde el niño se apropia de su ambiente para generar sus propios conocimientos.

6.2.1.2 TIPOS DE ESPACIOS IDENTIFICADOS EN PREESCOLAR

El jardín infantil identificamos distintos tipos de lugares entre ellos:

Aulas de clase, aula múltiple, servicios: cocina, lavaderos, ropas, almacén, comedor, baños infantiles, ludotecas, administración y zonas recreativas.

TABLA1: REGLAMENTACIÓN DE LAS PARTES DE AULA ESTUDIOS E INTERACCIÓN DE LOS MENORES.

ZONA	EDUCACIÓN		
ITEM	AULAS PREJARDÍN	AULAS JARDÍN	CIRCULACIÓN Y MUROS
AREA (m2)	45 m2		35%
OCUPACIÓN	Máximo 30 niños y niñas		270 (total de niños de la zona educativa)
INDICE DE AREA	1,5 m ² /niño		0,6 m ² /niño
EDAD	3 a 4 años	4 a 5 años	
DOTACION Y EQUIPAMIENTO	Mesas modulares en material resistente y de fácil aseo, espacio para exposición de los trabajos efectuados por los niños y niñas, material educativo conforme al modelo pedagógico, gaveteros o estantes (uno por cada niño para guardar loncheras, ropa y objetos personales)		

ZONA	LÚDICA		
ITEM	Aula Múltiple	Depósito	Patio de Recreo y zona de juegos
AREA (m2)	80 m ²	12 m ²	840 m ²

OCUPACIÓN	60 niños	2 usuarios	300 niños en diferentes turnos
INDICE DE AREA	1,33 m ² /niño	N.E.	2,8 m ² /niño
EDAD	Todos los niños	Profesores	Todos los niños
DOTACION Y EQUIPAMIENTO	Equipos audiovisuales, 90 sillas para niños y niñas y 20 sillas para adultos, ambientes por áreas de interés.	Estantería	Parque infantil a escala

ZONA	LÚDICA		
CARACTERÍSTICAS ESPACIALES	Altura mínimo de 2,5 m, una pared con espejo, zona de exhibición para los trabajos infantiles	Lugar seco y ventilado	Zona exterior descubierta con cerramiento perimetral o confinamiento con la misma estructura (patio central) , Según diseño
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	Piso cálido resistente, ventilación e iluminación natural		Combinación zona dura y zona verde

*Basado en la ley 115, documentos COMPES de la distribución de los recursos para la educación y la atención integral de la primera infancia para la vigencia 2008. En la cual se basan toda la construcción de la infraestructura del ICBF o infraestructuras y dotaciones municipales para los programas de atención de la primera infancia.



Jardín Infantil Castilla, Medellín Colombia

6.2.1.3 IMPORTANCIA EDUCACIÓN PREESCOLAR

En Colombia se establece que la primera infancia es la etapa entre el nacimiento y los 6 años de edad donde las experiencias del niño influyen significativamente en su desarrollo físico social y cognitivo. En el año 1991 en la nueva constitución establece que todos los niños entre 5 y 15 años deben entrar a estudiar el preescolar; desde ese entonces empieza un interés por mejorar las condiciones de aprendizaje de la primera infancia y ha estado aumentando de un 58,8 % a un 78.3% significativamente en este periodo a un 80% actualmente la educación preescolar en la mayoría de instituciones de todo el país.

Es importante este tipo de procesos educativos para ayudar a formar mejores personas con más oportunidades en el futuro; ya que gracias a la neurociencia⁵ se ha demostrado que el desarrollo de las neuronas logra su máximo potencial a estas edades infantiles, por esto es mejor invertir en la educación preescolar la cual va tener mejores resultados y va a brindar al niño herramientas que le ayuden

⁵ Harvard University - Center on the developing child (C.A. Nelson, 2000) - <http://developingchild.harvard.edu>

a ser mejor individuo y ser humano; social en el futuro y que esto de forma significativa pueda apoyar el desarrollo del país.

Como se ha explicado antes en países como Estados Unidos tienen políticas muy fuertes para el fomento de la educación preescolar y se comprobó que funciona gracias a la investigación del Instituto Perry de Michigan, que prueba que los niños que asisten a preescolar están más preparados para los desafíos de la edad adulta que los demás niños que no y esto es determinante para los desarrollos del país, además la inversión de preescolar se recupera 7 veces más de lo que se invierte en para esos programas.

6.2.1.4 LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN COLOMBIA

Es la educación de las políticas más importantes para el desarrollo en la etapas infantil de los 3 a 5 años y de acuerdo a la Política Nacional de Primera infancia (CONPES 109 Colombia por la primera infancia 2007).

“La educación inicial busca proporcionar a niños y niñas experiencias significativas en su desarrollo presente y no solamente para su futuro inmediato. Así, lo propio de la educación inicial es el “cuidado y el acompañamiento” del crecimiento y desarrollo de los niños y niñas mediante la creación de ambientes sociales, seguros y sanos. Se asume la educación inicial como un proceso continuo de interacciones y relaciones sociales, oportunas y pertinentes que posibilitan a los niños y las niñas potenciar sus capacidades y adquirir competencias para la vida, en función de un desarrollo pleno que propicie su constitución como sujetos de derechos.

Ósea tener un cuidado y acompañamiento afectuoso e inteligente del crecimiento y desarrollo de los niños y las niñas, en ambientes de socialización sanos y seguros para que logren aprendizajes de calidad”.

Su importancia radica en la relación que tiene la productividad de la persona en el trabajo, y esto con los ingresos económicos; entonces liga directamente la educación con la riqueza y así el desarrollo del país. La Corporación Andina de

Fomento, CAF publica un documento donde hace una evaluación de diferentes frentes en Latinoamérica, mostrando un gran déficit en la parte de educación.

Es importante realizar y probar nuevos planteamientos sobre la educación preescolar ya que con una buena base es más fácil mejorar el rendimiento de la persona en los estudios posteriores; la estimulación temprana ayuda a los niños y niñas a tener un mejor futuro e incluso se considera que la educación es determinante en el comportamiento social del individuo y puede prevenir actitudes violentas; en esta edad el menor empieza a socializar con otros niños y de ahí puede crear su concepto acerca de los individuos que lo rodean y cómo comportarse. Esta etapa será definitiva en el desarrollo del menor, una buena atención lo ayudaran a tener mayores oportunidades sobre todo en las poblaciones de bajos recursos, donde es difícil que las familias cuenten con tiempo y dinero para proveer los cuidados suficientes, por eso el estado y la sociedad debe intervenir para que este desarrollo siga su curso. (Capacitación, subsidios condicionados, centros de apoyo, jardines sociales, parques infantiles etc.)

6.2.1.5 DESARROLLO INFANTIL DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

Según Piaget, epistemólogo y psicólogo suizo, famoso por estudiar el desarrollo de la inteligencia de los niños; establece la etapa de 3 a 5 años, donde el niño está en la etapa de inteligencia verbal o intuitiva. Nos enfocamos en esta edad porque el mayor desarrollo cognitivo se establece aproximadamente en esta fase; Según estudios del centro de desarrollo de los niños de la universidad de Harvard las neuronas crecen más y más rápido cuando cursa esta etapa; los sentidos del niños están abiertos a todo su ambiente y el aprendizaje depende la interacción de ellos y del medio en el que se desenvuelvan.

La teoría del modelo cognoscitivo⁶ nos dice que los niños encuentran su desarrollo gracias al entorno y de su relación activa con el, considera que los niños son seres

⁶

Libro "Teorías cognitivas del aprendizaje, J.I. Pozo"

que viven y crecen con sus propios impulsos internos y patrones de desarrollo; dando sentido a sus experiencias mediante la organización de sus conocimientos que le permite el desarrollo de estructuras simples hacia otras más complejas.

6.2.1.5.1 DESARROLLO COGNOSCITIVO SEGÚN PIAGET

Piaget, postula tres procesos cognitivos: Acomodación, equilibrio y disequilibrio.⁷

La acomodación es el proceso cognitivo por el cual se cambia o reestructura o crea nuevos esquemas según la información que el niño posee.

Equilibrio cuando todo está sin ser alterado.

Posteriormente aparece la noción de disequilibrio como complemento, convirtiendo las mecánicas por las que se mueven los esquemas cognitivos.

6.2.1.6 DESARROLLO DEL NIÑO

El termino DESARROLLO hace referencia a las alteraciones en el comportamiento, a través del tiempo. Con estos cambios aparecen comportamientos y reacciones de adaptación, más sanas y de mayor competencia. En el caso de los niños es importante tener en cuenta que sus comportamientos frecuentemente son un estímulo al ambiente humano para que coopere en su desarrollo.

⁷

Libro "La equilibración de las estructuras cognitivas, J. Piaget"

Es importante reconocer conceptos como

La madurez:

Según Papalia y Wendkos Olds, es el despliegue de formas de comportamiento organizado que se han determinado biológicamente y aparecen con la edad” esto significa que existe una información genética, para que aparezcan ciertas habilidades a medida que el niño crece.

Comportamiento innato:

Es aquel que está presente al nacer; no necesita de aprendizaje y de ejercitación y permite al niño protección, orientación y satisfacción de las necesidades básicas. Cuando el niño nace posee un conjunto de formas innatas de comportamiento organizado ante determinados estímulos

6.2.1.6.1 PRINCIPIOS DEL DESARROLLO

El desarrollo no se da al azar. Se da de forma organizada y en un sentido lógico para todos los seres.

Principio céfalo caudal: El desarrollo empieza en la cabeza y continúa en las partes inferiores.

Principio Próximo Distal El desarrollo surge desde la parte central del cuerpo hacia la exterior. La cabeza y el tronco del embrión. Las partes del cuerpo que se encuentran cerca del eje central desarrollan primero sus habilidades.

El desarrollo se da de lo simple a lo complejo: la adquisición de todas las destrezas y transformaciones correspondientes a las dimensiones del desarrollo se produce de lo simple a lo complejo.⁸

⁸

Modulo “Dimensiones del desarrollo infantil” A. Barrantes

Existen diferencias individuales en cuanto a la edad para que el niño alcance logros específicos pero, por lo general todos los niños avanzan en un orden definido que va desde los movimientos y las actividades más simples hasta las más complejas.

Queremos promover los distintos desarrollos del niño para tener una evolución integra por medio de todos los ámbitos y no enfocarnos especialmente en uno; mirar el niño como un ser autónomo y capaz desarrollarse por el mismo como animo principal de nuestro proyecto basado en las metodologías que posteriormente investigaremos.

6.2.1.6.2 PERSPECTIVA HUMANISTA

En 1962 se fundó la asociación de Psicología humanística en la cual nos enfocaremos para desarrollar nuestro proyecto. Este es un enfoque positivo y optimista, para el cual la naturaleza humana es buena y no existen instintos negativos ni energías o influencias ambientales que atenten contra el yo en desarrollo. La perspectiva cognoscitiva que se desarrolla son dos enfoques que afirman que las personas pueden dirigir sus vidas y cultivar su propio desarrollo. Pero este enfoque profundiza en la naturaleza humana al considerar que la persona posee factores internos de gran valor como los sentimientos, los valores, los proyectos, las fantasías e ilusiones sus teorías se interesan más en la mejor calidad de vida humana que en presentar una teoría de carácter científico.

Han hecho un aporte muy importante a la educación infantil porque busca rescatar la singularidad, la creatividad y el valor, del ser humano, destacando su potencial. Los humanistas no se centran en el conflicto sino en las capacidades y áreas positivas, para lograr la auto relación de la persona. No distinguen etapas de

desarrollo sino que establecen dos periodos amplios de la existencia humana: antes de la adolescencia y después de ella. En estos el ser humano debe alcanzar las más grandes capacidades humanas: selección, creatividad y autorrealización.⁹

6.2.1.6.3 ¿COMO SE DESARROLLA EL NIÑO?

Para el desarrollo de mi proyecto, es necesario investigar los diferentes tipos de desarrollo del niño y como se puede promoverlo para poder obtener parámetros claros de diseño, y establecer como fomentar este desarrollo.

6.2.1.6.3.1 DESARROLLO PERCEPTIVO

La función perceptiva del infante se modifica a medida que crece, aumenta sus destrezas sensorio motoras y realiza exploraciones en su ambiente por medio de la actividad objetual.

Aumenta la diferenciación y la precisión en la percepción visual.

Distingue los objetos por su denominación.

Percepción del todo y de la parte, no se detiene a los detalles.

Percepción de la orientación espacial

⁹

Libro "Teorías cognitivas del aprendizaje, J.I. Pozo"

6.2.1.6.3.2 EXPRESIÓN PLÁSTICA

Esta es una etapa característica de estas edades y se supera a los 5 años, aparecen representaciones comprensibles para el adulto, puede representar objetos de diferentes maneras, es importante la forma pero el color tiene un interés secundario.

Combina objetos reales con garabatos.

Los niños hacen movimientos con el lápiz solo por placer motriz, y descubren que sus trazos se parecen a algo e intentan repetirlo.

A los 4 años hacen garabatos pero ya más definidos la mayoría representando la figura humana y existe una mayor atracción por asemejarse a los colores reales pero no totalmente.

6.2.1.6.3.3 DESARROLLO COGNOSITIVO

Los procesos mentales empiezan a depender de los factores externos y de cómo el niño se relacione con ellos. La solución del problema no se descubre por medio de la acción, sino idearse o representarse. El objeto se manipula rápidamente pero a nivel mental

La creatividad y la imaginación lo son todo, el niño combina sus deseos con la realidad y los objetos se transforman en lo que ellos puedan imaginar.

El niño cree que todos sienten de la misma manera que él, piensa que solo existe su punto de vista.

No relaciona los procesos en un punto inicial y medio, piensa que las cosas siempre serán y fueron como las ve.

Todo está creado por una finalidad por esto siempre están preguntado sobre todo a su alrededor.

Sujeto a la experiencia directa no diferencia entre los hechos objetivos y la percepción subjetiva, dibuja lo que sabe.

El pensamiento se va convirtiendo cada vez más lógico, conversaciones, seriaciones, clasificaciones.

Son capaces de poner atención a algo por algún tiempo planificado, pero todavía cambian de actividad constantemente.

En memoria los niños son capaces de utilizar estrategias como repetir, narra o señalar, son capaces de describir sus recuerdos que es la base para poder generar nuevos conocimientos.¹⁰

6.2.1.6.3.4 DESARROLLO SOCIO AFECTIVO

Capta expresiones emocionales de los otros niños, posee una conducta más sociable, empieza a pasar más tiempo con su grupo de juego, le gusta jugar solo y con otros.

Tiende a afianzar el yo y empieza una crisis de independencia que lo vuelve más autónomo y seguro en sí mismo

Asume las diferencias sexuales y tiene conflictos en su identificación con el adulto.

Empiezan terrores irracionales.

¹⁰

<http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/etapas-del-desarrollo-cognitivo-del-nino.html>

6.2.1.6.3.5 PERFIL SOCIO AFECTIVO

A esta edad los niños se miran se tocan, se buscan son tremendamente curiosos al relacionarse sentimentalmente existen dos formas para ellos el primero es el de poseer objetos y personas; y el segundo sentimiento es el de inferioridad, el niño es muy sensible a los actos de los adultos.¹¹

En esta etapa el niño se vuelve su yo, adquiere vivencias y es consiente sobre el mundo y la actividad en él.

Aparece el yo social, cuando desarrolla sentimientos por otras personas ya sea simpatía o antipatía, y esta relación aparece a partir de la dinámica del juego.

La actitud varía dependiendo de las necesidades, deseos e intereses del niño, imita a los adultos pero sin conciencia reproduce los movimientos, las conductas, ideas de otros sin darse cuenta. Y por eso el niño puede tomar las reglas de los adultos como si fueran la voluntad de sí mismo “conformista” o “inconformista” cuando resiste la voluntad del otro, es importante bajo el concepto de autoestima que el niño enriquezca la primera imagen de sí mismo como persona con características diferentes a las demás.

4 a 5 años los niños son vulnerables a alguno que se sienta con más poder y abuse de los otros sin que pongan resistencia.

A los 4 años los niños tiene amigos imaginarios.

A los 5 años son más independientes, se puede confiar en él.

Cuida a los más pequeños, tiene capacidad para la amistad y juega más en grupo.

¹¹ “El desarrollo socio afectivo de los niños/as de tres hasta los cinco años”
<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/670/6/CAPITULO%20III.pdf>

Posee un sentido elemental de la deshonra y vergüenza, es servicial y afectuoso, comprensivo y conversador.

Puede controlar más el llanto, se molesta ante las injusticias.

Tiene noción de las reglas.

6.2.1.6.3.6 DESARROLLO PSICOMOTRIZ

El niño tiene más espontaneidad y armonía de sus movimientos mucho más dominio de su cuerpo primero la motricidad fina y luego la gruesa.

Hace la pinza con las manos puede agarrar el lápiz con las manos y dibujar líneas y círculos.

Recorta con las tijeras.

Puede permanecer más tiempo sentado, aunque todavía necesita movimiento.

Puede lanzar una pelota, pedalea un triciclo, e intercalar los pies.

Se amarra los zapatos.

Desarrolla aspectos importantes de su personalidad.

Escribe su nombre.

Es importante en estas etapas que el adulto le brinde más seguridad en vez de cohibir al niño para que este pueda desarrollarse sin limitaciones, es importante no interrumpir sus esfuerzos de forma brusca si no incorporarse con ellos a las tareas y juegos y estimulando las ejecuciones con esfuerzo propio brindándoles motivación.

Ya a los 5 años él tiene mayor dominio de sus movimientos más equilibrio salta sin problemas, maneja la articulación de la muñeca lo que le ayuda para manejar el lápiz con precisión empieza a identificar conceptos de derecha e izquierda tiene

mayor manejo de herramientas y su motricidad fina está casi totalmente desarrollada.¹²

6.2.1.6.3.7 DESARROLLO DEL LENGUAJE

El niño repite silabas aunque estas no tiene sentido para él, intenta imitar a la gente pero él no es un acto consiente. Repite creyendo que es una idea propia.

Cuando él niño no puede crear algo lo acompaña de palabras para crear otra realidad. Puede ser en pareja o colectivo.

El monologo, El niño habla para sí mismo pero en voz alta, estas palabras no tienen significado solo acompañan al acción, es importante la palabra para el niño ya que está muy ligada a los acontecimientos.

El niño no entiende los sentimientos de los demás solo los de el, el niños no se ocupa de saber a quién habla ni si es escuchado, habla más de sí mismo.¹³

6.2.1.6.3.8 HÁBITOS DE VIDA DIARIA

El niño avisa cuando tienes ganas de ir al baño.

Se lava las manos y los dientes con poca ayuda del adulto además colabora en el momento de la ducha.

Usa cubiertos bebe solo de la tasa tiene una hora establecida de comer y de dormir.

¹² "Desarrollo Físico Y Psicomotor En La Etapa Infantil" C.Maganto, S.Cruz Sáez

¹³ "Desarrollo Del Lenguaje En El Niño De 0 A 6 Años" M. Quezada, Madrid

Hacer encargos sencillos.

6.2.1.7 ESTIMULACIÓN

Una serie de técnicas que ayudan para el desarrollo mental y físico de los niños y de ciertas habilidades y capacidades estando estos en la primera infancia, teniendo en cuenta el individuo y el entorno social en el que se desenvuelve.

6.2.1.7.1 ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Se habla de este tipo de estimulación cuando se compromete los sentidos, vista, olfato, gusto, tacto y audición. En algunos de los planes pedagógicos se estimula la vista y la audición por medio de la memoria repetición auditiva y visual. El tacto se desarrolla por medio de la intervención de superficies y materiales en donde el niño aprende conceptos como: blando duro, suave áspero, etc. Y esta interacción va muy ligada al lenguaje y la cognición.

Entre los materiales que se usan encontramos figuras geométricas de diferentes tamaños colores texturas esponjas de colores y diversas formas, utensilios que se puede intervenir como: algodón, papel, pinturas, arcilla, plastilina.

El proceso de asimilación de los estímulos se produce de manera natural en la mayoría de los niños. Potenciar todo esto cuya integración sensorial es normal presenta profundos cambios ya que los sentidos nos ayudan a comunicarnos, a aprender conceptos fácilmente por medio de la interacción y además nos sirve

para adquirir el lenguaje. Así se comienza a conocer el mundo y a ser parte de él.¹⁴

6.2.1.7.2 ESTIMULACIÓN COGNITIVA

Se habla de este tipo de estimulación cuando se ayuda a potenciar la inteligencia. Es por esta razón que las actividades que incentivan la memoria, la ubicación temporoespacial, la capacidad de abstracción, la simbolización, la relación causa-efecto, entre otros ayudan en los procesos cognitivos. Estas actividades se planifican según la edad del niño, sus debilidades y fortalezas.

Se usan materiales como encajes verticales y horizontales, bolas y material de ensartado, cubos de distintos tamaños, diversos tipos de cajas, rompecabezas, figuras geométricas, ordenador con juegos interactivos, sonajeros simples, nudos, abrochar cremalleras y botones, láminas, juegos de secuenciación de imágenes, objetos reales, pirámides de cubos, juegos para estimular el lenguaje y juguetes variados para trabajar el juego simbólico.¹⁵

El tiempo también es fundamental, ya que algunos pequeños pueden distraerse con facilidad y otros enfocan con mayor rapidez su atención.

Algunos objetivos de este tipo de estimulación son:

Fomentar y acelerar el desarrollo de las funciones cognitivas básicas.

Identificar y corregir las funciones cognitivas deficientes.

¹⁴ <http://www.miramosporti.com/descargas/EstimulacionSensorial.pdf>

¹⁵ <http://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/1489/Fern%C3%A1ndez%20Roiz,%20Beatriz.pdf?sequence=1>

Desarrollar la motivación.

Desarrollar el pensamiento práctico y representacional.

Fomentar la efectividad en el proceso de aprendizaje.

6.2.1.8 EL JUEGO

Tomamos el juego como forma de estimular el niño de forma natural en donde puede aprender y desarrollar sus habilidades naturalmente.

6.2.1.8.1 TEORÍA CONSTRUCTIVISTA DEL JUEGO SEGÚN VYGOTSKY

Es importante cuando hablamos de juego y la interacción y del aprendizaje, hablar de Vitgosky (1896- 1934) y enfocarnos en la teoría del más que en la de Piaget porque este nos propone un juego más interactivo y social además fue un impulsor del desarrollo mental del niño facilitando el desarrollo de funciones del niño como la atención y la memoria voluntaria.

“El juego es una realidad cambiante y impulsora del desarrollo mental del niño “es importante para el desarrollo sociocultural de cada individuo y por lo tanto el medio en el cual se desarrolla, los procesos psicológicos tienen un origen social. Parte del ser humano y la relación con su código genético pero el producto final viene determinado por el medio social donde vive, este será quien transmita valores, costumbres y bienes culturales. Según Vygotsky a medida que el niño va

creciendo, el juego va evolucionando, cuando aparece el juego simbólico va dejando la individualidad y busca el juego más social.¹⁶

Posee una teoría constructivista ya que habla de que a través del juego el niño construye aprendizaje, su propia realidad y cultura, al relacionarse con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad o “zona de desarrollo próximo” que es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida del niño para resolver problemas de forma independiente, y el nivel de desarrollo potencial.

Existe entonces un análisis por parte de Vygotsky sobre el niño y el entorno social y sus características que darán el resultado diferente dependiendo del ambiente y las conductas sociales que tenga a su alrededor, tiene una distinción entre lo que una persona puede realizar sola y lo que puede hacer con la ayuda de otra, creando 3 conceptos.

Nivel de desarrollo real (NDR). son aquellas actividades que una persona puede hacer de manera independiente.

Nivel de desarrollo potencial (NDP). las actividades que una persona puede realizar con ayuda de otra.

Zona de desarrollo próximo (ZDP). Es la distancia que el niño debe recorrer entre lo que sabe y debe aprender si el medio le proporciona los recursos necesarios. Estos recursos le vendrán dados por el proceso de interacción social con otras personas, ya sean adultas o no, que actuarán de mediadoras y facilitaran de esa forma el desarrollo de sus capacidades.

¹⁶ Cordero Tabarés, M^a C. (1985-1986): El juego: Desarrollo y características en la edad preescolar. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación..

6.2.1.8.2 ETAPAS DE JUEGO SEGÚN VYGOTSKY

De 3 a 6 años “juego socio dramático” donde aparece un interés creciente en el mundo de los adultos y lo “construyen” imitativamente; de esta manera avanzan del pensamiento egocéntrico y se produce intercambio significativo de roles de carácter representativo, que es un recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus actividades afectivas y comunicativa, las cuales podrán llevarlo a ser un ciudadano mejor.¹⁷

TABLA 2: ASPECTOS MEJORADOS POR EL JUEGO

DESARROLLO PSICOMOTOR	Coordinación motriz Equilibrio Fuerza Manipulación de objetos Dominio de los sentidos Discriminación sensorial Coordinación viso motora Capacidad de imitación
DESARROLLO EMOCIONAL	Desarrolla la subjetividad del niño Produce satisfacción emocional Controla la ansiedad Controla la expresión simbólica de la agresividad Facilita la resolución de conflictos Facilita patrones de identificación sexual

¹⁷

Juego, juguetes y desarrollo infantil. “artículo”

<p>DESARROLLO COGNITIVO</p>	<p>Estimula la atención la memoria la imaginación la creatividad la discriminación de la fantasía y la realidad el pensamiento científico y matemático Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje el pensamiento abstracto</p>
------------------------------------	---

<p>DESARROLLO SOCIAL</p>	<p>JUEGOS SIMBÓLICOS Procesos de comunicación y cooperación con los demás Conocimiento del mundo del adulto Preparación para la vida laboral Estimulación del desarrollo moral</p> <p>JUEGOS COOPERATIVOS Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales Disminuye las conductas agresivas y pasivas Facilita la aceptación interracial</p>
---------------------------------	---

6.2.1.8.3 CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN RUSSELL

Es importante saber los distintos tipos de juegos para saber cuál es la función que desempeña cada uno, como puede estimular al niño y como lograr el aprendizaje por medio de este.

Esencialmente se puede dividir dependiendo del número de participantes, individual, colectivo y sociales pero se ha escogido la clasificación que hace el psicólogo Arnulf Rüssel (El juego de los niños, fundamentos de una teoría psicológica, 1970) ya que es de un amplio criterio e incluye todas las formas de actividad lúdica.

Está clasificado en:

6.2.1.8.3.1 JUEGO CONFIGURATIVO

El niño tiende a “dar forma”. El niño tiende a configurar en todos los juegos llegando a crear una obra diferente que puede ser mosaico de colores, un personaje simbólico etc.; ya sea por el acto de crear sin ninguna intención de hacer algo concreto si no por el placer que le proporciona.

6.2.1.8.3.2 JUEGO DE ENTREGA

Este tipo de juego el niño se entrega a las condiciones del material y va con el juego anterior aunque siempre predomina una y la otra coopera , hay muchos juegos de este como , bolos, aros, juegos con agua, etc.

6.2.1.8.3.3 EL JUEGO DE REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES

Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando una imagen cotidiana, aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Los rasgos de representación son breves, y esta actividad el niño asimila la vida de otros y se olvida un poco de su realidad.

6.2.1.8.3.4 JUEGO REGLADO

Es aquel juego donde lo básico y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan, pero no para que sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. Toman las reglas con condiciones creadoras de realidades, ya que el juego es viable gracias a estas. Este tipo de juego es el que más perdura hasta la edad adulta, a pesar que va cambiando su visión ya que poco a poco pierde el gusto por el placer de realizar el juego y su objetivo es ganar.

6.2.1.8.4 DESARROLLO DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

A los 3 años el juego aparece de una forma muy simbólica; características:

Hacer como si”

Imagen mental

Imitación diferida

El lenguaje

El dibujo.

Es importante que no solo se centre en la representación de las conductas adultas si no que exista un juego donde el niño pueda realizar la asimilación del yo, también pueden hacer juegos que se convierte en “catarsis” ósea si el niño tiene miedo a los perros puede jugar como si lo tocara o lo llevara a pasear, cuando apenas inicia esta edad el juego tiene las siguientes características:

Se realizan de forma individual, o a lado de otro pero sin interacción (juego paralelo)

No hay juego organizado

Cada uno utiliza su propio símbolo

Los roles siempre son los mismos

No hay coherencia orden ni sucesión lógica y secuencias

No existe intencionalidad

Ya al final de esta edad el juego es diferente y estas son sus características:

Lo niños empiezan a incluir el simbolismo del otro y comparten la ficción

Se empieza a acercar más a la realidad

Los roles son más variados

Mayor interacción, el sentido del juego no se agota

Existe intencionalidad al motivo del juego propuesto

Es importante que juegue porque este estímulo ayuda a perfeccionar el simbolismo del niño cuando se orienta y organiza su juego favorece la coherencia y estructuración.

El niño es más libre no busca la aprobación del adulto, al principio no sigue las reglas de juego pero más adelante es capaz de ser consecuente con estas.

Es espontaneo y le gusta usar roles de la sociedad y representarlos, le da mucha importancia al vestuario y al maquillaje, realiza onomatopeyas como: pollito pio pio, pato cua cua etc.

Entre los logros más importante son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral la cual ayuda su orientación espacial y consolida la estructuración del esquema corporal.

Ya después de los 4 años los niños empiezan a perfeccionar funcional que determinan una movilidad y una sinestesia más coordinada.

Aumenta mucho la motricidad fina.

6.2.1.6 ENFOQUES EDUCATIVOS SEGÚN LA OMEP

OMEP es la institución de carácter internacional que se encarga de regular la educación en preescolares de todo el mundo, las siglas significan “Organización mundial para la educación preescolar” y están a la vanguardia en proyectos educativos de este tipo gracias a sus encuentros anuales que se desarrollan en varias partes del mundo; en 2007 se establece que los pilares de la educación debe estar enfocada hacia 3 pilares fundamentales:

Perspectivas de género en el marco de derechos

La construcción de ciudadanía para la vivencia en la diversidad en un mundo globalizado

Educación ambiental para un desarrollo ambiental

Estas temáticas deben desarrollarse en el jardín infantil adaptándose a las nuevas necesidades que se presentan en la actualidad social y ambientalmente necesarias para el desarrollo de los nuevos pensamientos en los niños hacia el futuro.

En nuestro desarrollo de producto queremos integrar esta ideología para llegar a conclusiones actuales que le ayuden a las instituciones a estar actualizadas.¹⁸

6.2.1.7 APRENDIZAJE AMBIENTAL Y SOCIAL POR MEDIO DE CULTIVOS

Actualmente se han desarrollado nuevas técnicas que se establecen desde metodologías educativas novedosas, que ayudan al niño a desarrollarse partiendo de actividades cotidianas (juego de representación) para aumentar su progreso desde todos los aspectos de desarrollo, todo esto bajo fundamentos e investigaciones de los miembros de la OMEP, que la educación preescolar actual debe implementar en su currículo académico.

Bajo los parámetros establecidos por la OMEP, se establece el ámbito ambiental como uno de los pilares de la educación actual pensando en el futuro, gracias a esto surgen la implementación de actividades ambientales y sociales con dinámicas de juego que empieza a crear distintos conocimientos acerca del el entorno natural, de cómo funciona, de donde vienen etc. Ayudando a resolver preguntas que los niños normalmente hacen y se crea el desarrollo de actividades que simulen la agricultura para que los niños aprendan de su entorno partiendo de sus propias conclusiones. ("Mi primer huerto" jugando a ser agrónomos en la sala cuna. Desarrollado en Chile en el 2011), la agronomía como actividad lúdica que ayuda para el desarrollo integral en los niños, cognoscitivo al poder entender proceso vitales, realizar actividades matemáticas, de clasificación etc. Social al crear interacción entre los niños, profesores, padres y como proyectos comunitarios de aprendizaje ecológico, Sensorial ya que interactúa con diferentes texturas, tierra semillas, plantas etc. Psicomotriz ya que el niño debe hacer actividades con los dedos lo cual desarrolla la motricidad fina y su cuerpo en el jardín para tener un resultado.

¹⁸

<http://www.omep.org.ar/>

Se implementa en este proyecto la importancia del aprendizaje de los niños en la huerta, donde aprenden a cultivar para así aprender del medio que los rodea; como estas actividades influyen en su vida en la alimentación y la salud, además de generar interacción entre ellos, maestros y sus compañeros. Crean actividades que se relaciona con el conocimiento cognoscitivo desde las matemáticas cuando cuenta los vegetales, los clasifica etc. Experimentan por medio de las texturas, la tierra el agua y su contacto directo que permite la asociación mental a objetos reales.

Este tipo de proyectos define a los niños como sujetos activos, protagonistas de su aprendizaje, que pueden considerar sus características y ritmos, estilos de aprendizaje, fortalezas intereses y necesidades, donde aprenden a desarrollar su creatividad y capacidad de relacionarse con otros, que crea procesos humanos donde ellos son los protagonistas a través de varias experiencias con un enfoque innovador.

Podemos Crear entonces procesos de enseñanza y aprendizaje donde el niño por medio de la interdisciplinariedad puede explorar su entorno, y ayuda a crear proyectos que son productivos para su comunidad¹⁹. Y obtener muchos beneficios que a partir de los análisis de diferentes metodologías son aprovechables para el desarrollo activo de cualquiera de los actores que intervienen; además de un aprendizaje significativo donde el niño puede apoyarse de distintas maneras para procesar, ordenar sus dudas y solucionar problemas reales, siendo más valorado por él ya que parte de su propia curiosidad para obtener a distintas conclusiones o respuestas.

En su aprendizaje constructivo el niño, aprende de las relaciones con el medio y da respuestas activas, participativas y reflexiona acerca de los problemas que se presentan, además de esto este tipo de procesos ayudan a la integración de la familia, amor a la naturaleza y mejora la calidad de vida del niño y las personas que lo rodean.

¹⁹

Proyecto “somos científicos y somos científicas” OMEP Angélica Gómez

6.2.1.8 HUERTA EN EL JARDÍN INFANTIL

Es importante desarrollar este tipo de prácticas para poder implementar estrategias educativas novedosas, donde se deja de trabajar en el aula como tal, para empezar a experimentar, explorar y vivenciar las riquezas del entorno.²⁰

Entonces se empiezan a usar este tipo de técnicas para crear un modelo de aprendizaje donde se aprende haciendo, y promueve esto por medio de una práctica multidisciplinaria que integra e articula los conocimientos del niño para que aprenda a solucionar problemas, que contribuyan a la intervención de los niños, dinamizando y estimulando los desarrollos de actitudes profesionales.

Se quiere crear con esto un ambiente participativo donde no solo interactúen los niños y profesores, sino también los padres y la comunidad a la que pertenecen para construir una escuela viva, abierta a la diversidad de culturas y los valores del medio.

Se ha comprobado que este tipo de proyectos pedagógicos puede enseñar a los estudiantes las relaciones de distintas áreas, por medio de la lúdica, como base para manejar espontáneamente los conocimientos construidos dentro del contexto productivo de la "huerta" ya que se desarrollan actividades como: medición del área, separación de área, cercados, trasplante de plantas, etc.

Se busca con esto crear sujetos cognoscentes, críticos, sensibles y capaces de responder a las transformaciones con una ética, frente al mundo que los rodea, con actitud de asombro ya que esto los ayudara a tener un pensamiento investigativo en el futuro. Todo esto creando espacios de interacción para el

²⁰

"Jugando sembramos ideas" OMEP Paola salgado

desarrollo del pensamiento donde se desarrollen actividades cotidianas como la huerta, la cocina etc.²¹



Jardín infantil “personitas del mañana” huerta

²¹ Programa Sembrar “ un programa para favorecer el desarrollo psicosocial de los niños y niñas menores de 6 años en una comuna” CEDEP, 2000-2003.

6.2.1.8 MUROS VERDES, EN JARDINES INFANTILES

Gracias a los espacios reducidos en algunos jardines infantiles se busca recrear este tipo de técnicas por medio de elementos reciclables que creen una conciencia ambiental en los niños y se puedan tener los mismos conocimientos de los procesos de siembra cultivo, vegetales, alimentos etc. como en el jardín malaquita que visitamos donde se usan este tipo de técnicas para el aprendizaje, el niño puede intervenir igual que en un huerto grande.

6.2.2 ANTECEDENTES DEL PROYECTO

6.2.2.1 MÉTODOS EDUCATIVOS

Para esta investigación se enfoca en los métodos alternativos de educación, que se usan en Colombia argumentado en que lo que se busca es crear herramientas que apoyen al sistema de educación convencional guiados por el plan de desarrollo territorial de cada región; y que brinden soportes a los maestros en su enseñanza independiente del método que se use. En este documento se hace un análisis de 4 sistemas educativos convencionales, alternativos y regionales para que la creación de objetos a diseñar que sean aplicados a diferentes escenarios²².

Hablaremos a continuación de los métodos más comunes y ricos en cuanto a aprendizaje y que se relacionan con teorías de los constructivistas donde el niño tiene más libertad de adquirir el conocimiento por el mismo.

TABLA 3: METÓDOS EDUCATIVOS

²² Anexo línea de tiempo educación Colombia.

METODOLOGÍAS	MONTESSORI	WALDORF
Creador	María Montessori, educadora italiana, pedagoga, psicóloga, psiquiatra y feminista.	Rudolf Steiner, Filósofo austriaco, literario, educador, artista, esoterista.
Año de creación	1907	1919
Primer institución	1913 “casa de bambini” Roma, Italia	Escuela Libre Waldorf - Stuttgart, Alemania
Objetivos	Aumentar las potencialidades del niño, creando a un pensador crítico y moral a través de la reciprocidad y el respeto mutuo, Que sea autónomo, autosuficiente y respete sus límites	Acompaña al niño en su crecimiento autónomo
Aula	“Microcosmos” crear ambientes para los niños donde todo sea de su	Espacios cálidos y equilibrados. Promueve la libertad, el juego y la

Aprendizaje	<p>Se respeta al niño; avanza a su nivel el aprende lo que quiere aprender, se observa al menor antes que su desarrollo curricular. “Periodos sensibles” donde sea aumenta la estimulación del desarrollo del lenguaje, experimentación sensorial y diferentes niveles de interacción social. “mentes absorbentes” motivación a los niños a adquirir dominio del entorno y perfeccionar sus actividades.</p>	<p>Se divide por septenios (7 años), trabajan expresiones artísticas, música, pintura etc. Para aprender otra asignaturas como matemáticas, etc. Se caracteriza por ser más libre; no existen evaluaciones, el niño tiene que ver sus falencias y profundizar en estas con ayuda del maestro que está aprende también; Mas desarrollo físico y motor que intelectual.</p>
Materiales	<p>Didácticos auto-correctivos, el niño aprende solo, este método tiene una rigidez en el orden de los objetos.</p>	<p>Ayudan a estimular la imaginación natural, ayudan a la conservación del ecosistema y reciclaje; esta metodología se preocupar por el equilibrio entre el hombre y el medio ambiente y fomenta su enseñanza.</p>

METODOLOGÍAS	EMILIO REGGIO	PROPUESTA PEDAGÓGICA
Creador	Loris Malaguzzi pedagogo y madres de familia	María Inés Medina. Pedagoga y un grupo de
Año de creación	1946- 1947, 2 Guerra Mundial	1981
Primer institución	El UDI, en Roma el 15 de septiembre de 1944. En Reggio	Personitas del mañana, Pasto Nariño

Objetivos	Crea atmosferas agradables de aprendizaje donde el niño pueda tener posibilidades y experimentar su la relación con la sociedad y los adultos y viceversa.	Formar integralmente, con una fuerte sensibilidad ecológica-ambiental y social, que les permita la construcción colectiva de un conocimiento crítico, reflexivo, creativo y afectivo.
Aula	Las paredes son blancas para que los niños puedan concentrarse fácilmente y sirven como espacio de exposición de los trabajos.	Espacios al aire libre y recrea los de uso cotidiano.
Aprendizaje	<p>Centra su valor en lo cotidiano, no se centra en crear comportamientos si no en el niño en sí, y su centro es la interacción circular de todo tipo cultura, familia educador y sociedad.</p> <p>Defiende un proceso educativo discontinuo, se considera al infante como cambiante en su desarrollo y puede tener un acercamiento distinto a su entorno en cada situación, No puede ser estricto y secuenciado si no que debe darle la libertad al pequeño de desarrollarse naturalmente.</p> <p>Considera que el pequeño tiene diversidad de lenguajes y esto es muy importante como forma de expresión entre él, y el adulto.</p>	<p>Contempla el conocimiento como una construcción colectiva. Su enfoque ambiental privilegia principalmente los escenarios al aire libre como la huerta, el sendero ecológico, la cascada, con la que se trabajan habilidades en todas las dimensiones del desarrollo integral de los niños y las niñas.</p>

Materiales	Los materiales son creados por los niños los padres y los maestros, no se consiguen en el mercado varían en su tamaño color y forma para ayudar a los aprendizajes y la interacción con estos.	Principalmente materiales ecológicos, las frutas de la huerta, las cosechas, algunos instrumentos que sirven para introducir a los niños y niñas en la tecnología, computadores etc.
-------------------	--	--

TABLA 4: DESARROLLO Y ÁMBITOS PARA LA EXPERIENCIA DEL APRENDIZAJE

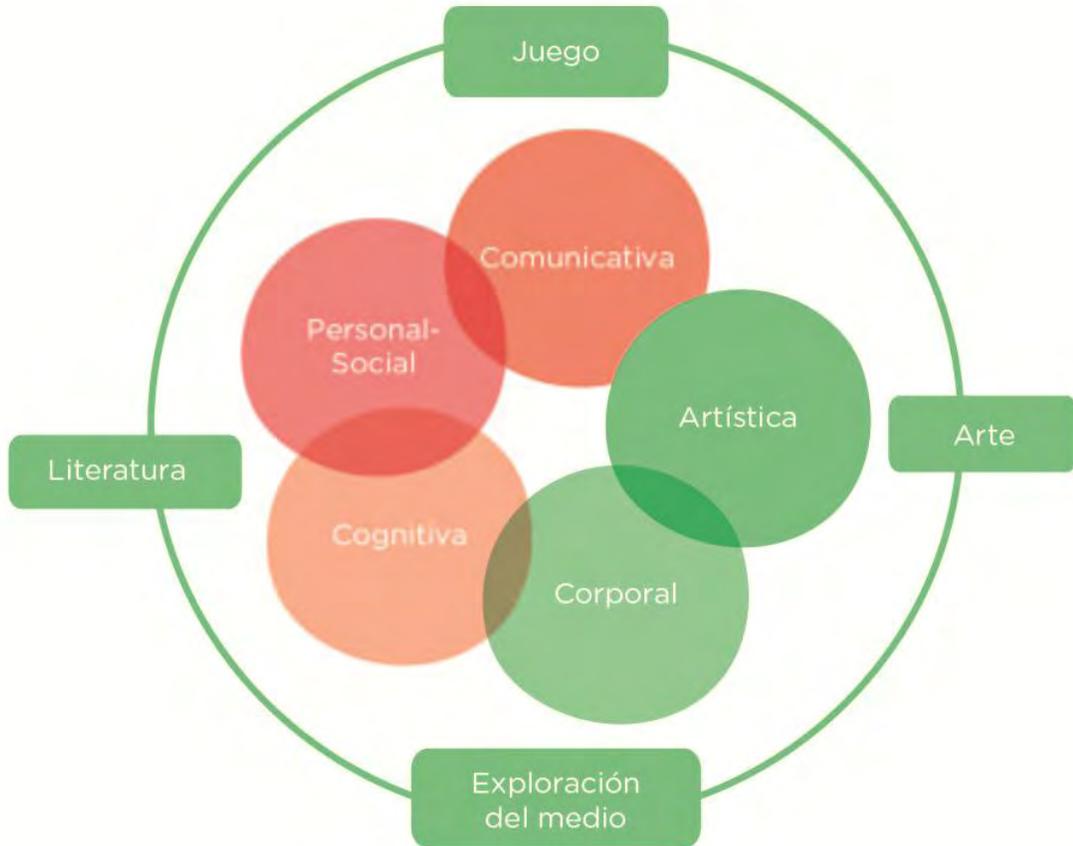
DIMENSIÓN PERSONAL / SOCIAL	IDENTIDAD	Un proceso necesario en el cual el ser humano puede reconocerse y percibirse a sí mismo como parte una comunidad o de un grupo y también como parte activa de estas pero diferenciado.	Reconocer acciones y actitudes y sentimientos en las personas y en los objetos. Expresar sus sentimientos, intereses, ideas, necesidades etc. Identificarse con algún sexo. Identificarse con otros niños, niñas y adultos, reconociendo características, gustos y necesidades. Disfrutar juegos simbólicos, e interactuar con otros niños.
	AUTONOMÍA	Es una cualidad de un sujeto social, la cual le da la capacidad de hacer una vida y construirla de manera independiente, y pero al mismo tiempo socializar con otros la necesidad de interdependencia.	Reconocer sus capacidades y usarlas en la cotidianidad. Ser independiente para realizar sus actividades de higiene. Iniciativa por relacionarse con otros y conversar y jugar. Reconocer normas que ayudan a realizar rutinas cotidianas. Sentirse tranquilo al manifestar molestia, opiniones o quiera hacer algún aporte o pregunta.

	CONVIVENCIA	Se entiende como un proceso en el que una persona reconoce a otros, y establece relaciones con, siente que pertenece a una comunidad y armoniza sus intereses individuales con los colectivos a partir de normas y valores que son compartidos socialmente.	Reconocer las características de los adultos y otros niños con respeto Solucionar situaciones de conflicto a través del dialogo y de manera independiente. Participar en espacios de integración dentro del jardín infantil. Participar en grupos de trabajo, compartir objetos e ideas. Opinar sobre situaciones de su vida cotidiana.
--	--------------------	---	---

DESARROLLO	CORPORAL	Es importante tener en cuenta la relación entre el niño o la niña con su entorno y con ellos mismos a través de su cuerpo, los movimientos y su expresividad psicomotriz, el maestro debe dar oportunidades que ofrezcan seguridad y permita al niño descubrir su cuerpo y que les permita una adaptación de su entorno.	El cuerpo, su imagen, percepción y conocimiento El cuerpo se convierte en el principal juguete de los niños, con el descubren las posibilidades de movimiento. El movimiento como medio de interacción Este el medio de lenguaje y de experiencia social los primeros años de vida. Gracias a esto los niños empiezan a comprender el mundo y a establecer una dialéctica con él. La expresión y la creatividad del cuerpo en movimiento Involucra otros procesos como la exploración que hacen los niños de cuerpo y espacio, experimentación, así encuentren mecanismos y recursos expresivos para reconocerse a sí mismos y a los demás.
	COMUNICATIVA	Construye un proceso vital para la convivencia y hace posible la interacción con los demás y Desarrollo como seres sociales. “Es el canal principal por el que se le transmiten los modelos de vida, por el que aprende a actuar como miembro de una `sociedad` y a adoptar su `cultura`, sus modos de pensar y de actuar, sus creencias y valores”.	Comunicación no verbal: Se refiere a los lenguajes “sin palabras”, los cuales tienen una importancia trascendental durante el primer año de vida y que también después de aprender a hablar. Comunicación oral: Abarca desde la escucha atenta por parte de los bebés y sus primeras producciones, hasta las sofisticadas operaciones como escuchar hablar etc. Comunicación escrita: El trabajo que se lleva a cabo en los jardines infantiles y colegios está centrado en la adquisición de la forma convencional de la escritura aun cuando ésta no es una de las pretensiones de esta etapa educativa.

DESARROLLO	ARTISTICA	<p>El arte está íntimamente ligado a la capacidad humana de crear, expresar, apreciar y ser sensible Y permiten al niño y la niña descubrir maneras de conocer, transformar, representar e interpretar tanto el entorno, la cultura y a sí mismos. Surge de la necesidad de plasmar eventos significativos.</p>	<p>Sensibilidad: Es la facultad de distinguir, por medio de los sentidos, determinados aspectos y cualidades en los fenómenos naturales, socioculturales y artísticos. En otras palabras, es la capacidad de entusiasmarse frente a lo que es significativo.</p> <p>Expresión: Tiene especial sentido que parte del deseo y la necesidad humana de transmitir y manifestar sus intereses, ideas, sentimientos y pensamientos. Los niños y las niñas en esta etapa se acercan al arte motivados más por la posibilidad que éste les ofrece de expresarse, más que con el único fin comunicarse.</p> <p>Creatividad: Es una facultad que ayuda a concretar las ideas o iniciativas individuales desde la libertad y autonomía, partiendo de la asociación de unas cosas con otras para generar algo nuevo; entre más experiencias y saberes se adquieran, mayores serán las posibilidades de crear.</p> <p>Sentido Estético: Las percepciones y la asociación con experiencias personales anteriores, la imaginación, los significados que se otorgan y los conocimientos, así como la construcción de conceptos (Venegas, 2002). En ese sentido, lo estético hace referencia a la elaboración del gusto.</p>
	COGNOSITIVA	<p>Se relaciona con el estudio del proceso cognoscitivo; es decir, con hacer evidente cómo captan el mundo interno y externo, como se organiza la información recibida a través de la experiencia progresiva y permanentemente, Se construye y reconstruyen el conocimiento. Es el conjunto de procesos de pensamiento que permiten al ser humano construir conocimiento y darle sentido a la realidad.</p>	<p>Relación con la Naturaleza. Relaciones con los Grupos Humanos y Prácticas Culturales. Relaciones Lógico-Matemáticas.</p>

FIGURA 1: RELACIÓN ENTRE PILARES, DIMENSIONES Y EJES DE TRABAJO PEDAGÓGICO



Los diferentes pilares de la educación se mezclan entre sí por medio de la exploración, el juego, el arte y la literatura; y es importante que vayan entrelazado para que el aprendizaje del niño sea significativo y natural.

6.2.2.2 TEORIA DEL COLOR

Considerar el color en el planteamiento de las actividades aumenta la probabilidad de que los niños alcancen los objetivos propuestos, ya que relacionan intuitivamente los colores. Para aprovechar esta característica se pueden construir actividades que consideren relaciones de ritmo, armonía, matiz, contraste, similitud por tono y transmitir criterios positivos o negativos, de acuerdo al objetivo.²³

El color está ligado a las superficies en las que se encuentra, cada uno de estos reacciona de una manera diferentes dependiendo de la superficie en la que se encuentre, entonces si es redonda o con ángulos no tiene el mismo efecto.

Las formas más duras y rectas se pueden complementar con colores suaves para crear un efecto de armonía, un triángulo funciona con el color amarillo ya que radia el movimiento hacia afuera y en todas las direcciones, el azul complementa la forma de círculo haciéndolo más concéntrico y el rojo mantiene el movimiento sin radiación en el cuadrado.

El anaranjado con el trapecoide. El verde un triángulo con lados curvos pues se encuentra entre el amarillo y el azul. El elipse es perfecto para el violeta. La forma de un color expresa su carácter y de este modo se puede ver que los colores secundarios se desprenden de los primarios así como las formas.

Construye, todo color posee un significado, y adquiere el valor , ayuda con esto a comunicar ideas.

²³ "Utilización del color con fines didácticos". <http://observatoriotecedu.uned.ac.cr/index.php/actualidad/teoria-del-diseno/139-utilizacion-del-color-con-fines-didacticos.html?showall=1>

Rojo

Este color simboliza el amor, la pasión, peligro, es muy cálido, la sangre, la vitalidad y la acción ejerce una influencia sobre el humor de los seres humanos, puede llegar a causar actitudes agresivas. Si el niño sufre de depresión es bueno que tenga este color para que aumente la vitalidad. Este color se recomienda en ambientes, juguetes, indumentaria que busque impulsar la acción. Atrae mucho la atención visual. No es recomendable usar el rojo en niños hiperactivos o agresivos y en situaciones donde es necesaria la concentración, como leer.

Anaranjado

Representa la juventud el calor, verano, brillante aumenta el optimismo, la seguridad y al autoconfianza, el equilibrio, es ideal para fomentar el dialogo entre la familia y la compañía. mientras que las tonalidades más brillantes incitan la diversión y la alegría. Puede ser considerado para el cuarto de juego de los niños en combinación con colores neutros.

Amarillo

Es el color más luminoso y expansivo, provoca buen humor y alegría estimula la vista y el sistema nervioso, se vincula con la actividad mental ya que despierta el intelecto. Los expertos en cromoterapia recomiendan el color amarillo en tonos pasteles favorece la concentración y el desarrollo intelectual. Se utiliza el color amarillo en niños con gran dispersión, poca concentración. Utilizado en tono pastel en escritorios, libros, útiles para promover actividad intelectual, en ambientes en donde trabajan niños.

Verde

Es el color de vida y los procesos ecológicos por eso se usa en todo lo ECO; Simboliza la esperanza, es un color tranquilizante, calmante y relajante, tiene un resultado eficaz en los casos de excitabilidad nerviosa, insomnio, neutraliza los colores cálidos. En el caso del lugar de estudio de los niños, es importante tomar en cuenta que los colores frescos, azul, verde o combinación favorecen la concentración.

Azul

Se le atribuyen algunos efectos calmantes, es el símbolo de la profundidad; Se usa en ambientes que inviten al reposo, favorecer la paciencia, la amabilidad y la concentración. Su sobre exposición depresión, también ayuda a equilibrar los colores cálidos. Produce paz y sueño. Es utilizado en tono pastel para relajar, para ambientar cuartos.

Celeste

Tiene un poder sedante, relajante, analgésico y regenerador.

Purpura

Representa misterio, intuición y espiritualidad. Es un color melancólico, pero disminuye la angustia, las fobias el miedo y agiliza el poder creativo.

Blanco

Es la pureza, fe y paz. También significa alegría y pulcritud. Estimula la humildad y la imaginación creativa.

Negro

Se relaciona el dolor, la desesperación, la formalidad, la tristeza, la melancolía, la infelicidad y puede representar lo que está escondido. Denota poder, misterio y el estilo.

Gris

No influye en los otros colores. Puede expresar elegancia, respeto, desconsuelo, aburrimiento, vejez. Es un color neutro y en cierta forma sombrío.

Esto afecta a los niños naturalmente como al resto de las personas y no se puede negar que el color aplicados a la arquitectura y publicidad, como en cuartos para niños y centros escolares crea distintos comportamientos; esto es gracias a las distintas frecuencias de onda de luz, dentro del espectro visible que incide sobre la

materia; el color no es una característica de una imagen u objetos sino la apreciación subjetiva nuestra , una sensación que se produce a la estimulación del ojo y de los nervios de este, por la energía luminosa.

6.2.2.3 PERMACULTURA

Se dice de todo lo que engloba la aplicación de éticas y principios de diseño y desarrollo de hábitats para sostener el futuro. Actualmente es una red de practicantes diseñadores organizaciones, que e han desarrollado y sostenido sin apoyo de corporaciones instituciones o gobiernos. Se tienen como eje central la producción de alimentos, abastecimientos de energía, diseño de paisaje y organización de infraestructura sociales. Forma una ética con el planeta sobre, cuidar la tierra las personas y poner límites a la población y el consumo.²⁴

Es así como se diseña un hábitat que se entiende como un sistema, donde se combinan los seres humanos de manera respetuosa y beneficiosa con los animales y las plantas para proveer sus necesidades de forma adecuada. En el diseño de este tipo de elementos no solo se torna la atención a los elementos individuales si no también hacia la relación entre los elementos creando sistemas totalmente productivos, enfocándose hacia una optimización sucesiva del sistema para suplir las necesidades de ahora y en la futura productividad que pueda ser desarrollada por las generaciones que vienen.

Este pensamiento busca crear una acción motivada por esto se quiere interponer en el procedimiento lineal-casual predominante, el cual a tenido consecuencias destructivas en nuestro medio ambiente. Es importante el concepto libre de ideologías se abre a nuevos conocimientos y tecnologías y a conocimientos antiguos y las fusiona en innovadoras estrategias de diseño

²⁴ <http://www.elcaminodelapermacultura.com/>

Con este tipo de técnicas podemos crear conciencia en los niños acerca de su futuro y como pueden valerse de diferentes herramientas para cambiar su entorno.

6.2.2.4 MUROS VERDES

Son paredes de cultivos, instalados verticalmente cubiertas de planta de diversas especies, en una estructura base, las plantas se enraízan en compartimientos entre dos láminas de material fibroso anclado a la pared y tiene un suministro de agua que provee las plantas.

Tienen una estructura base que le da soporte a los materiales de la construcción, aunque también se puede estructurar de una pared que sostenga los cultivos. El riego se hace de manera en que sea más aprovechable para el sistema y todas las plantas, generalmente en goteo y que recircule.

Cuando se traspasan las plantas es mejor quitar toda la tierra exceso para que se reafirmen solas al muro, que contiene el agua y los nutrientes que esta necesita (sustrato), se puede usar como sustrato lana de roca, el cual es muy absorbente para las raíces de las plantas y así no sufrirán estrés por falta de agua.

6.2.2.5 SEMILLEROS

Para sembrar y hacer semilleros se necesita una turba negra, sin abonar o poco abonada; se pueden mezclar con arena vermiculita o corcho blanco triturado para mas aireación. (50% turba, 50% arena) en estos generalmente se siembran las semillas pequeñas, estos necesitan pueden morir en las noches por el frio por esto

deben sacarse en el día y meterlos bajo techo en la noche. Además es importante protegerlos de la radiación por esto es bueno cubrirlos a medio día también.

Los semilleros pueden ser de diferentes materiales, papel, cartón de huevos, cascara de huevos, plástico, barro etc. para su realización hay que vigilar que el suelo este aireado si esta adecuadamente húmedo, frio o caliente; que sustratos contiene la tierra para que se produzca el alimento adecuado específico para los semilleros.

En el pasado cada jardín tenía sustratos especiales creado por su jardinero especial pero actualmente las cosas son más sencillas, se ha definido que se puede utilizar tierra que contenga cantidades equilibradas de sus elementos: arcilla, arena, caliza y humus. Entonces con una buena tierra, que además tenga un poco de fibra de coco y arena que le brinde un poco de aire por su textura podemos construir un semillero adecuado para el proceso.

Se puede crear un pequeño invernadero para el semillero, con una bolsa de plástico en forma de campana encima de los semilleros con agujeros pequeños donde las semillas tengan mejores condiciones para su crecimiento.

6.2.2.6 MACETAS BIODEGRADABLES

Para el crecimiento de las plantas, cuando las plantas pasan de los semilleros a las macetas la persona se enfrentan a la problemática del trasvasije de los brotes, esta situación se torna complicada porque uno, puede ser nocivo para las plantas, y dos puede complicarse al cortar la maceta sin destruir las raíces, lo cual es complicado para la persona o el niño en este caso que realice esta acción, es necesaria una alternativa más segura y esta la encontramos en las macetas biodegradables, también se plantean como una solución ecológica a una necesidad de una importante demanda, porque con prácticas y útiles para trasplantar, sin necesidad de sacar la planta del sustrato.

Entre los materiales más usados para crear estos están la turba, virutas de madera, fibra de coco, papel reciclado, cascara de arroz, fibra de bambú y paja no se usa el cartón porque con la humedad puede crear cultivos de hongos que pueden afectar a la planta.

6.2.2.7 ABONO COMPOSTADERO, MATERIALES BIODEGRADABLES

Para mantener la fertilidad de la tierra es importante incorporarle abonos que sumados a la adecuada rotación de las plantas nos aseguran una siembra continua; existen muchas clases de abonos pero en especial tocaremos el abono compuesto que es el que se tiene de la mezcla de residuos orgánicos y tierra; este tipo de abonos se puede obtener de forma casera, entre los residuos que se pueden utilizar esta: cascara de frutas, restos de verduras, cascara de huevos, yerba, té, café y hojas. Para preparar el abono compuesto lo ideal es aplicar varios materiales en capas, intercalando restos de vegetales verdes, restos de cocina, paja estiércol, tierra y sigue con estas mismas capas más un poco de humedad se produce la fermentación del preparado, es importante que la humedad no se pase por que podría pudrir la preparación. Esta mezcla puede durar unos meses para que el abono este “maduro” y se pueda usar. Se obtendrán 3 tipos de material uno más grueso, formado por el material aún no descompuesto. Con éste iniciaremos una nueva abonera. Uno mediano, que no atraviesa la zaranda. Lo usaremos como capa protectora del suelo y entre las plantas. A esto le llamaremos “mantillo” o “abono de superficie” que, además de funcionar como abono, evitará que la tierra se reseque y el material más fino y grueso lo podemos usar como capa superficial para los hoyos de los trasplantes.²⁵

²⁵

<http://www.cosalco.com/linea-eco-amigable/compostaje/>

7. OBSERVAR

7.1 JARDINES INFANTILES

Se realizará una investigación sobre diferentes jardines infantiles con el fin de identificar las rutinas cotidianas y las problemáticas reales del contacto de niños y profesores, la experiencia de los métodos educativos y la influencia de los objetos y materiales del medio en la educación.

Advierto que una de las dificultades que se tuvo en el proceso es que las instituciones educativas tienen una especial percepción de la invasión de privacidad de los niños y las visitas registra escasa imágenes, pero aun así se ha podido concluir muchas novedades acerca del contacto y el comportamiento de los niños; las necesidades reales, la aplicación de los métodos educativos y su funcionamiento.²⁶

TABLA 5: INSTITUCIONES ANALISADAS

Institución	Malaquita, proyecto musical. Bogotá	AEIOTÚ	Personitas del mañana. Pasto
Contacto	Carmenza Botero Arango	Susan Cárdenas	Angélica Gómez

²⁶ Anexo 3 "Entrevista: Angélica Gómez, Psicóloga"

Dirección	Carmenza Botero Arango y Álvaro Salgado Ragan	Ken Brotman, Juan José Carulla, Felipe Ayerbe, Samuel Azout, María Emilia Correa, José Miguel Knoell, Carlos David Castro, Jonatán Bursztyn	María Inés Medina
Dependencia	Privado	Privado	Privado
Metodo educativo	Integral/waldorf	Emilio Reggio	Propuesta pedagógica autónoma



7.1.1 JARDÍN INFANTIL MALAQUITA, PROYECTO MUSICAL

Fundado en el agosto del 2008, espacio regular de educación inicial que permite volver a la experiencia musical e integrarlo como aprendizaje de movimiento, aprendizaje sobre las artes y la literatura, se parte entonces de reconocer y valorar el inmenso potencial de los niños para favorecer las bases del desarrollo emocional, social, físico y cognoscitivo de cada uno.

La mayoría del aprendizaje se realiza en base a propuestas que favorecen el desarrollo integral fundamentadas en la participación de la música y su relación con los lenguajes del arte, cuenta con especialistas en educación infantil, psicología y educación artística, además de muchos especialistas que construyen los instrumentos musicales para apoyar los procesos pedagógicos ya sea más pequeños para que estos aprendan a tocarlos.





7.1.2 JARDINES INFANTILES AEIOTÚ

Estos jardines infantiles, ayudan a desarrollar el potencial de la primera infancia, creyendo que desde ahí se puede lograr la transformación de Colombia, esta institución busca impactar a la comunidad fuera del centro de desarrollo infantil, dándole a los niños más oportunidades, creando una sociedad más próspera, sostenible y pacífica.

Estos procesos se basan en crear nuevas generaciones, con un mejor desarrollo y compromiso social, que rompan con ciclos intergeneracionales de pobreza y exclusión social, brindando la oportunidad a los niños de ser ciudadanos activos de su sociedad.

La experiencia educativa que se brinda aquí quiere acompañar a los niños a encontrar el sentido de la vida de manera natural y alegre; que este sentido provenga de un proceso exploratorio que desarrolla cada niño.



7.1.3 JARDÍN INFANTILES NACIONALES: PERSONITAS DEL MAÑANA.

Institución ubicada en pasto Nariño, tiene una propuesta con énfasis ecológico-ambiental focalizándose en la importancia de ver a los niños como sujetos integrales en un contexto social determinado, Y se mantienen en crecimiento para mejorar la pedagogía dependiendo de las nuevas necesidades actuales. Además de los procesos ambientales buscan promover la formación social, humana y académica en el contexto regional para formar niños que puedan movilizar su conocimiento crítico, creativo y afectivo para la vida.



7.2.1 JARDÍN INFANTILES INTERNACIONALES: TROMSO KINDERGARTEN-FINLANDIA

Este jardín infantil se destaca de por el diseño de su estructura y por los artículos del interior, Se diferencia porque es especialmente diseñado para niños desde su estructura

Fue construido para tener una variada posibilidad de uso todos sus espacios. Con sencillos ajustes los espacios pueden cambiar rápidamente su funcionalidad y tamaño. Las combinaciones pueden ser variadas ya que todo el mobiliario está pensado para adaptarse fácilmente a cualquier movimiento. y dependiendo de las necesidades del día ya sean climáticas, lumínicas etc.



7.2.2 JARDÍN INFANTILES INTERNACIONALES: VICTORIA EDUCATIONAL ORGANISATION DE CHINA

Este jardín infantil es particular por ver cómo se puede replicar como franquicia este tipos de lugares. En China la Organización Educativa Victoria ha replicado sus centros por Hong Kong, Kowloon, Shanghai y Shenzhen. Cuentan con distintos espacios tipo que se pueden replicar de acuerdo a las preferencias de cada barrio.



7.3.1 TIPOLOGIAS, MOBILIARIO DIDÁCTICO INFANTIL

PERLUDI



SMARIN DESIGN



TOY TOY



NOTOY



Notoy. Any mat combined with Playmobil and blocks.



7.3.2 TIPOLOGIAS, SISTEMAS DE OBJETOS PARA CULTIVAR

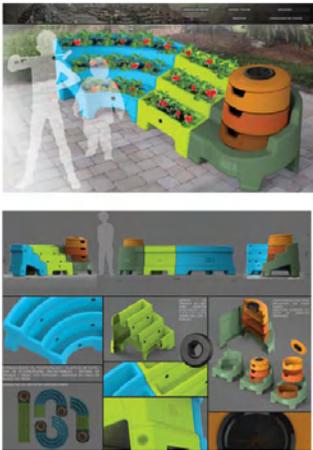


"PITU" HUERTA INFANTIL
Proyecto Final
Diseño Industrial



TIPOLOGIAS, SISTEMAS DE OBJETOS PARA CULTIVAR

* Inka



* Plantagon



* Ecoveco



<http://www.behance.net/gallery/INKA-house-garden/9416349>, <http://www.behance.net/gallery/Plantagon/8758815>,
<http://www.behance.net/gallery/Ecoveco-Vertical-Gardening-System/9146619>

7.3.3 TIPOLOGIAS, DISEÑO DE MACETAS CON MATERIAL DEGRADABLE

TIPOLOGIAS, DISEÑO DE MACETAS CON MATERIAL DEGRADABLE

* Tipi



* So



* Loé



<http://www.behance.net/gallery/TIPI-leather-waste-kitchen-gardery/7831545>, <http://www.behance.net/gallery/SO-Seeds-Packaging-Concept/2862463>, <http://www.behance.net/gallery/LOE-POTS/6111157>

7.3.4 TIPOLOGIAS, DISEÑO DE SISTEMAS DE CULTIVOS PARA NIÑOS

TIPOLOGIAS, DISEÑO DE SISTEMAS DE CULTIVOS PARA NIÑOS

* My first garden



* Play set



<http://www.behance.net/gallery/My-first-Garden/3792503>, <http://www.behance.net/gallery/DFG-Playsets/137470>

8. SINTETIZAR

8.1 ESPACIO EDUCATIVO

A partir de la investigación acerca de las metodologías educativas, Se analiza el enfoque que tiene cada una desde el diseño hacia el espacio educativo, como funciona en su entorno y analiza las personas que intervienen los procesos; analizamos los aspectos funcional, formal-estético y organizacional, ligándolos a su desempeño.

TABLA 5: CONCLUSIONES SOBRE EL ESPACIO EDUCATIVO

	MONTESSORI	WARLDORF	EMILIO REGGIA	PERSONITAS DEL MAÑANA
ASPECTOS	ORDEN CONCENTRACIÓN VOLUNTAD	IMITACIÓN CORPORALIDAD AGILIDAD	LIBERTAD AUTONOMÍA EXPLORACIÓN	ORGANIZACIÓN IMITACIÓN EXPLORACIÓN
FUNCIONAL	Crea espacios donde los alumnos se pueden observar, donde se pueden integrar el profesor y el alumno (investigación).	Convine varias y diferentes actividades como cultivar, cocinar deportes etc. usando la imitación como método de aprendizaje	Crea espacios cotidianos, donde el niño aprenda a su tiempo por medio de actividades culturales.	Utiliza espacios al aire libre donde el niño pueda explorar por medio de actividades como cultivar, cocinar etc. y asociarla con el aprendizaje, matemática ciencia etc.

	Se usa objetos de estimulación multisensorial, y auto correctivos que ayudan a la exploración física.	Usa objetos que puedan crear estimulación multisensorial por medio de los sentidos y la exploración	Objetos creados por los niños con ayuda de adultos y padres que ayuden a su estimulación sensorial	Usa objetos del diario vivir para estimular sensorialmente al pequeño, y elementos tecnológicos como computadores.
	Crear un ambiente de trabajo donde se fomente la concentración por medio de divisiones estructurales.	Crea un ambiente de imitación de actividades adultas con títeres, disfraces, juegos construcción etc.	Utiliza las paredes blancas para fomentar la imaginación y la concentración de los niños y para la exposición de sus trabajos.	Crea ambiente naturales donde el niño aprenda sobre el medio ambiente y su conservación. Al aire libre. La ignorancia es la que impulsan.

MONTESSORI	WARLDORF	EMILIO REGGIA	PERSONITAS DEL MAÑANA
ESPIRITUALIDAD ARMONÍA REGLAMENTACIÓN	IMAGINACIÓN SOLIDARIDAD CREATIVIDAD	CREATIVIDAD ARMONÍA CONSTRUCTIVIDAD	CREATIVIDAD IMITACIÓN EXPLORACIÓN
Desarrolla espacio para los niños donde ellos puedan tomar elecciones, bueno y malo.	Privilegia el uso de las cosas naturales, ante las electrónicas.	Explica la estética, como la interacción de la persona ante las formas del medio, como pausa, ruido, sonidos, silencios, movimientos y quietudes.	Tiene espacios organizados donde el niño puede experimentar diferentes situaciones adultas como, cosechar, cocinar entre otras.
Los niños deben poder compartir, fortalecer integración, debe haber variedad de objetos llamativos y diferentes.	EL espacio educativo parece el taller de un artista, tiene varios colores, formas y materiales presentes en la naturaleza.	Genera interacciones entre las personas que se integran con calidez, transparencia democracia etc.	Cuenta con teatro y zona de juegos de colores llamativos, huerta, sala de sistemas, cocina etc. Donde el niño puede aprender y ejercitarse

El espacio es diseñado para los niños, microcosmos.	El niño aprende a través de la simbología, las imágenes, los colores y enriquece los procesos de comunicativos.	Crea espacios de juego simbólico, espacios de experimentación y curiosidad, donde el niño pueda aprender por sí mismo.	Es muy importante el trabajo con la naturaleza para crear la mentalidad de conservación de los recursos y reciclaje.
Objetos que permiten que el niño descubra la solución a los problemas, aprendiendo del error.	Es importante que desarrolle la sensibilidad artística por eso debe estar rodeado de obras artísticas locales.	Paisajes equilibrados cromáticamente, con mucha luz, sonoros, olores donde el niño pueda ver la naturaleza en integrarse con ella.	Debido al programa de estudio donde el niño puede desarrollarse como investigador, posee espacios de interacción con los proyectos.

	SISTEMAS
ASPECTOS	APRENDER SALUD BIENESTAR
ORGANIZACIÓN	Cuidar de los usuarios, ser ergonómicos y cumplir con las reglas establecidas por el ministerio de educación basada en los acuerdos COMPES.
	Observar las áreas de

	<p>movilidad para beneficiar a todos los usuarios.</p>
	<p>Ayudar al cuidado del entorno ambiental promover la conservación de los recursos para el aprendizaje de los alumnos.</p>
	<p>Responder a las necesidades educativas establecidas por los lineamientos educativos del Ministerio de Educación en Colombia.</p>

8.2 ELECCIÓN DEL MÉTODO EDUCATIVO

8.2.1 EMILIO REGGIO

Se elige un método porque las necesidades de cada uno son diferentes entre sí, por eso para tener un mobiliario que complemente y soporte la educación preescolar es pertinente irse por uno en específicamente para ser más especializado y objetivo el producto aunque no definitivo.

Se escoge este debido a que es un método novedoso, la tendencia actual; ya se preocupa por el desarrollo autónomo del menor, desde varios aspectos; la estimulación temprana, el desarrollo cognitivo, la creatividad y la interacción del niño con otros y con el medio que lo rodea etc.

Tiene una preocupación marcada por el medio ambiente, la conservación de los recursos y la relación con la naturaleza. Se encuentra en variedad de sectores sin importar la condición social y las características además propone nuevas estructuras educativas que deben ser acompañadas por los objetos, materiales intervenidos por la luz, olores, sensaciones y experiencias nuevas proporcionadas por el medio en el que se desarrolle y donde el menor pueda descubrir por sí mismo el exterior además de desarrollar proyectos que el mismo creé.

8.2.1.1 RUTINA DIARIA CENTRO EDUCATIVO AEIOTÚ

En el preescolar Aeiotú tienen una rutina diseñada para niños de los 3 a los 5 años, que está diseñada para que se sientan como si estuvieran en casa, están rodeados de amigos y personas que los aman, los valoran y respetan. Se intenta crear un espacio donde ellos puedan explorar y aprender.

El primer momento del día comienza con un encuentro informal de conversaciones entre los niños sus familias y los profesores, para esto no es necesario tener mobiliario ya que los niños son libres de interactuar a su manera y se realiza en espacios comunes del centro como el parque; la plaza central o el comedor en donde se ofrece el desayuno para niños y niñas.

Después el día sigue con todo el grupo reunido en asamblea con los maestros, ahí se comparte experiencias y sentimientos, se conversa sobre los diferentes proyectos de investigación que se realizan con ellos, y en este momento se afianzan conocimientos útiles para la vida y requerimientos para la educación formal.

Se dividen en grupos para continuar con las experiencias, entonces se utilizan los rincones de interés que el niño elija para concentrarse en los aspectos del proyecto de investigación que está realizando, ya sea en el estudio de arte donde se profundiza los procesos con el artista residente; realizar visitas o trabajo de campo en otros espacios escolares , practicar habilidades psicomotrices y sensoriales que se pueden usar dependiendo del proyecto que se realice dependiendo del programa de estudio que establezca el profesor.

Pronto también harán uso de los espacios habilitados para la alimentación y descanso como el parque, rico en elementos naturales y juegos diseñados para la lúdica y propositiva, el desarrollo físico y movimiento creativo. Así pasan las mañana los niños explorando su entorno y viviendo en su mundo hecho a su tamaño para poder sacar el mejor provecho.

A medio día los niños van al comedor para disfrutar el almuerzo saludable y balanceado; y compartir el momento con otros niños y adultos. Después toman un pequeño descanso para retomar en la tarde la misma experiencia educativa, y dependiendo de las necesidades del menor juegan y descansan y exploran cuando lo decidan en el grupo. Y dándose la libertad para elegir sus actividades y terminar el proyecto elegido entre ellos.

8.3 CONCLUSIONES

8.3.1 ANALISIS DE TIPOLOGIAS

Los elementos que encontramos, poseen distintos materiales y formas; los niños pueden interactuar fácilmente con ellos; crean atmosferas además de promover la exploración entre ellos el medio e integración con otros niños y adultos.

Se diseñan elementos de colores vivos, medianamente confortables, de tamaño del niño, creando microcosmos que pueden ser intervenidos por los adultos y por ellos mismos de forma creativa.

Los niños pueden estar en interiores o exteriores dependiendo del juego que se desarrolle por eso es bueno pensar en un diseño con características especiales que permita su duración y calidad ante la intervención constante de los pequeños.

Existen en el mercado pocos objetos diseñados para efectuar procesos de siembra y cultivo para niños; tienen un proceso de innovación en el uso de materiales ayudando al medio ambiente. con materiales de bajo impacto.

Encontramos macetas ecológicas que logran reducir el impacto de los productos ambientales y esto viene aumentando para los adultos pero en muy poca medida para los niños.

Con la permacultura a incrementado la construcción de espacios verdes, en áreas urbanas como casas y colegios, además se a promovido su uso para instituciones educativas por que ayudan en el desarrollo integral como se ha visto en los trabajo expuestos para la OMEP.

Los productos que integren la línea deberán ser integrales, teniendo componentes estéticos, funcionales y amigables con el medio ambiente para aumentar su valor agregado y hacerlos más atractivos para los clientes.

Es importante crear propuestas de diseño que cubran mercados infantiles ya que no están lo suficientemente explorados además este mercado permite un nivel de interacción más interesante para intervenir y explorar.

Está naciendo nuevas tendencias donde los sistemas semi-industrializados puede ofreceré al cliente productos únicos que puedan ser intervenidos por estos y así este se sienta más identificado y más apropiado del producto a adquirir.

Este tipo de tecnologías como cortadoras inteligentes y maquinaria especializada debido a su precisión tiene la habilidad de trabajar con un máximo aprovechamiento del material por esto es más fácil crear productos amigables con el medio ambiente.

8.3.2 ANALISIS DE METODOLOGIAS EDUCATIVAS Y CENTROS EDUCATIVOS

Es importante crear espacios donde el niño pueda interactuar con otras personas, preparándose para socializar en el futuro, compartir en diferentes contextos escenarios y momentos del día.

Es importante que los objetos sean multisensoriales, auto correctivo y significativo que fomenten la exploración física.

Usar el juego como método de aprendizaje natural donde el niño se desarrolle naturalmente sin exigirle nada de para lo que no esté preparado.

Es importante simular actividades de los adultos donde el niño pueda experimentar, como cultivar, cocinar, arte, música etc. que pueda apoyar el aprendizaje de los ámbitos de las experiencias de aprendizaje.

Crear objetos que sean creado por los niños para que puedan desarrollar su creatividad e imaginación, además de estimularlos sensorialmente.

No generar estímulos como tal para ir mas haya de educar niños que hagan lo que otras personas quieren, si no realizar actividades que permitan su conocimiento y aprendizaje significativo; como cultivar, cocinar, etc.

No tomar los objetos como tal si no como parte del entorno donde el aprendizaje venga de la exploración y el niño no se vea restringido por este; que sea parte del medio y que los materiales sean naturales para que el niño los asocie con lo cotidiano.

No se verá el objeto como un solo elemento; si no que la atención girará hacia su uso óptimo en conjunto y las reacciones que causen en los niños.

El objeto debe tener varias opciones para que el niño lo aproveche mas que un juego cotidiano.

No todos los objetos se utilizan en todas las rutinas por eso es importante que los objeto se puedan movilizar, y sean apilables para que los espacios se puedan utilizar al máximo.

El movimiento de los niños produce algunos residuos por esto es importante; que los objetos se puedan mover para que se limpie rápidamente por esto el mobiliario debe tener ruedas.

9. DISEÑAR (RECOMENDACIONES)

9.1 PARAMETROS DE DISEÑO

A continuación se realiza un análisis del diseño y las características, específicas que el diseño debe incorporar. Cómo va a funcionar el diseño pensado hacia cualquiera de los métodos educativos, para poder aplicar en cualquier tipo de institución.

9.1.1 Funcional

Propiciar funcionamientos adecuados, con elementos auto correctivos donde el niño pueda aprender por sí mismo y use las conclusiones que obtenga para aplicar en sus actitudes cotidianas en el futuro.

Crear interacción entre adultos, menores y otros niños (integración social).

Adecuarse a las características de los usuarios que lo intervienen.

Debe identificar al usuario por medio de simbología para que el niño asocie con conceptos más cotidianos como animales formas geométricas etc.

Debe brindar a los niños seguridad, también para el ambiente además de ser adecuado para diferentes espacios.

Es necesario que los elementos sean armables, y apilables para propiciar espacios educativos y aprovechables para los pequeños.

Es importante crear una participación del niño hacia el objeto, que se involucre con el producto; siente la relación objeto y puede participar con confianza.

Debe aguantar el uso y las condiciones ambientales de los jardines infantiles.

El producto debe estar diseñado para las actividades que se realizan en el aula o fuera pero como parte de las actividades estudiantiles y sociales.

Generar una actividad que ayude a desarrollar la ideología de las metodologías actuales educativas como la agricultura, en un juego de roles.

Crear una conciencia ecológica acerca de los recursos naturales y su conservación.

Debe promover actividades que ayuden a los desarrollos integrales, como pintar, jugar, sembrar, hacer música, armar o explorar.

9.1.2 Formal Estético

Tendría colores llamativos para captar la atención de los niños, que se sienten atraídos por colores como fucsia, verde, cian, rojo, amarillo etc. Un contraste apropiado y la armonía dependiendo de la edad.

Se tendrá la coherencia formal entre piezas además de usar colores llamativos y diferentes que ayuden la estimulación de los niños.

Debe actuar intensamente sobre la sensibilidad del usuario, por medio del uso de diferentes texturas que el ayuden a interpretar si es agradable o no.

Debe suscitar emociones y sentimientos en el usuario.

Debe ayudar al usuario a formar una personalidad al permitiendo intervenir de diferentes maneras los objetos.

9.1.3 Técnicas

Debe crearse objetos resistentes a el medio en el que se van a usar.

Ser seguro para los usuarios con los tamaños adecuados y normativa adecuada..

Debe incorporarse a los espacios de trabajo de forma armónica con el resto de los elementos.

Los objetos que pertenezcan al sistema educativo deben ser de fácil limpieza ya que serán intervenidos por los niños de muchas maneras.

Deben pensadas para transportarse fácil por los niños para que puedan utilizarse en varios espacios.

9.1.4 Ergonómicas

Tenemos como usuarios a niños de 3 a 5 años en edad de preescolar, el mobiliario debe ser adaptable para un percentil 50 de niños que estén en esta edad

9.1.5 Simbólicas

Debe tener formas que sean adecuadas a los niños, suaves y orgánicos

9.2 CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO

TABLA 6: VARIABLES DE DISEÑO FUNCIONAL

CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO VARIABLES DE DISEÑO FUNCIONAL

EJEMPLOS VISUAL	CARACTERÍSTICAS	EJEMPLOS VISUAL	CARACTERÍSTICAS
	Didáctico y ludico		Integrantes
	Multi sensorial		Amigo del medio ambiente
	Modular		Larga duración y resistencia
	Concordancia antropométrica		Adaptable a varios espacios
	Medianamente confortable para el usuario		Portátil
	Cultivable		Moldeable
	Apilable		

9.2.1 TABLA 7: VARIABLES DE DISEÑO FORMAL

VARIABLES DE DISEÑO FORMAL

EJEMPLOS VISUAL	CARACTERISTICAS	EJEMPLOS VISUAL	CARACTERISTICAS
	Alto contraste colores vivos		Establece vínculos sentimientos en el usuario
	Formas geometricas		Produce sensaciones agradables y cálidas
	Multi sensorial		Coherencia entre las partes
	Uso de varios materiales y algunos reciclados		

9.2.2 TABLA 8: ACTIVIDADES QUE PROMUEVEN EL DESARROLLO

Según el estudio anterior escogimos algunas actividades que ayudan al niño a desarrollar su aprendizaje. Las cuales se tendrán en cuenta para incorporar en el diseño.

 **"PITU" HUERTA INFANTIL**
Proyecto Final
Diseño Industrial 

PINTAR	JUGAR	SEMBRAR	HACER MÚSICA	ARMAR	EXPLORAR
					

9.3 FIGURA 4: CRITERIOS DE DISEÑO





9.4 MATERIALES

Utilizamos materiales eco responsables con el medio ambiente para que el objeto transmita la responsabilidad que queremos compartir con los niños, además de ayudar para reciclar materiales o aumentar el tiempo útil de algunos. De esta manera los niños podrán saber que es reciclaje y lo importante de la conservación de los recursos en el planeta pensado a futuro.²⁷

²⁷

Anexo "Residuos Sólidos Domiciliario En Colombia"

TABLA 9: MATERIALES

MATERIAL	QUE ES Y COMO SE UTILIZARÁ	TIPOS DE MATERIAL	PROCESOS DE PRODUCCIÓN Y DE RECUPERACIÓN	IMPORTANCIA	TIEMPO DE DEGRADACIÓN
MATERIAL ES ORGÁNICO S:	Consiste en todo tipo de material que se producto vivo y no haya sido intervenido por el hombre, este tipo de material en el proceso que tenemos pensado nos puede ayudar como sustrato para las plantas, que al unirlo pueda convertirse en un contenedor natural	Podríamos usar: Arena Tierra Corcho Restos de vegetales Entre otros.	No tiene medio de producción, ya que es natural y se obtiene del medio.	Es importante usar este tipo de materiales por que el impacto que tendrán en el medio es mínimo. ya que su tiempo de degradación es corto.	Dependiendo del material de 3 semanas a 4 meses.
PAPEL RECICLADO:	Se obtiene después de procesos de recuperación, transformándose se en nuevos productos; donde se reutiliza la materia prima para papel reciclado. .	RECICLADO Molido, Desechos pre-consumo Desechos post-consumo.	Para reciclarse se mezcla la pasta vieja de papel y una pasta de madera; perdiendo fibra y calidad cada vez	Es importante este tipo de procesos ya que, el 90% de la pasta de papel está fabricada con madera. La producción de papel representa aproximadamente un 35% de árboles talados, suponiendo el 1,2% del volumen de producción mundial total.	De 3 semanas a 6 meses

MATERIAL	QUE ES Y COMO SE UTILIZARÁ	TIPOS DE MATERIAL	PPR	IMPORTANCIA	TIEMPO DE DEGRADACIÓN
CARTÓN:	Este material se forma de varias capas de papel superpuestas, la mayoría de cartón se usa para embalajes y envases. Debe soportar contener y proteger otros objetos manteniendo su forma; generalmente está compuesto por 2 o más capas la del medio puede ser corrugada;	cartón solido SBS, fabricado con pasta química blanqueada, Cartón solido no blanqueado es más resistente se usa para los embalajes de botellas y latas. Cartón holding GC, se fabrica con varias capas y se usa para el envase de alimentos	El cartón tiene procesos muy parecidos al papel para su reciclaje	Actualmente para hacer cajas se utilizan recursos reciclables, ya que se exige en la mayoría de países. por cada tonelada de cartón reciclado de ahorran 149 litros de petróleo, 50000 litros de agua, 2 metros cúbicos de espacio en un vertedero y 900 kilos de dióxido de carbono.	Igual que el papel 3 semanas a 6 meses.

MATERIAL	QUE ES Y COMO SE UTILIZARÁ	TIPOS DE MATERIAL	PPR	IMPORTANCIA	TIEMPO DE DEGRADACIÓN
TELA	Es un material de estructura flexible, y resulta de la unión de hilos y fibras de manera coherente al entrelazarlo, tiene como base 2 tipos de fibras naturales y las artificiales de procesos químicos.	QUIMICAS nylon y el poliéster son telas que resultan de productos derivados del petróleo, no son biodegradables.. NATURALES Orgánicos que causan un bajo impacto, optimizan el consumo de recursos naturales durante los procesos de producción, generan desechos orgánicos, productos 100% biodegradable.	NATURALES Absorben la misma cantidad de dióxido de carbono que producen. Existen muchas innovaciones como las telas hechas con fibras de polyester generadas de las botellas de agua recicladas, (Nike vistió a los deportistas de los olímpicos con 2 botellas para cada traje).	Es importante pensar en el medio ambiente para la producción de las telas porque es una industria muy grande mundialmente y por eso es importante que los productos sean amigables con el medio ambiente producir telas eco-amigables.	Dependiendo del material Naturales de 4 meses a un año (lino o algodón, lana)

MATERIAL	QUE ES Y COMO SE UTILIZARÁ	TIPOS DE MATERI	PPR	IMPORTANCIA	TIEMPO DE DEGRADA
BOLSAS PLASTICAS	Son introducidas en los años 60, sirven para empacar ya sea en los supermercados o en la casa para la basura, son, no son biodegradable; que tienen distintos grosores dependiendo de la carga a la cual se dirija. Esta es una empresa grande a nivel mundial y permite la conservación	gracias a material en el que se fabrican: polietileno de baja densidad, polietileno lineal, polietileno de alta densidad polipropileno y polímero de plástico	Son muy pocos, por que no son biodegradables pero actualmente se intenta reducir el consumo de bolsas plásticas reutilizándolas o usando productos como bolsos de tela que tienen el mismo uso.	Son un producto derivado del petróleo, casi el 5% es utilizado para los plásticos y una mínima parte en las bolsas. En cuanto el medio ambiente las bolsas son muy peligrosas para los animales en el mar ya que pueden asfixiarse o quedar enredados y por su excesivo consumo.	1000 años (según la organización World Watch Institute) y su tiempo útil puede ser de 30 minutos aproximadamente;

MATERIAL	QUE ES Y COMO SE UTILIZARÁ	TIPOS DE MATERIAL	PPR	IMPORTANCIA	TIEMPO DE DEGRADACIÓN
PET	(Polietileno tereftalato) Es un tipo de plástico usado para los envases de bebidas y textiles; pertenece al grupo de los materiales sintéticos llamados poliésteres;	Residuo material industrial Residuo post consumo, Es importante conocer esto ay que así se sabe si se puede reciclar.	puede degradar mediante procesos químicos que se usan para los procesos de reciclaje y procesos naturales Natural: El proceso natura se da por medio de termo-oxidación radicales	Cada año aumenta la producción de plástico y su consumo en el planeta tierra de estos aproximadamente el 35% son empaques y botellas, y una mínima cantidad es reciclada, porque su costo de reciclaje es mayor que el de producción, además viene del petróleo que es un recurso no renovable.	Por procesos naturales tardaría 100 y 1000 años

<p>MADERA PLASTICA:</p>	<p>Material, elaborado con materias primas recicladas provenientes de desechos industriales y urbanos logrando un producto ecológico que contribuye a mejorar el medio ambiente. Se obtienen al del reciclaje del plástico tipo 2.</p>	<p>RECICLADO</p>			<p>El plástico 2 puede durar 500 años a 1000 años en descomponerse.</p>
-----------------------------	--	-------------------------	--	--	---

AGLOMERADOS

MATERIAL	QUE ES Y COMO SE UTILIZARÁ	TIPO	PPR	IMPORTANCIA	TIEMPO DE DEGRADACIÓN
AGLOMERADOS DE TETRAPACK	Material que se obtiene a partir de los residuos de envases tetra pack, para lograr formar láminas de 1,22 x 2,44 metros en espesores de 4 hasta 25 milímetros, estas láminas son impermeables, con la misma calidad de las de madera además de tener un bajo costo.	RECI CLADO	El proceso consiste en someter los residuos de los envases previamente triturados a presión caliente logrando su unión sin resinas ni pegantes Operaciones: Trituración Formado Prensado en caliente Prensado en frío corte	Actualmente ECOPLAK está usando los residuos de las cajas de Tetra Pack postindustrial equivalente al 60% de materia prima y el 40% de residuos pos consumo.	5 años en las mejores condiciones
AGLOMERADO DE MADERA: OSB, MDF, TRIPLEX, TABLEX.	Es un tablero de partículas de madera, donde las más gruesas están en el centro y las más finas en la superficie, se fabrica de los retazos de la madera desde el aserrín hasta pedazos de madera más grande, Buena resistencia, superficie uniforme, aísla temperatura y acústica. Algunas tienen impresión de láminas melaninas para aumentar su acabado fino, y resistencia.	RECI CLADO OSB MDF TRIPLEX TABLES	Consiste en prensar los residuos de la madera en condiciones controladas de presión, tiempo y temperatura	Se convierte en los países industrializados en el 10% de la basura acumulada. Y la convierten directamente, en aglomerado, y material para construir carreteras. El reciclaje de madera se hace necesario en nuestro país ya que somos deficitarios en madera y con el aprovechamiento de esta materia prima disminuye su recogida en los montes.	Estaca de madera: 2 a 3 años Estaca de madera pintada: 12 a 15 años Bambú: 1 a 3 años

9.5 CONCEPTOS

9.5.1 ESTETICO-FORMAL

El concepto general escogido es la ecología como base principal del proyecto, partiendo de la enseñanza que se quiere generar en los niños de preescolar, la conservación de los recursos naturales y creando una responsabilidad de las nuevas generaciones hacia el óptimo uso de los recursos, crear conciencia, responsabilidad y respeto hacia el medio ambiente.

Objetos contruidos de materiales reciclados generando la idea en los niños creando la posibilidad de continuar haciéndolo en su vida cotidiana, y el niño al ser factor de transformación de su propia comunidad y sociedad; el aprovechamiento general de los materiales para no producir desperdicios y también sobre su forma de producción semi- industrializada donde no se genera gran contaminación.

Este concepto en su desarrollo estético tiene un enfoque natural que parte de la sociedad en transformación “bosque natural”, como lugar donde interactuar, compartir, aprender, etc. Vemos el bosque como el lugar donde se puede sembrar pero poco a poco nos vamos centrando en las partes del árbol, las hojas, tallo, flores y células para enriquecer la formalidad del proyecto; con el fin de que los niños empiecen a asociar el medio, los animales, la vegetación con juego y diversión, para que interactúen con los objetos de la línea creando ambientes interesantes y ayuden a desarrollar su creatividad.

9.5.2 PRACTICO- FUNCIONAL

La parte práctico funcional del producto que se desarrolla, partirá de un análisis de la interacción de los niños, y se enfocaran en estimular los sentidos por medio de interacción con la naturaleza las texturas de los materiales, los colores, el

movimiento, la integración, y el aprendizaje; el objeto buscara que el niño explore pero no será el objeto el actor principal de las acciones, si no la exploración del niño lo que le da vida al objeto, incitando la imaginación por medio del juego y las actividades que desarrollen en torno al producto.

9.5.3 TECNICO- PRODUCTIVO

El enfoque técnico que queremos dar a nuestro producto, principalmente son los materiales que en mayoría son reciclados, además de aportar a nuestro principal consumidor que son los jardines infantiles; entonces se propondrá un objeto de bajo costo que pueda quedarse en el jardín al construir muros verdes, aumentando su valor estético y en si la interactividad con los niños y los padres.

9.6 TENDENCIA SOCIAL

9.6.1 PERMACULTURA

Nos basamos en la tendencia cultural de la permacultura, que es una nueva tendencia ambiental pensando nuestro producto como sostenible para crear nuevos hábitats, donde el producto pueda promover un pensamiento de auto abastecimiento de alimento y energía; además de crear una ética sobre el consumo y la sostenibilidad de manera respetuosa y beneficioso con los animales y las plantas. Es importante ver las relaciones de nuestros objetos entre sí, los sistemas de producción y la productividad para que se desarrollen de manera amigable para el medio ambiente, aprovechar los espacios que se tiene para crear mayor rendimiento y combinar los saberes ancestrales con los actuales para fomentar un aprendizaje de la naturaleza.

9.7 TENDENCIA DISEÑO

9.7.1 MINIMALISTA

El objeto será simple, formas geométricas, un alto contenido conceptual y funcional. Se disminuirá el contenido formal y de manufactura reduciéndolo a lo esencial, y partiendo de que es un objeto que genera actividades y acciones en los niños; con formas básicas atractivas para generar por ellos mismos el aprendizaje por medio de la curiosidad (aprendizaje significativo) al generar formas y creaciones de las que surgirán seres vivos, como plantas que serán su responsabilidad.

9.8 FIGURA 7: USUARIO



INTERESES

Jugar es una acción natural en los niños para aprender, esto lo hace por medio de juegos de representación de personajes; juegos de entrega, juegos reglado y juego configurativo. Donde desarrollan su motricidad y se preparan para el futuro. **Experimentar**, el niño siempre esta probando y con los ojos abiertos para aprende del entorno que lo rodea. Siempre se esta preguntado acerca de las cosas y de su porque. **Interactuar**; por medio de la exploración anterior y su curiosidad siempre están tocando, mirando, mordiéndolo, probando las texturas los colores las formas, esto ayuda para su desarrollo motriz y sensorial y es algo natural de los niños.

Seguridad para sus hijos, elementos que los haga sentir seguros de que los niños estarán bien, y no puedan lastimarse, lo principal es la seguridad de los niños para ellos.

Comodidad; es importante brindarles un ambiente seguro donde los niños se sientan cómodos para poder desarrollarse normalmente, y de forma feliz.

Integración; es importante que los niños se convierta en seres sociales capaces de comunicar sus sentimiento e interactuar con otros niños y adultos, aportando a la comunidad de la que hacen parte.

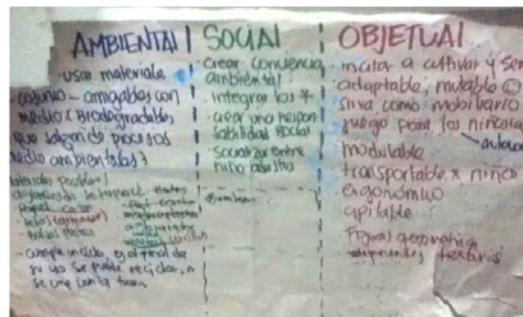
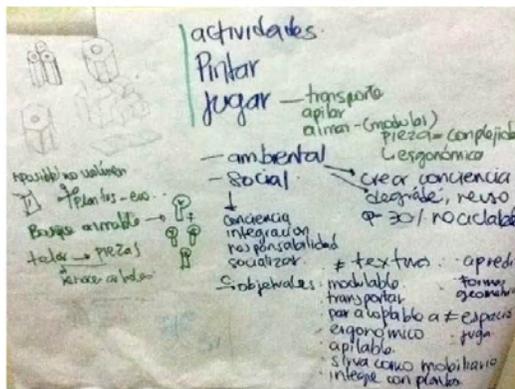
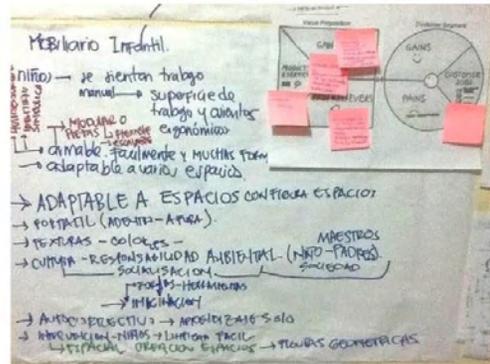
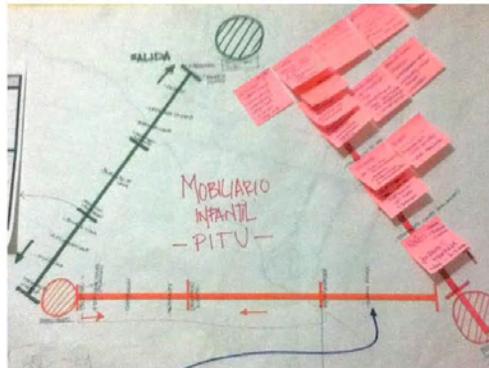
Niños felices; lo mas importante es que el niño sea feliz que pueda hacer las actividades con gusto; que todos sea espacio para aprender y aumentar su autoestima.

Formar niños íntegros; felices seguros de si, autónomos, que puedan transformar espacios a partir de nuevos conocimientos y alternativas culturales.

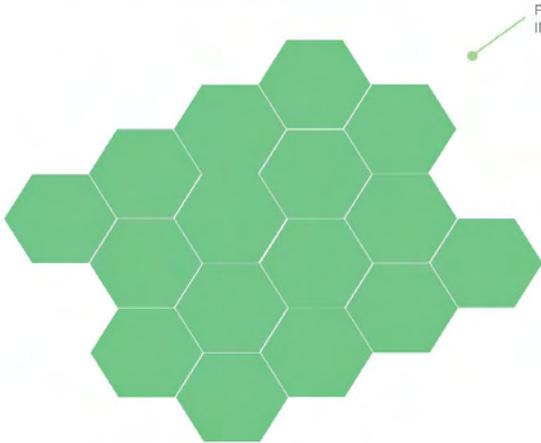
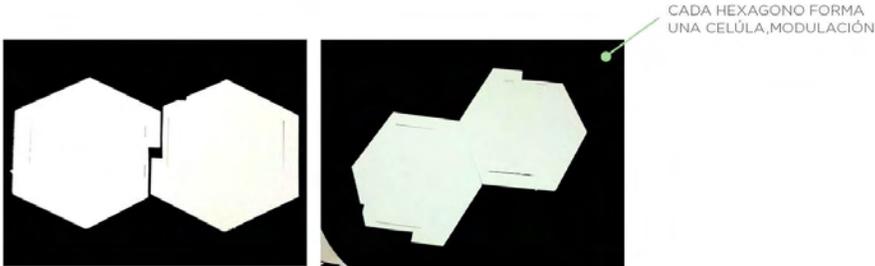
Padres e hijos satisfechos; con respecto a los procesos educativos, y las maneras de aprendizajes que se desarrollan.

Guiar procesos; elementos didácticos que faciliten y complementen las enseñanzas y procesos, que apoyen a los tutores para guiar las sesiones donde los niños exploran los medios por ellos mismos.

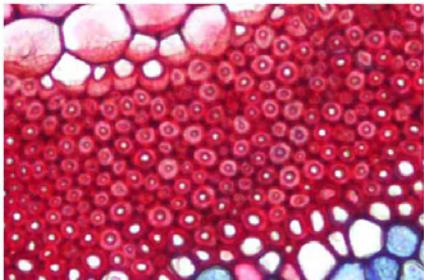
9.9 PROCESO CONCEPTUAL



9.10 MAQUETAS DE FORMA

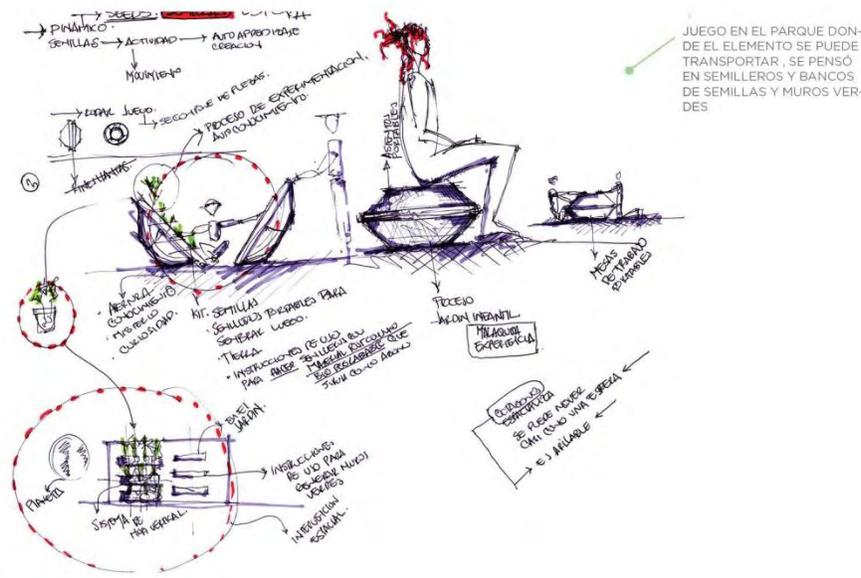
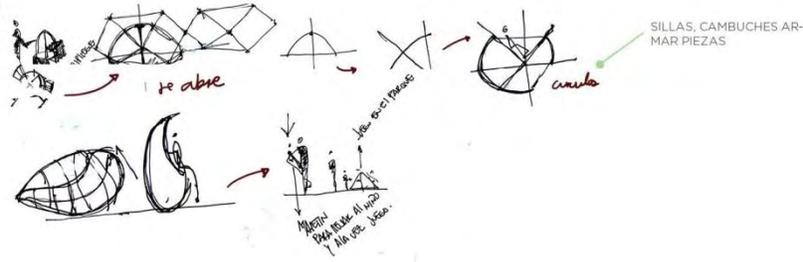
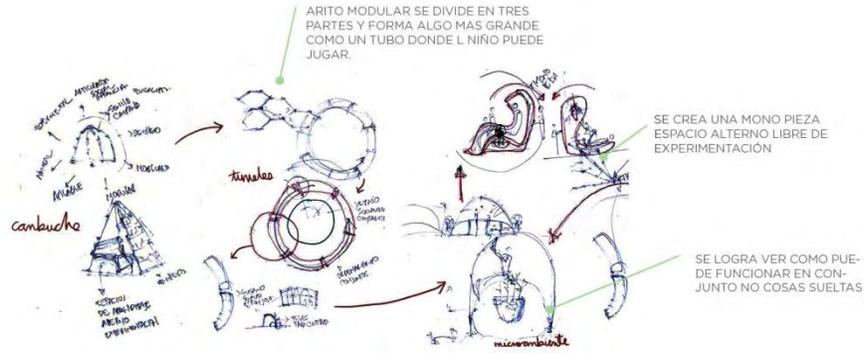


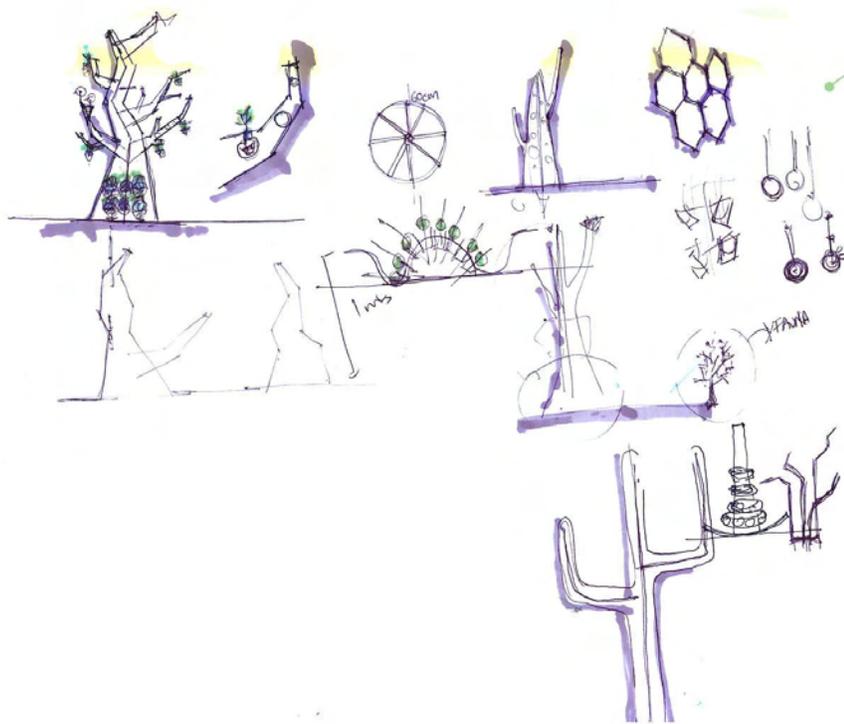
FORMA TEJIDO, UNIDAD INTEGRACION



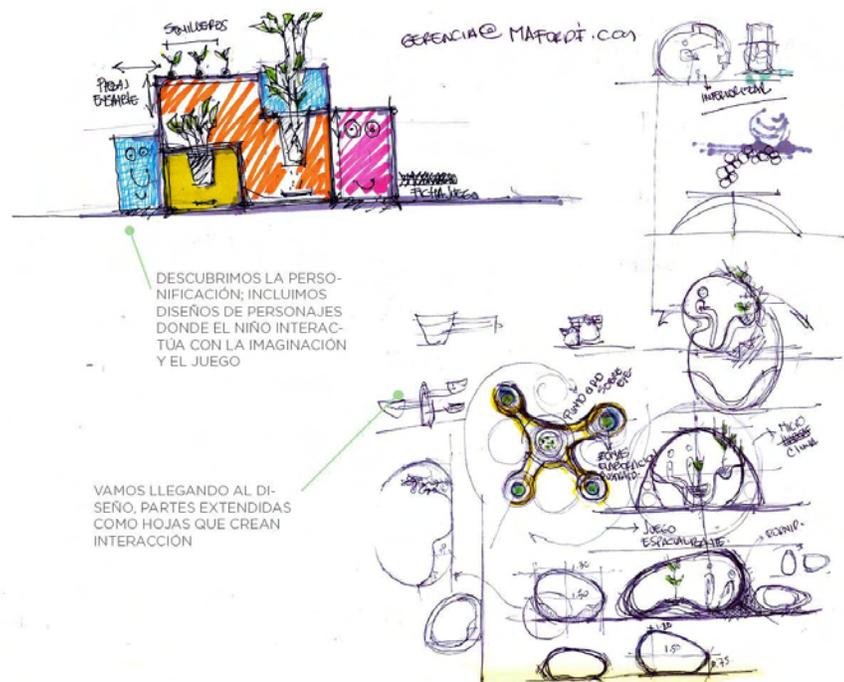
<http://www.upm.es/EUITAgricola/Docentes/Lista-Departamentos/DepBiologia/1a3d64a2e30e6210VgnVCM10000009c7648aRCRD>

9.11 BOCETOS





ARBOL FIGURATIVO, ARMA-
BLE CON PLANTAS, VOLVE-
MOS A LO MODULAR, QUE
LOS NIÑOS ARMEN, CONS-
TRUYAN ALGO FIGURATIVO
COMO EL ÁRBOL



DISEÑO, TETRIS FORMAS
CON FIGURAS QUE INTE-
RACTÚAN CON EL ESPACIO

DESCUBRIMOS LA PERSO-
NIFICACIÓN; INCLUI-
MOS DISEÑOS DE PERSONAJES
DONDE EL NIÑO INTERAC-
TÚA CON LA IMAGINACIÓN
Y EL JUEGO

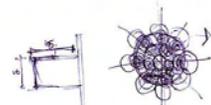
VAMOS LLEGANDO AL DI-
SEÑO, PARTES EXTENDIDAS
COMO HOJAS QUE CREAN
INTERACCIÓN

CASITA MINHABITACULO,
MICROCOSMOS

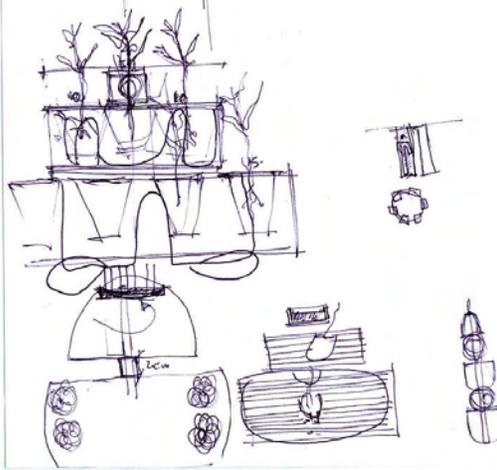
13 IDEA ARBO GIRAORIO



JUEGO GIRATORIO ATRACTIVO POR SU IMAGEN

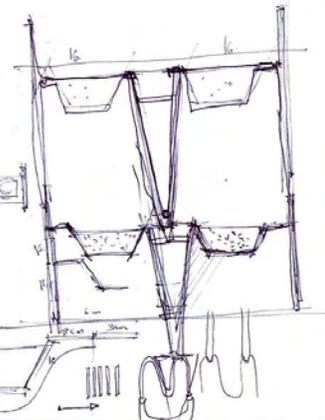
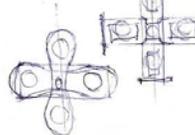
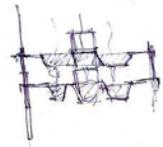


APARECE LA TESELACION, REPRODUCIR MODULAS PARA FORMAR AMBIENTES DE COLORES

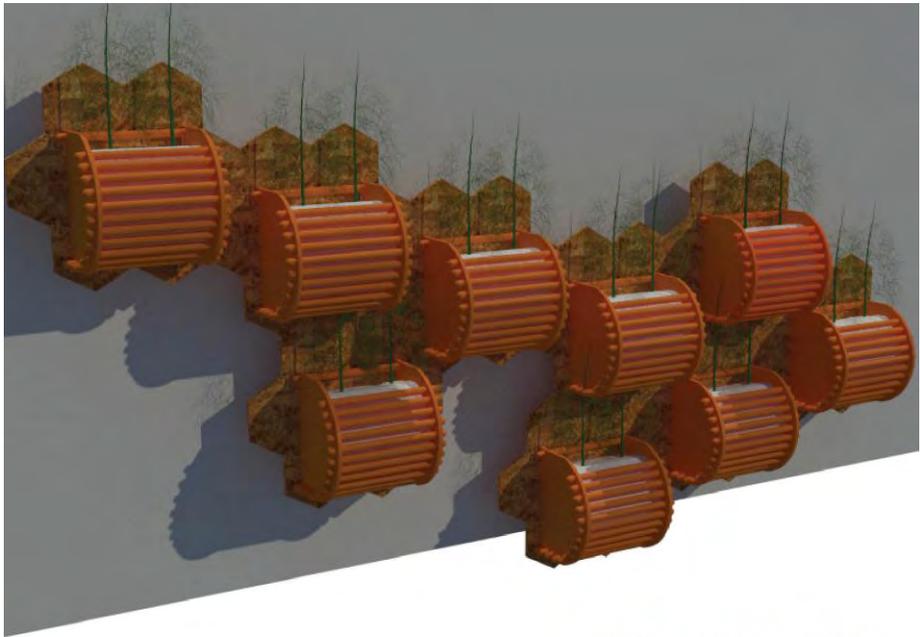
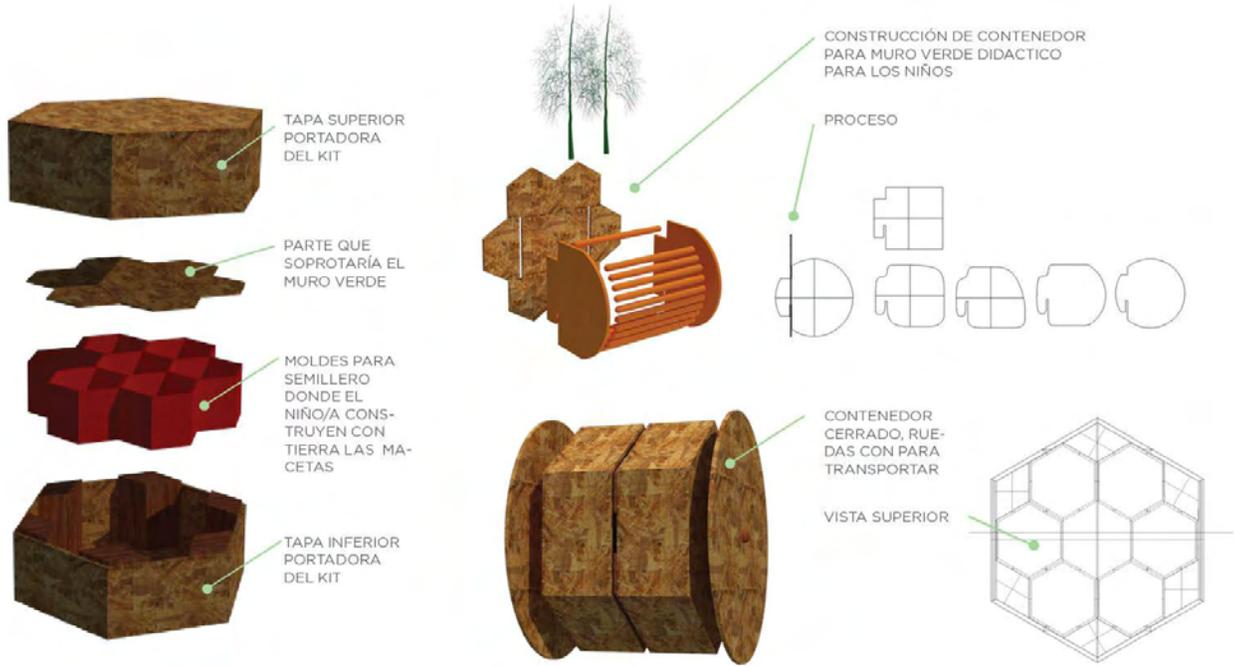


NIÑO INTERACTUANDO CON EL MEDIO

IDEA ARBO GIRAORIO
TORNAR AMBIENTES
→ 13
T.M.C.



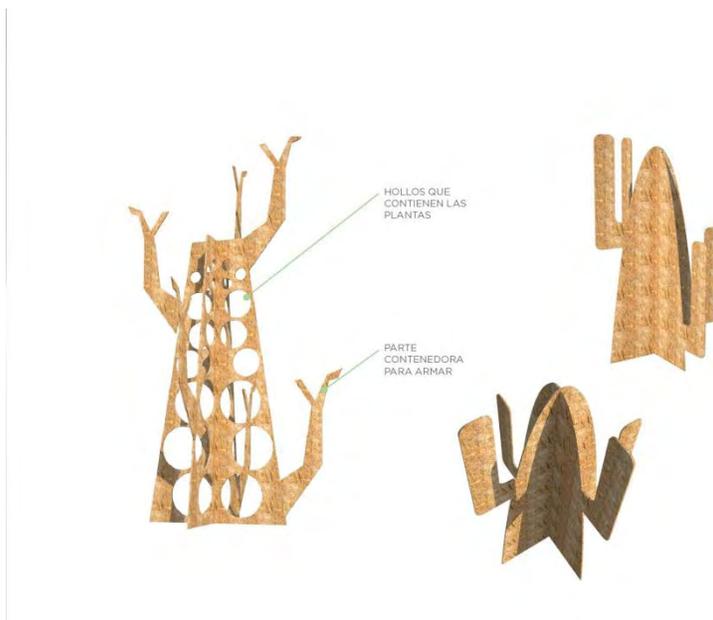
9.12.1 EVOLUCIÓN OBJETUAL



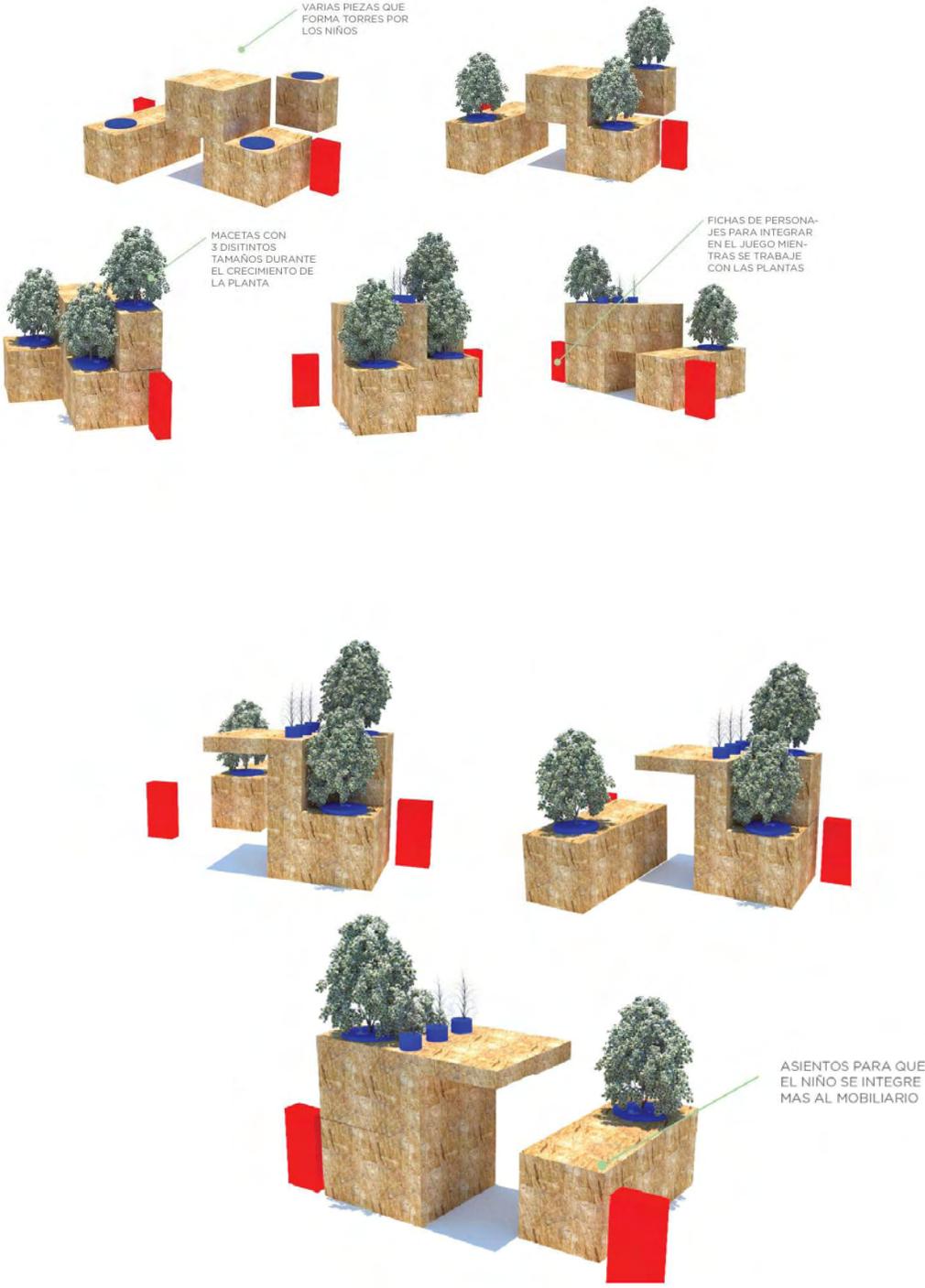
MURO VERDE, EN LA PARED 129



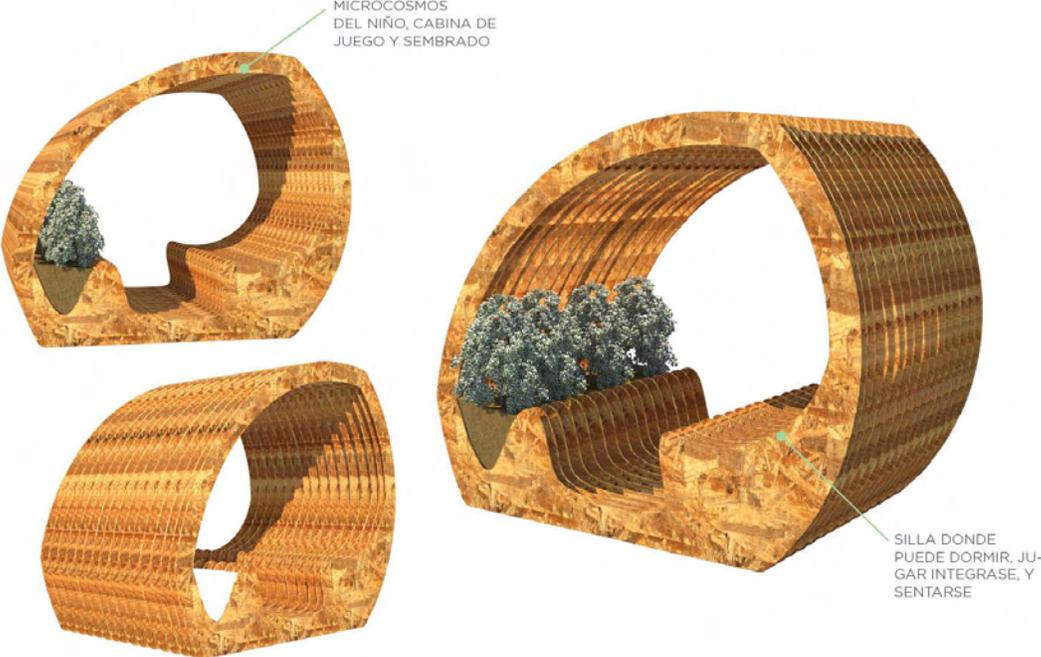
9.12.2 PROTOTIPO 2, ARBOL DISPOSITIVO PARA ARMAR



9.12.3 PROTOTIPO 3



9.12.4 PROTOTIPO 4



10. PRODUCTO

10.1 PROTOTIPO FINAL EVOLUCIÓN



USO DEL PRODUCTO

CILINDRO DONDE SE VA SEMBRAR LA PLANTA PARA QUE EL NIÑO APRENDA E INTERACTUE CON LA NATURALEZA Y EL ENTORNO

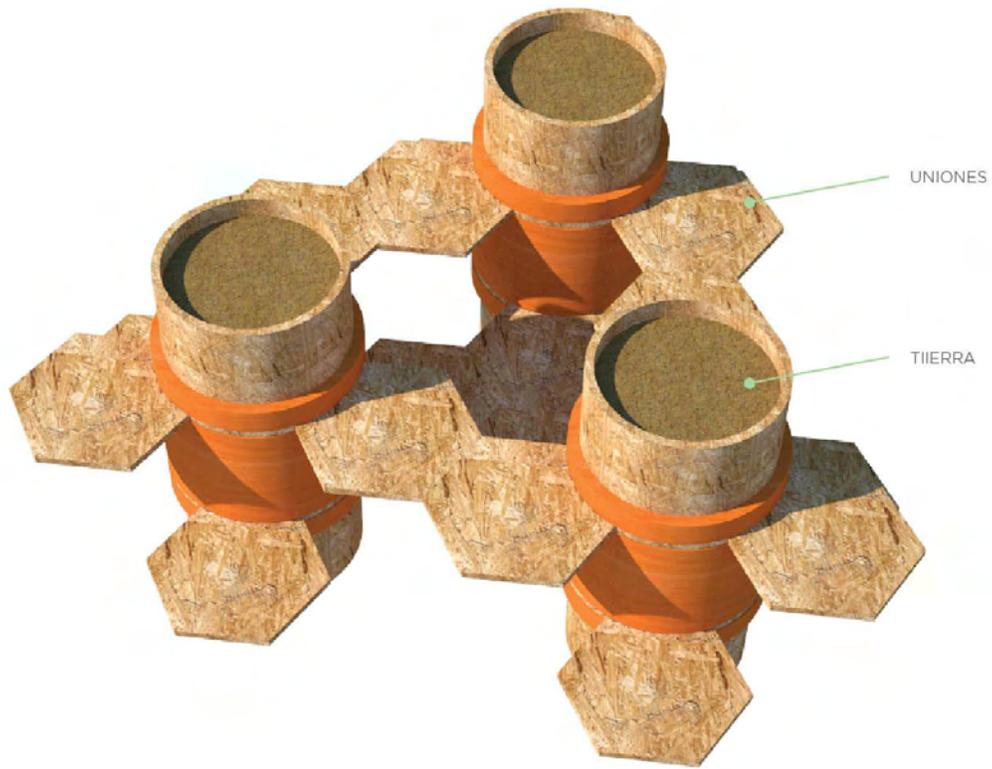
FLOR DE SUSTRATO Y SEMILLA (PREFABRICADO PARTE DEL KIT) QUE EL NIÑO MOJARA Y SALDRA PLANTA, SIRVE DE PRACTICA PARA EXPLICAR EL PROCESO REAL COMO JUEGO PREVIO.

PIEZA CONTENEDORA QUE EN PRIMERA INSTANCIA ES SEMILLERO Y DESPUES RECOGE EL AGUA SOBRANTE DE LA MACETA PARA SU REUTILIZACIÓN

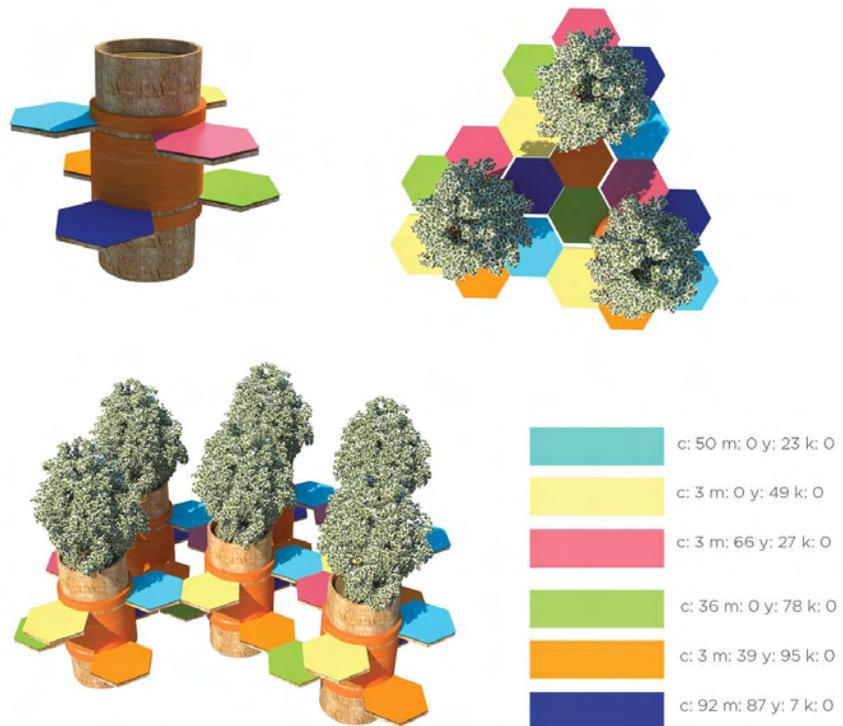
ARGOLLA SOSTENEDORAS QUE PERMITEN QUE LAS PESTAÑAS INTERACTIVAS PUEDAN RODAR

PESTAÑAS, RUEDAN SOBRE UN EJE PARA PERMITIR INTERACCIÓN CON OTRO ELEMENTO, Y CREAR TESELACIONES, ADEMAS DE PODER INTEGRAR AL NIÑO CON OTROS ELEMENTOS IGUALES, DE OTROS NIÑOS Y CREAR INTERACCIÓN ENTRE ELLOS, CREANDO APRENDISAJE LÚDICO, POR MEDIO D CLASIFICACIÓN, ADEMAS DE QUE PUEDEN VARIAR SUS MOTIVOS.

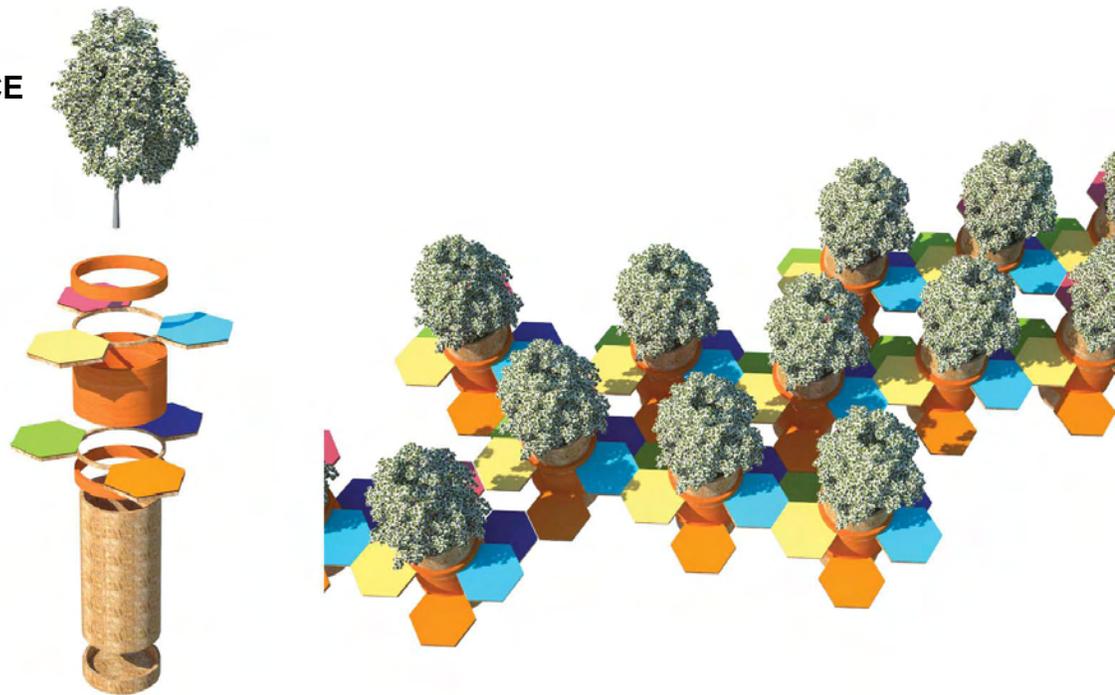
10.2 TESELACIÓN



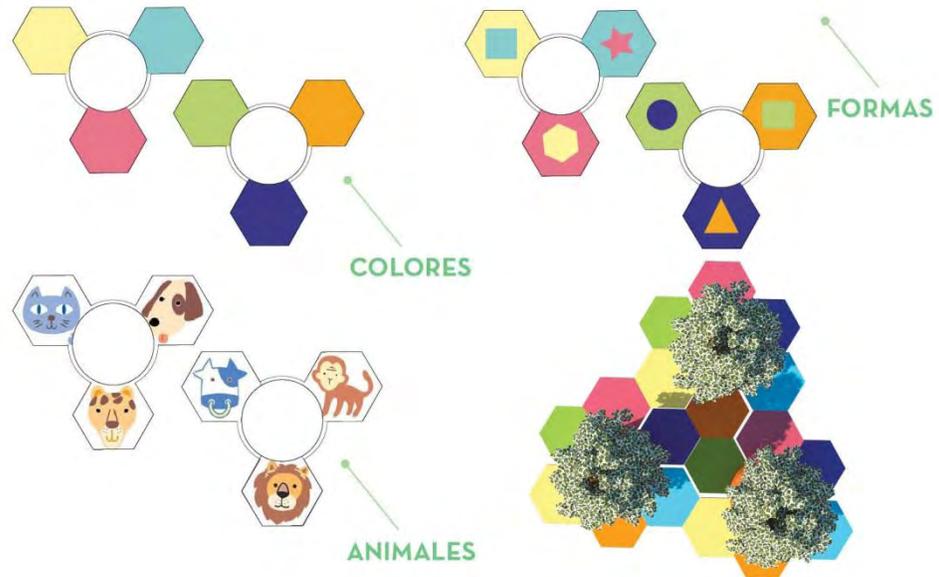
10.3 PALETA DE COLORES



10.4 DESPIECE



10.5 VARIACIONES DEL PRODUCTO



Las distintas variaciones permitirán al niño experimentar con sus sentidos, además de interactuar con otros objetos para formar historias o identificar formas y colores; además de ayudar a clasificar los objetos existentes.

10.6 FABRICACIÓN DEL PRODUCTO

La producción de las pestañas, se produciría en CNC de corte ya que el material de esto es madera o aglomerado de tetra pack y deja un corte perfecto; además de agilizar los procesos de producción por su rapidez y no destruyen en su producción, el medio ambiente (utilizamos procesos medianamente artesanalmente que son más amigables del medio ambiente para fomentar nuestra cultura de responsabilidad con el medio)

El cilindro se obtiene por medio de torneado, y los aros que lo componen se hacen de corte CNC al igual que las pestañas

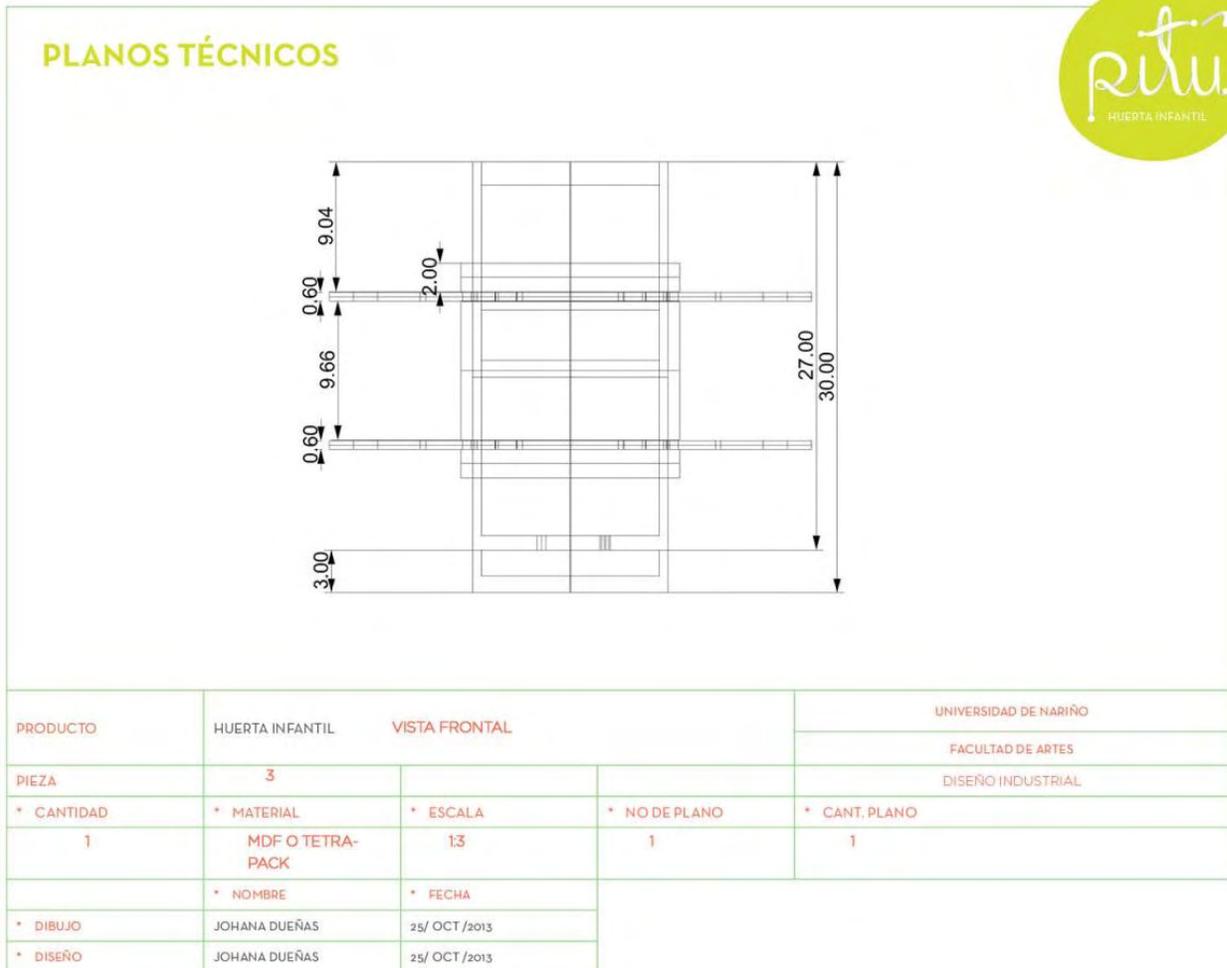
La pastilla para sembrar se hace con tierra y sustratos del suelo que se combinan con las semillas por medio de barro, cascara de huevo, viruta de madera, papel agua y tierra para que la planta tenga lo necesario para crecer.

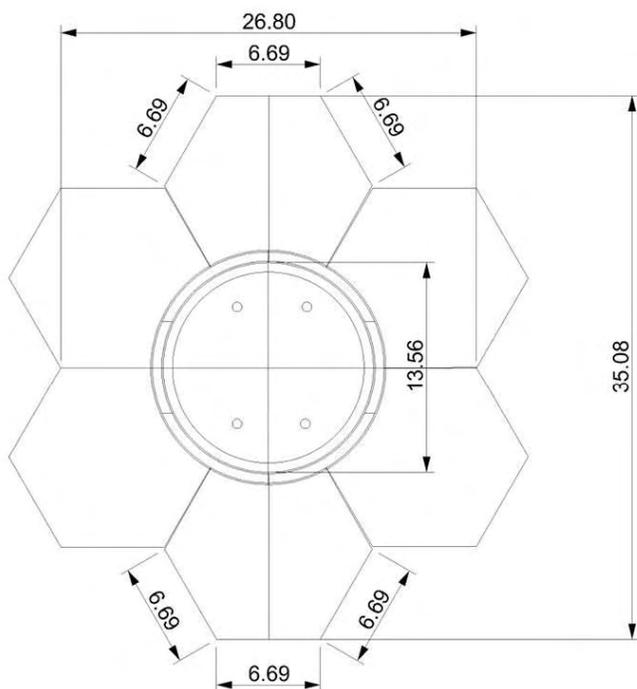
10.7 ESTUDIO DE COSTOS

PARTE	EMPRESA	COSTO
PESTAÑAS	CORTE Y MATERIAL, 2 PESTAÑAS\$200.000	MAFORDI
CILINDRO	TORNEADO CADA CILINDRO CON MATERIAL... \$300.000	MAFORDI
AROS	CORTE Y MATERIAL\$80.000	MAFORDI
SUSTRATO	MATERIAL REUSADO, Y CONSTRUCCIÓN..... \$200	NOSOTROS

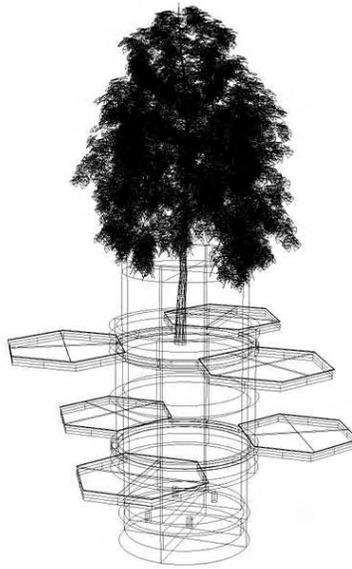
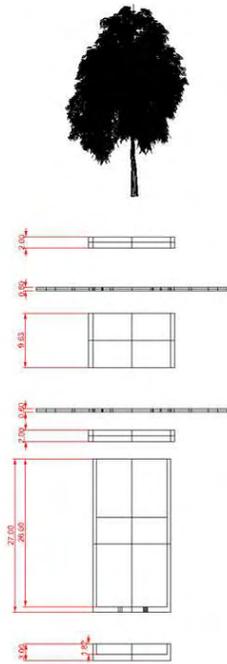
Se cotizo todo en la empresa que construye prototipos mafordi en bogota, ellos cortan y construyen el prototipo, exepto el sustrato.(www.mafordi.com/)

10.8 PLANOS TÉCNICOS

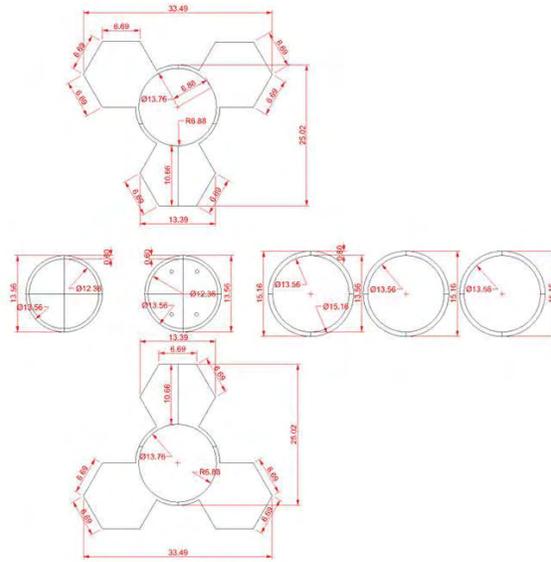




PRODUCTO	HUERTA INFANTIL VISTA SUPERIOR			UNIVERSIDAD DE NARIÑO
				FACULTAD DE ARTES
PIEZA	2			DISEÑO INDUSTRIAL
* CANTIDAD	* MATERIAL	* ESCALA	* NO DE PLANO	* CANT. PLANO
2	MDF O TETRA-PACK	13	2	2
	* NOMBRE	* FECHA		
* DIBUJO	JOHANA DUEÑAS	25/ OCT /2013		
* DISEÑO	JOHANA DUEÑAS	25/ OCT /2013		



PRODUCTO	HUERTA INFANTIL	DESPIECE			UNIVERSIDAD DE NARIÑO
					FACULTAD DE ARTES
					DISEÑO INDUSTRIAL
PIEZA	4				
* CANTIDAD	* MATERIAL	* ESCALA	* NO DE PLANO	* CANT. PLANO	
4	MDF O TETRA-PACK	1:4	3	3	
	* NOMBRE	* FECHA			
* DIBUJO	JOHANA DUEÑAS	25/ OCT /2013			
* DISEÑO	JOHANA DUEÑAS	25/ OCT /2013			



PRODUCTO	HUERTA INFANTIL DESPIECE			UNIVERSIDAD DE NARIÑO	
				FACULTAD DE ARTES	
				DISEÑO INDUSTRIAL	
PIEZA	5				
* CANTIDAD	* MATERIAL	* ESCALA	* NO DE PLANO	* CANT. PLANO	
7	MDF O TETRA-PACK	1:4	4	4	
	* NOMBRE	* FECHA			
* DIBUJO	JOHANA DUEÑAS	25/ OCT /2013			
* DISEÑO	JOHANA DUEÑAS	25/ OCT /2013			

11. BIBLIOGRAFIA

BERK, LAURA E. Desarrollo: del niño y del adolescente. 4ta ed. Madrid, 1999. 1.011p.

PAPALIA, DIANE; WENDKOS, SALLY; DUSKIN, RUTH. Psicología del desarrollo: de la infancia a

la adolescencia. 9na ed. México, 2006. 515p.

HELLER, EVA. Psicología del color: Como actúan los colores en sobre los sentimientos y la razón. 1a ed. Barcelona, 2004. 288p.

CUFFARO, DANIEL F. Process, materials, and measurements: All the Details Industrial Designers Need to Know But Can Never Find. Massachusetts, 2006. 264p.

GROOVER, MIKELL P. Fundamentos de manufactura moderna. 3a ed. México, 2007. 1022p.

LEFTERI, CHRISTOPHER. The plastics handbook. Suiza, 2008. 288p.

NORMAN, DONALD. Emotional Design. Nueva York, 2004. 268 p.

UNESO-MINEDUC. Nuevos espacios educativos 2001-2003. Santiago, 2003.

DUDEK, MARK. A design manual for schools and kindergartens. Alemania, 2007. 251p.

11.1 TEXTOS EN LINEA

ANA BELÉN MAESTRE CASTRO. Mi inteligencia crece: Desarrollo cognitivo. <http://www.csi-csif.es/andalucia>>

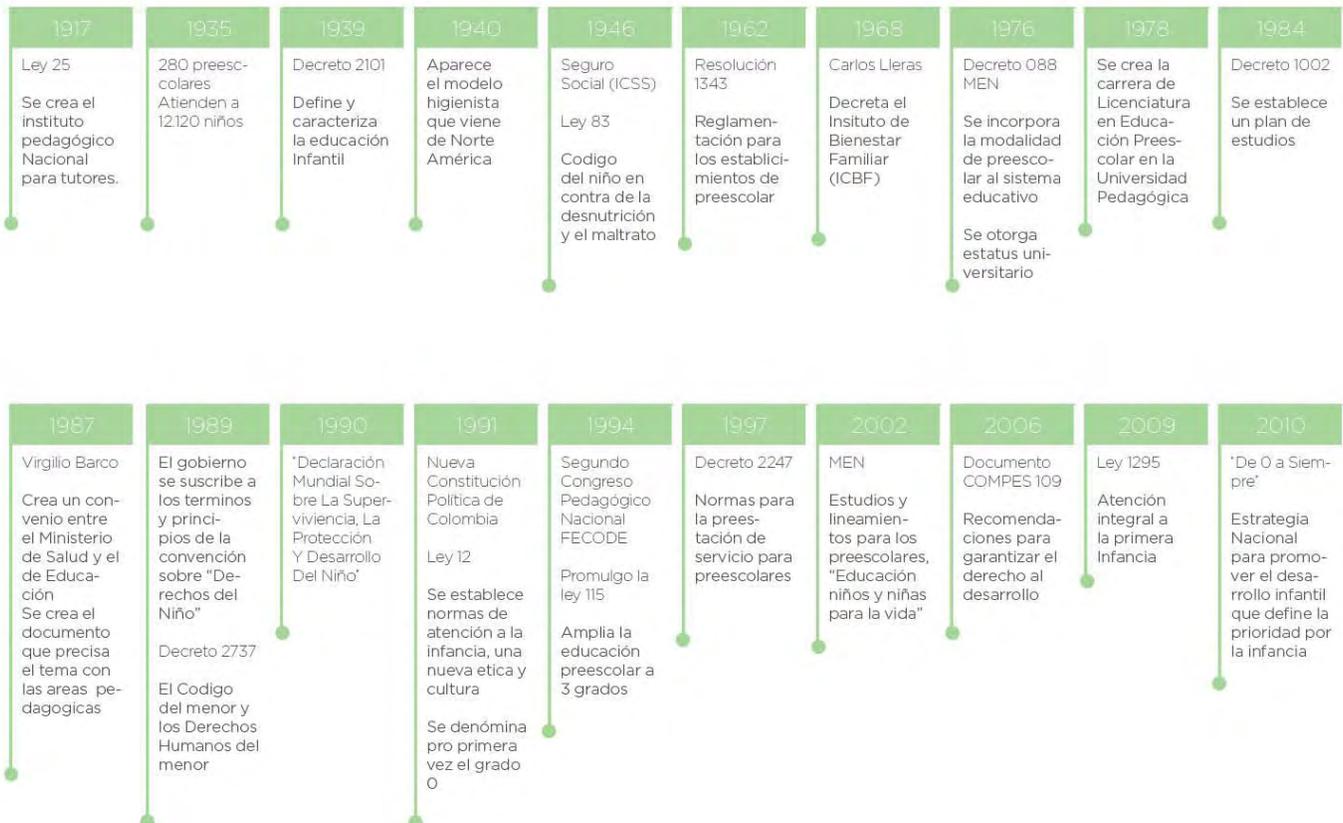
5. CARLOS DAVID RAMÍREZ CHAVES. La primera infancia: El reto del desarrollo humano. <<http://www.oei.es/noticias>>

6. UNESCO-MINEDUC. Guía de recomendaciones para el diseño de mobiliario escolar.<<http://portal.unesco.org>>

12. ANEXOS

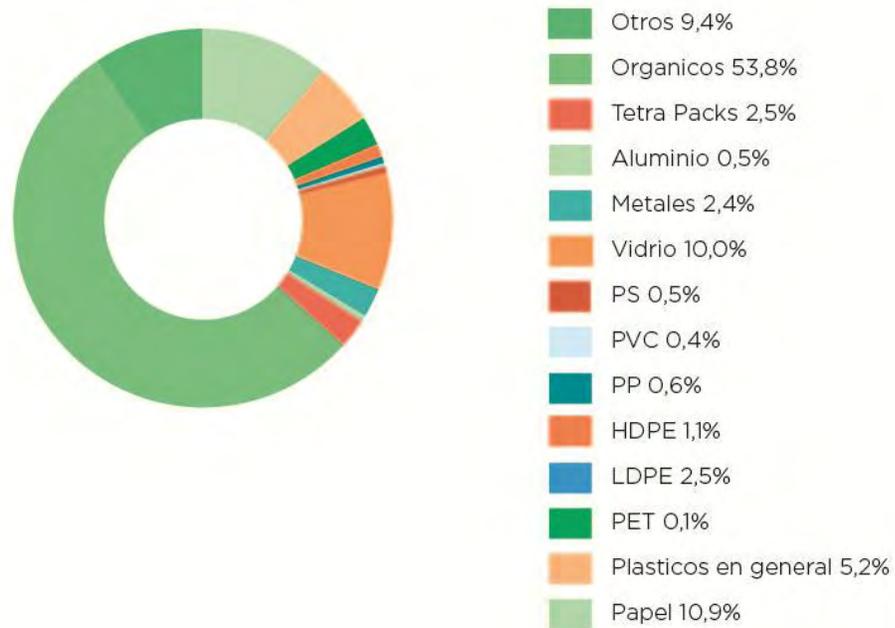
12.1 ANEXO 1: LINEA DE TIEMPO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN COLOMBIA

LINEA DE TIEMPO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN COLOMBIA-



12.2 ANEXO 2: RESIDUOS SOLIDOS DOMICILIARIO EN COLOMBIA

En COLOMBIA actualmente se generan 10.037.500 toneladas de Residuos sólidos domiciliarios al año los cuales tienen la siguiente Composición.



12.3 ANEXOS 3: ENTREVISTA: ANGELICA GOMEZ, PSICOLOGA

ASESORA DEL JARDÍN PERSONITAS DEL MAÑANA, AUTORA DEL TRABAJO “SOMOS CENTIFICOS, SOMOS CIENTIFICAS” (OMEP 2012)

Cuales son estímulos utilizados en el preescolar personitas del mañana?

En el personitas no se usan los estímulos porque no tenemos una visión conductual de la educación que quiere decir; que queremos trascender la mirada de adiestramiento que ha concebido los centros preescolares entonces; el niño se estimula y el responde esa visión de estímulo siendo insuficiente para nosotros porque no contempla un desarrollo integral holístico.

Entonces nosotros en vez de estímulos buscamos hablar de un aprendizaje significativo es decir que para el niño tenga sentido las actividades que hace en el jardín; porque le resultan significativas y lo motivan en si mismas, no porque le van a poner carita feliz, ya en ese caso lo que se busca es hacer que las actividades cuenten con el consenso de los niños e incluirlos en las asambleas para seleccionar el banco de temas de lo que será su proyecto lúdico pedagógico

Hacer ensaladas para llevar a casa o cosechar las semillas que ellos mismos sembraron en la huerta.

En qué medida puede el entorno (objetos que los rodean, espacios lugares) aportar a el desarrollo de las habilidades sociales y cognoscitivo del niño?

Nosotros no vemos como algo que afecte sino más bien como un recurso, la propuesta del personitas como tiene un eje ambiental y de ciudadanía lo que propone es hacer uso del entorno en los procesos pedagógicos

Entonces no necesitas tener un tablero en un aprendizaje significativo puedes hacer letras con la masa y para el niño no es una simple planilla si no que es el

pan para compartir donde afianza su autoestima y todo lo demás. Así nosotros pensamos que un jardín no necesariamente tiene que usar materiales, puede hacerlo con los objetos naturales que encuentran proyectos de investigación etc.

Crees que algunos tipos de objetos sean necesarios para promover el aprendizaje de los niños?

Son recursos no necesidades; son recursos que posibilitan pero creo que la apuesta de la educación es cada vez más dejar de lado los materiales tradicionales para empezar a jugar con algo más diverso y hacer uso de su entorno todo es una situación pedagógica si hay una buena mediación de la maestra. Nosotros no creemos que se recomienden, si no que proponemos usarlos. Así que diseñamos algo que llamamos espacios lúdicos y es varios espacios donde trabajamos todas las dimensiones porque nosotros no fragmentamos por materias, ya que el pensamiento de los niños es total no es como matemáticas lenguaje etc. Entonces son espacios dinámicos de formación tenemos panadería huerta sala de informática sendero ecológico y literario biblioteca entonces ahí se hacen actividades a manera de procesos donde se trabaja todo.

Puede describir una rutina diaria normal en el jardín “personitas del mañana”?

Se trabaja con una propuesta pedagógica que se llama “marcos” esto quiere decir que como el niño no tiene el pensamiento fragmentado, no piensa en asignaturas separadas primero español, después matemáticas etc. Si no que se escoge al principio una investigación como parte del proyecto de ciudadanía, un banco de temas para definir por grado y un proyecto lúdico pedagógico con ese proyecto se va a trabajar todo el año el marco es una actividad que contempla todas las dimensiones del desarrollo pero que tiene sentido, porque todo se enmarca en un aprendizaje significativo entonces por ejemplo en un proyecto lúdico sobre las frutas; los niños por la mañana es que se van a dirigir a la huerta y van a cosechar los tomates de árbol. Durante esa cosecha la maestra va mediando para desarrollar ciertas nociones necesarias por ejemplo los invita a comparar tamaños

a agrupar, a sugerir hipótesis sobre el crecimiento, a hacer conjuntos, a desarrollar nociones como lleno o vacío etc. Y así se va desarrollando el conocimiento.

Cuanto tiempo están los niños en el jardín infantil? Poseen intervalos de descanso?

Hay espacios de recreación pero la idea es hacerlos como escenarios pedagógicos para no dividir los momentos en los estudios académicos y otro de descanso. Pasan poco tiempo en la institución desde las 8 a.m. hasta las 12:30 m. Por esto la idea es sacarle el máximo provecho a todo el tiempo y no hacer un espacio para adiestramientos o para dividir momentos de conocimiento.

la idea es que el jardín sea un momento lleno; donde incluso se cansen lleguen con hambre a la casa en el mismo marco; después de la cosecha se dirigen a la panadería y hacen helados con los tomates trabajan la motricidad fina; trabajan nociones como liquido sólido, plantean nuevas hipótesis sobre lo que pasaría si el helado queda afuera, o con los cambios de temperatura.

Qué importancia tiene practicar técnicas de cultivos, cocinar recorrer el sendero ecológico, etc. en el desarrollo del niño y por qué?

En realidad es importante por el énfasis ambiental del jardín y el aprendizaje ambiental; eso quiere decir que queremos desarrollar una conciencia ecológica en los niños y las niñas; pero además todo se guía por la pregunta de “son pertinentes los métodos tradicionales a los desafíos contemporáneos” donde convergen todos los desafíos es en la necesidad de una educación con énfasis ambiental y la ciudadanía habla de la recuperación del saber local

Para que el conocimiento sea pertinente y se pueda usar esos espacios para desarrollar todas las habilidades necesaria pero de una manera en que les haga sentido es decir que sea un aprendizaje significativo para la vida y no la acumulación de simples datos.

Cree que es importante que el niño participe este conocimiento ambiental en su comunidad, por qué?

Como nosotros concebimos la escuela es un escenario que trascienda los muros de la institución educativa y cuando nos planteamos la pregunta por la pertinencia siempre pensamos en que la educación debe tener un impacto y eso supone interactuar con la comunidad; nosotros tenemos un convenio con Comprender, los niños llevan el reciclaje de sus casas y lo donan a la cooperativa de recicladores es un poco construir conciencia pero también impactar como comunidad por medio de estas actividades.