

PT  
DISEÑO  
A973s  
1994  
c2

DISEÑO  
A. 973  
1994  
c. 2  
C

MFN=2989

Set de Juguetes Textiles para Niños en Edad Preescolar

26 MAR 2001  
MAR 1997

Universidad de Valparaíso  
Facultad de Arquitectura  
ESTA MEMORIA FUE APROBADA CON  
NOTA 5.6  
Valparaíso, 13 JUN 1994

Proyecto de título Diseño textil

Profesor Guía: Mónica González

Alumna: Yasna Ayala

YT3410 c. 2



## **Indice**

### **I.- Características del niño**

- 3 a 4 años
- 4 a 5 años
- Desarrollo del niño
- Desarrollo Motor
- Pensamiento del niño

### **II.- El juego**

- Juego Infantil
- Clasificación del juego
- Tipos de juego infantil
- amor al juego

### **III.- El Juguete**

- Clasificación del juguete

### **IV.- Manipulación**

### **V.- Los Sentidos**

### **VI.- Creatividad**

### **VII.- Material Textil**

### **VIII.- Fundamentos**

### **IX.- Proposición**

### **X.- Objetivos**

### **XI.- Desarrollo Formal**

### **XII.- Bibliografía**

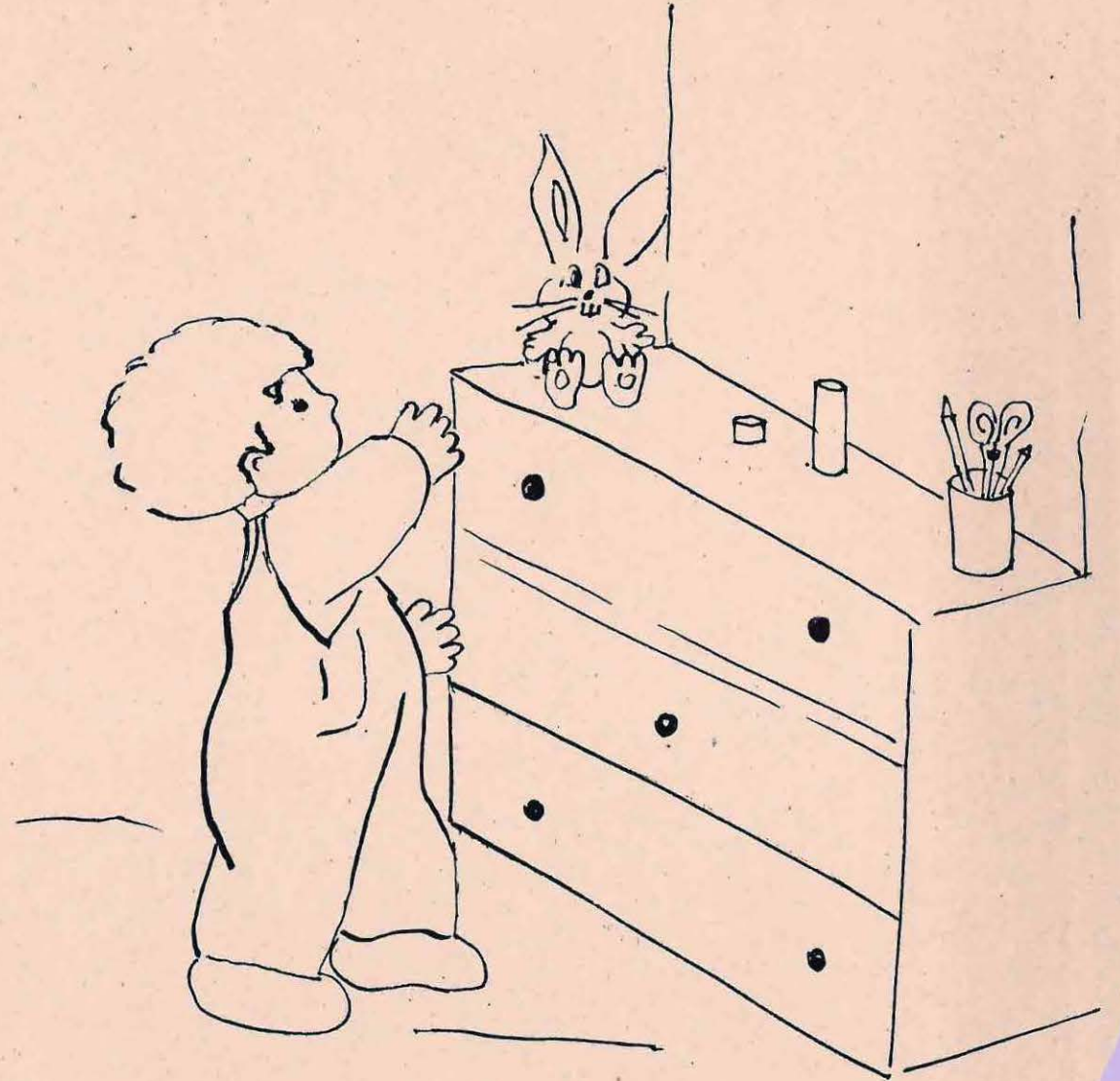
## Introducción

*El tema desarrollado para este proyecto nace de la constatación del mercado del juguete actual, de la pérdida del sentido original del juguete infantil, que es alimentar de alegría y fantasía el delicado espíritu infantil entregándole la posibilidad de recreo de un crear de nuevo con objetos que satisfagan lo agradable y bello, características propias de un juguete que cultivan la plena satisfacción espiritual de la niñez donde se formula la futura personalidad y es aquí donde como diseñadora puedo hacer un aporte con el material textil por sus cualidades plásticas y constructivas, además de ser compatible con el usuario niño por su calidez y propiedades sensitivas. Por ello he tomado como campo el período pre escolar, ya que el niño en esta etapa ya se desarrolla en todos sus aspectos con características apropiadas al proyecto a realizar. Hoy en lo que debiera ser un desarrollo integral del pre-escolar se deja en un segundo plano su estimulación afectiva creativa, es por ello que este proyecto pretende crear en el niño mediante el juego y juguetes un desarrollo afectivo y de personalidad creativa fundamental para su desarrollo posterior.*



## Características del niño

- El niño es un ser que está en constante evolución en su conducta, pues va desarrollando sus características propias día a día, conforme crece, según la estimulación que pueda tener y por los rasgos característicos de su propia personalidad.
- Entre los 2 y 5 años aproximadamente es la etapa del **DESCUBRIR** del niño tanto a su propio ambiente como así mismo y posee características muy definidas.
- Son sus **SENTIDOS** el mejor modo de conocer (Sensorio Motriz); actúan Sentido y movimiento en el, es evidente su deseo por **SABER** una búsqueda constante por el conocimiento y experiencias.



## Características Psíquicas 3 a 4 años

- Posee ya la capacidad de Reflexión
- Reproduce las cosas que va descubriendo en el ambiente que lo rodea.
- Compone a partir de características básicas de las cosas, no repara en detalles
- Comienza a tomar decisiones por sí mismo.
- Su *IMAGINACIÓN* y *FANTASÍA* son riquísimos.
- Realiza juicios consecutivos.
- Es egocéntrico
- Narcisista
- *ANIMISTA*
- *ANTROPOMÓRFICO*
- Es inestable emocionalmente, abandona con facilidad lo que emprende, necesita estímulo para terminar sus tareas.
- No tiene Sentido de Responsabilidad
- Tiene *NECESIDAD DE TERNURA* y seguridad
- *IMAGINA E INVENTA JUEGOS*
- Es capaz de distinguir fantasía y realidad
- Es capaz de formar algunos conceptos
- Aparece en él la representación o simbolización.

## Características Psíquicas 4-5 años

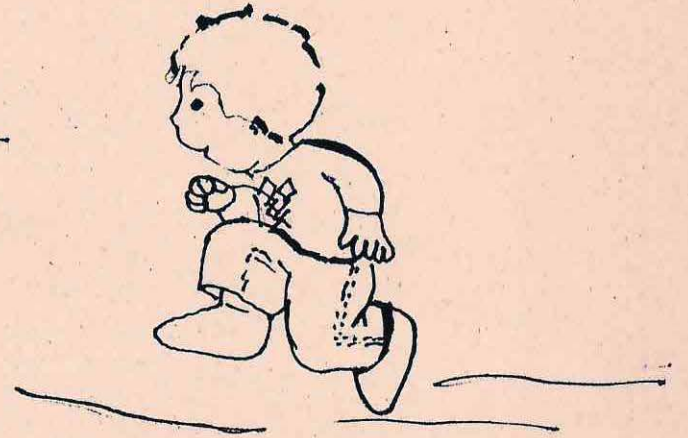
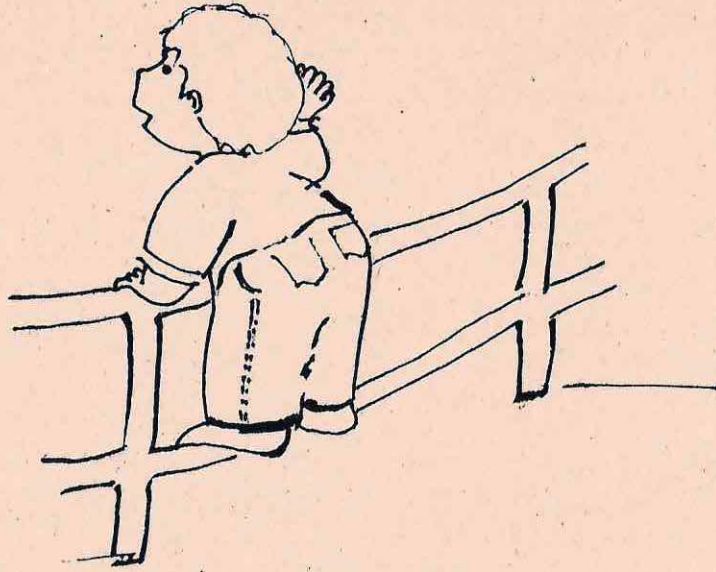
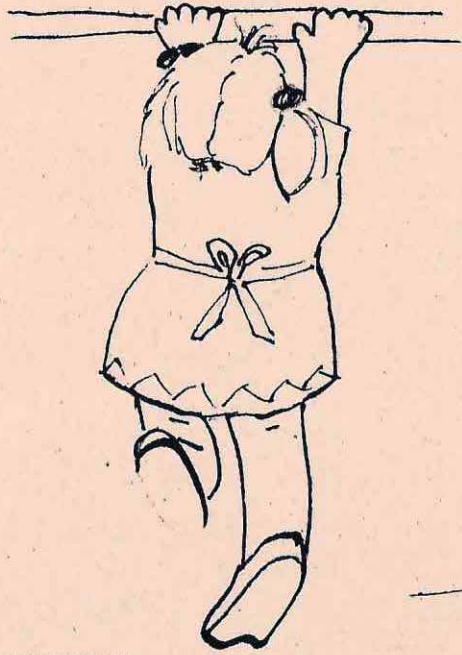
- Es capaz de concentrarse por períodos más largos 15 a 20 minutos
- Anima objetos, *A TODO LE DA FUNCIÓN*
- *TIENE PENSAMIENTO MÁGICO* y asociativo
- Es realista en los detalles
- Es egocéntrico
- Tiene un progresivo dominio de sus emociones
- Le gusta terminar lo que empieza, es seguro de sí mismo, tiene relativa independencia, cumple con sus obligaciones
- Su pensamiento está dominado por percepciones inmediatas
- Su percepción del espacio es una Síntesis de datos *SENSORIALES* no sólo *VISUALES* sino también *TÁCTILES* y olfativos
- Yuxtapone ideas o explicaciones sin relación entre sí (pensamiento fantástico).

## **Características Físico-Motoras 3 a 4 años**

- Coordina *MOVIMIENTOS FINOS* de mano y dedos
- Exuberante presencia del desarrollo *MOTRIZ SENSORIAL*
- Logra una soltura y espontaneidad de la movilidad
- Posee buen equilibrio corporal
- Sus construcciones comienzan a elevarse
- *INVESTIGA EL JUEGO MÁS QUE JUGAR CONÉL*
- Clasifica material por forma, color y tamaño
- Reconoce figuras geométricas
- Nombra colores, pero no discrimina entre primarios y secundarios

## **Características Físico Motoras 4 a 5 años**

- Se concentra por períodos más largos 15 a 20 minutos
- Madurez motriz (aprende a bailar)
- Se viste y desviste sin problemas
- Le gusta jugar
- Es capaz de ordenar sus juguetes
- *LE INTERESA EL FUNCIONAMIENTO DE LAS COSAS*
- Maneja secuencias temporales, sucesor, antecesor, signo y cantidad
- Clasifica figuras geométricas según formas
- Ordena por trabajo y longitud
- Discrimina entre primarios y secundarios



## Desarrollo en el niño

- El desarrollo es progreso hacia la objetivación de la percepción del mundo y de sí mismo en el ámbito de la percepción, no solo se habla de la objetivación, sino también de la **NECESIDAD** de desarrollar **SENTIMIENTOS** y **ACTITUDES POSITIVAS** porque en esta percepción son decisivos los **APECTOS** y actitudes.

- El niño se va descubriendo a medida que descubre la realidad. Esta etapa es el momento más creativo del ser humano, por su permeabilidad y sensibilidad, y existe la necesidad de incentivarla para un pleno desarrollo del niño.

- Todas estas capacidades y características del niño se ven reflejadas en su actividad diaria que es el juego.

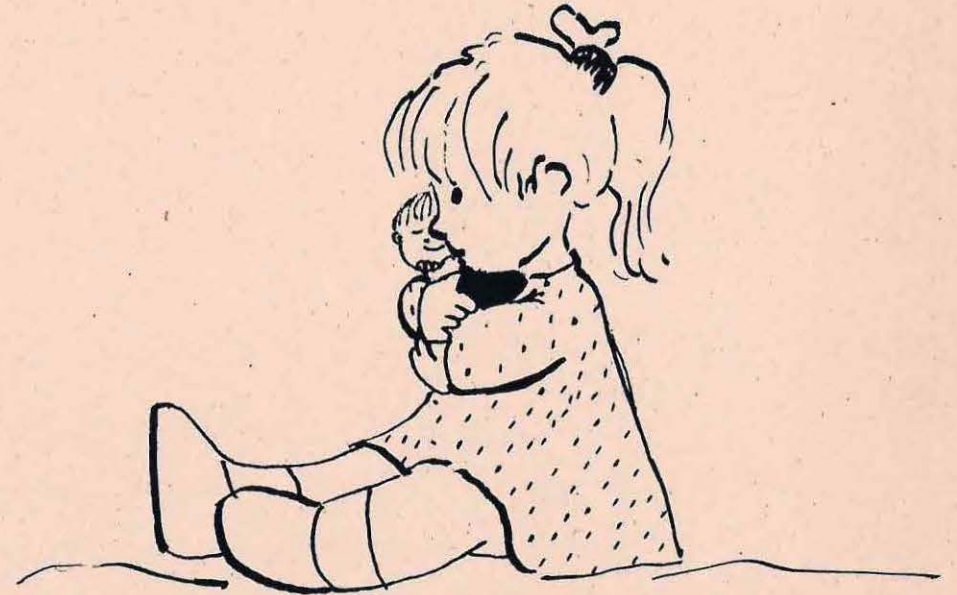
- En el período pre-escolar se enfatiza en el desarrollo de las distintas funciones básicas esenciales para un desarrollo integral.

Se divide en 3 grandes áreas a desarrollar:

Area Intelectual

Area Afectivo-Social

Area Motora (gruesa y fina)



## Desarrollo Motor

- Se define el desarrollo motor como aquellas reacciones posturales que el niño va desarrollando en las distintas etapas, generales y reflejas en una primera etapa para irse **ESPECIALIZANDO**; es necesario en el niño lograr una coordinación motora y la adecuada utilización de las destrezas motrices:

APRENSION (tomar, asir)

LOCOMOCION (traslada)

COORDINACION (general del cuerpo y ciertas aptitudes motrices específicas)

- La **"MOTRICIDAD FINA"** pertenece a un área de las funciones básicas a desarrollar en el niño. Específicamente, consiste en la habilidad del niño para **"MANIPULAR"** elementos, y ésta se regula por una automatización de movimientos y su repetición, logrando así una mejor **APRENSION** en el manejo y dominio de los objetos, es por ello que los objetos deben facilitar este proceso, tomando en cuenta los requerimientos para una fácil manipulación:

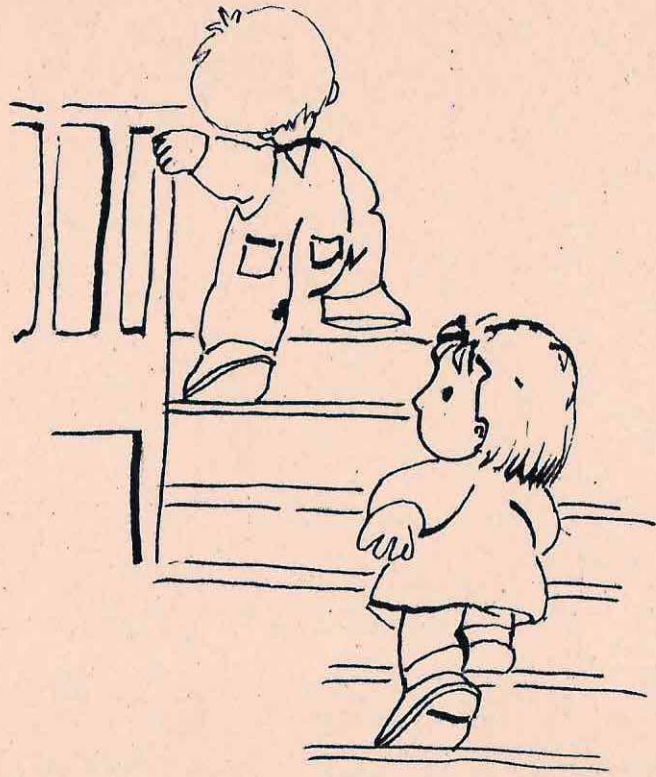
tamaño  
peso  
forma  
material

- Las formas planas dificultan una buena manipulación
- Es importante también en el caso del niño una apropiada **"ATRACCION VISUAL"**
- Es a través de los objetos que conoce el mundo y estos los manipula:

Tactilmente  
Visualmente  
Cinestésicamente  
Gustativamente  
Olfativamente  
Auditivamente

- Está aprendiendo a usarlos y dominarlos manejando conceptos como:

Grande - chico  
Afuera - adentro  
Encajar - embutir  
Tirar - etc.



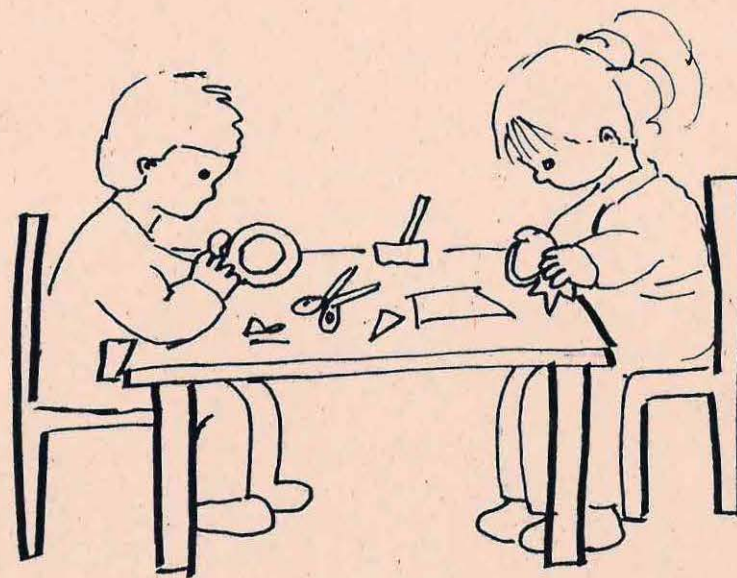
## **Pensamiento del niño**

- A los 4 a 5 años aún no tiene un pensamiento operativo, no puede hacer comparaciones mentales. Su percepción del espacio es una síntesis de datos sensoriales no sólo visuales, sino también táctiles, auditivos y olfativos.
- Su razonamiento tiende a yuxtaponer los elementos y no a relacionarlos lógicamente.
- Incapacidad para recorrer un camino y volver al punto de partida sin experimentar un cambio.
- No tiene un equilibrio estable entre asimilación y acomodación.
- Mezcla todo tipo de elementos reales sin orden o restricción
- Los mezcla según *SENTIMIENTOS DESEOS* © *INTERESES.*

- Es así como en el desarrollo integral va adquiriendo:

*Habilidad para organizar  
Habilidad para anticipar resultados  
Habilidad para resolver Problemas  
Habilidad para hacer planes y escoger*

*Todos ellos potenciales de su inteligencia.*



## Definición del Juego

- El juego es la actividad básica del niño en que se combinan realidad y fantasía, es **ACTIVIDAD CREADORA**, manifestación espontánea.

- Se da por el deseo de conocer, aprender, siente curiosidad, comienza a **"INTERVENIR"**, con su imaginación **"MANIPULA"** con una intención.

- Es el medio por el cual expresa **SENTIMIENTOS, FANTASIAS**, ansiedades.

- Utiliza todos los elementos que estén a su alcance, pues le ofrecen la posibilidad de:

AVERIGUAR - DESCUBRIR  
PROBAR - CREAR

siente el material la forma.

- El niño es capaz de encontrar lo **"SUGERENTE"** de cada actividad, forma o situación y al utilizarlos en su juego aparecen como una **"FORMA DISTINTA"**

- El juego debe estimularlo, motivarlo y darle libertad para recrearse y divertirse.

- El juego es un forma de aprender, y una manera de integrar el pensamiento con las acciones, es una fuente de **GRATIFICACIÓN**.

- Posee características cognitivas y Sicoanalíticas.



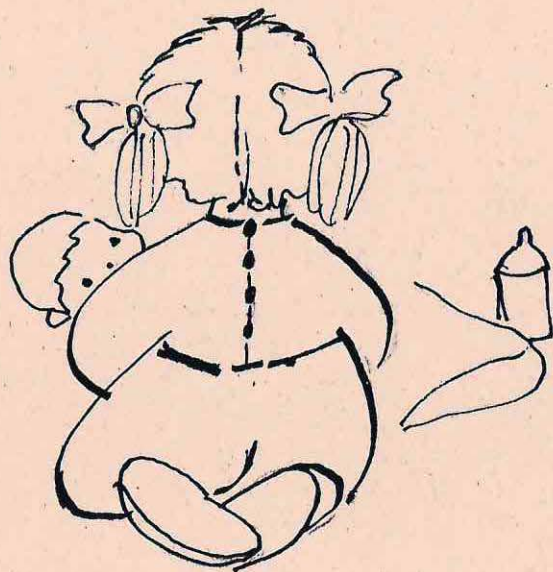
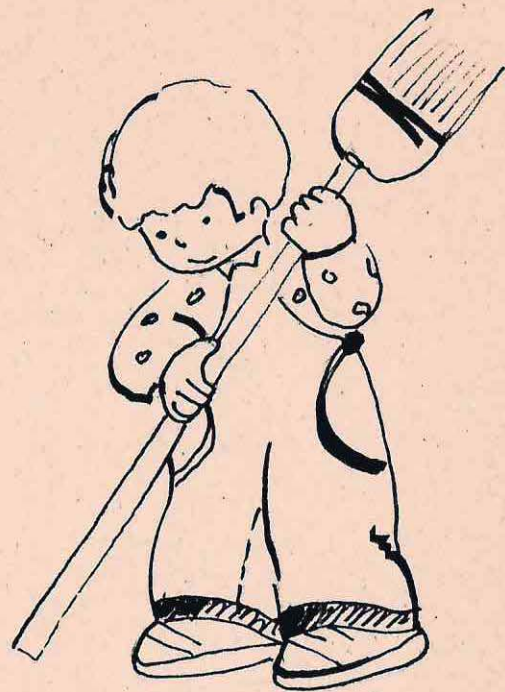
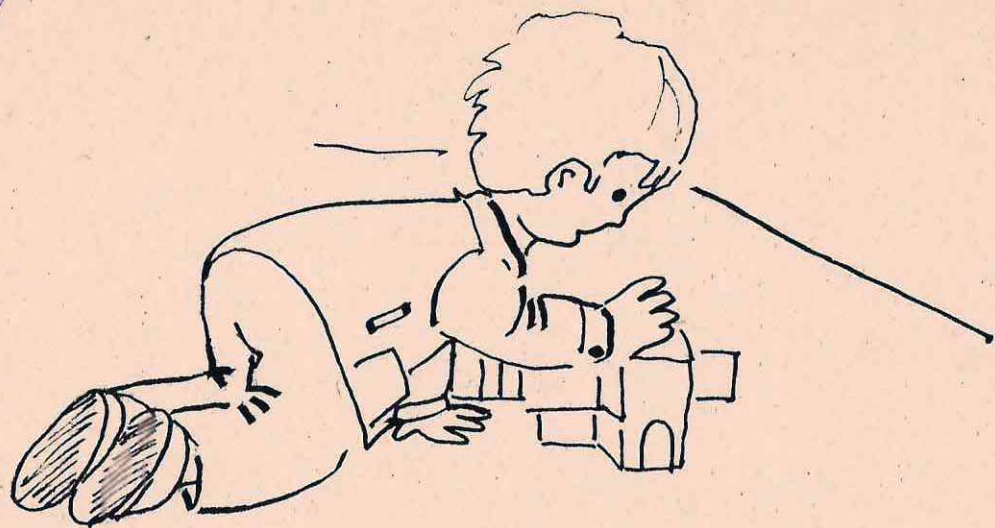
## Los Juegos Infantiles

- El juego es una necesidad y una exigencia imperiosa, es inherente a la personalidad infantil que encuentra en él oportunidad para dar vida a su imaginación y fantasía.
- Permite el desarrollo de aptitudes mentales y da lugar a verdaderas creaciones y ayuda a la integración de la personalidad.
- El objeto y finalidad del juego es el **RECREO** o mejor el **CREAR DE NUEVO** enriqueciendo el ambiente pues da vida y movimiento a figuras.
- El niño prefiere en el juego los impulsos **CONSTRUCTIVOS**, el niño necesita de objetos con los cuales pueda satisfacer su fantasía y su afán por crear.
- El niño de 3 a 6 años se encuentra en el verdadero período del juego, para él todo es nuevo y desconocido, hace hallazgos, supone que todos los objetos sienten, hablan y actúan como él, familiarizándose con su mundo Encantado”.

- Usa libremente el material de juego como a él le interesa.
- Se presenta a los 5 y 6 años su deseo por **POSEER**.
- Encuentra infinitas **“POSIBILIDADES” DE HACER** en la composición, construcción y creación de cosas.
- Es el mismo niño quién descubre aspectos nuevos del trabajo, lo que le produce **“SATISFACCIÓN”** y **ALEGRÍA** y lo estimula para nuevas actividades.
- Es por medio del trabajo que el niño desarrolla importantes aptitudes como:

Habilidad manual  
Observación  
Precisión  
Imaginación  
Paciencia

- Por lo que la **“CONSTRUCCIÓN”** y **“COMPOSICIÓN”** manual son dos de los entretenimientos fundamentales del niño.



## **Significado y función del juego en el niño**

- El juego es expresión de cultura, es acción libre queda la posibilidad al jugador de ser otro.
- El Compromiso lúdico del niño se mueve entre la pura ficción y la realidad del trabajo.
- Supone una relación dual, un interlocutor real o imaginario

### **Finalidad del Juego**

- 1.- Que el niño, juegue realmente, logre efectos, construya, combine, cree.
  - 2.- Que llegue hasta el fin de lo que ha emprendido.
  - 3.- Que comprenda la utilidad de cada juguete y que se ocupe de ellos.
- Mediante el juego los niños crecen, aprenden a usar los músculos, coordinan lo que ven con lo hacen, adquieren dominio de su cuerpo, dominan nuevas habilidades (armar, saltar, etc.), **ESTIMULAN SUS SENTIDOS.**

## **Clasificación del juego en la Infancia.**

<b>TIPO</b>	<b>EDAD</b>	
J. Funcional	2 años (sensorio-motor)	---> acción repetitiva
J. Simbólico	2 a 6 años (pre-operacional)	---> pretendiendo ser algo
J. con reglas	después 7 años (operaciones concretas)	---> actividad con reglas

## **Tipos de Juego**

- a) *Comportamiento inactivo* (indv)
- b) *Espectador* (indv)
- c) *Juego Solitario Independiente* (indv)
- d) *Actividad Paralela* (indv)
- e) *Juego Asociativo* (social)
- f) *Juego cooperativo u organizado en forma complementaria* (social)

- Esta clasificación es según la actitud o postura del niño frente a este, su nivel de participación, de lo que se desprende que los niños hoy juegan de una manera mucho menos social.

- Otra clasificación la podemos hacer según la actividad que realiza en dichos juegos.

---> *Simbólicos (representativos, participa la imaginación y fantasía)*

---> *Construcción (contribuye a la manipulación, imaginación y creatividad. Desarrollo Motricidad fina)*

- Otra clasificación del juego puede ser desde el punto de vista de:

---> *Instintivos*

---> *Imitación*

---> *Experimentales*

## **Fantasía y Juego**

- Existe una relación entre juego de Fantasía, creatividad e Inteligencia, funcionan en un ciclo por medio del cual se mantienen entre sí. La frontera entre la realidad y la fantasía no es nítida pues el niño da carácter de realidad a sus deseos.

## El amor al Juego

- El amor al juego va estrechamente unido al amor a lo verdadero por él desarrollado y al amor a lo bello, que es su forma más perfecta. De ahí su importancia tan especial en la vida del niño.
- El juego procura al niño, no sólo un placer por realizar una actividad, sino además, esa **ALEGRÍA** tan especial que acompaña al descubrimiento de un poder ignorado "**SABER QUE PUEDE**".
- El placer que le causa esas sorpresas y sobre todo, la conciencia de su fuerza y **HABILIDAD**, que se le revelan; es tan viva que quiere **CAMBIARLA** y **RENOVARLA** lo más posible.
- En otros casos el juego presenta todos los caracteres de una verdadera "**EXPERIMENTACIÓN**".
- El niño organiza su juego y por distintos medios llega variando sin cesar, a procurarse alguna **NUEVA EMOCIÓN**.

- Sin curiosidad no habría Instrucción posible. Aquí manifiesta gestos y aptitudes.

- Se ve desde muy pequeño llamado a considerar como suyo lo que le causa **PLACER** o **UTILIDAD**, este "**INSTINTO DE PROPIEDAD**" aparece con la reflexión.

- Para hacer precisa esta noción de propiedad, utiliza la tendencia del niño de **CREAR** querer crear, imitar, producir, dar señal de potencia y Actividad concediéndole un objeto que lo complazca.



## El juguete

- El juguete es elemento que gusta, recrea y entretiene y el niño gusta de hacerlo propio, lo que lo lleva a descubrir formas, texturas, grosores, tamaños, etc., es un **ESTÍMULO FORMAL Y UN MÓVIL DE JUEGO.**

- El juguete es medio para que experimente y cree ofrece la posibilidad de **AVERIGUAR, DESCUBRIR, PROBAR, CREAR JUEGOS.**

- El niño gusta de juguetes que puedan ser **MANIPULADOS** (transportar, estrechar, acariciar)

- Todos juguete debiera motivar la imaginación y participación del niño.

- Dentro de estos podemos encontrar de:

---> forma Abstracta (sugiere por lo geométrico)

---> forma Realista (representación realidad)

- El juguete se expresa al niño por medio de una Forma, Materialidad, y Color.



## **Clasificación del juguete**

**Naturales** ---> aquellos que no son concebidos como tal, pero, sin embargo, el niño los utiliza así, los convierte en juguete espontáneamente (mat. caseros, cajas, botones, etc.)

**Comerciales** --> Son concebidos como juguetes, para entretener al niño

Dentro de este último tenemos:

**1.- Mecánicos:** poseen un mecanismo para funcionar tienen tal grado de tecnificación que anulan la intervención del niño.

**2.- Construcción:** Constan de piezas, motivan la actividad creadora y la manipulación, estimula las relaciones espaciales.

**3.- Articulado:** permiten movimiento, por piezas (articulación) o zonas, invitan a intervenir en el cambio.

**4.- Textiles:** uso pasivo, algunos con cambio, responden a una necesidad "Sensitiva"

**5.- Educativos:** Su objetivo satisfacer y motivar el desarrollo del niño, incorpora conocimiento investigación y experimentación.

Y se dividen en:

**Sensoriales** ---> Atraen por color, sonido, forma, gusto, texturas, tamaño, etc. Estimulan la percepción sensorial

**Afectivos** ---> producen un nexo de sentimiento (amistad, maternidad, seguridad, protección, comunicación) Permiten abrazarlos, acariciarlos, estrecharlos.

El juego y por ende el juguete, bien es un aporte para los niños tanto en su aspecto:

- Sicológico
- Social
- Emocional
- Pedagógico

- Por lo que es importante una buena respuesta en este ámbito tomando en cuenta las características de:

Forma  
Color  
Tamaño, etc.

- Hoy en la industria del juguete existe una distorsión de los juguetes o juegos que inciden negativamente en el niño (muñecos agresivos, bélicos, etc.) olvidándose lo puro, agradable y bello de los juguetes.

### Manipulación

- En el niño no se da una asociación mental previa, para determinar el modo del gesto en relación a la Forma. A través del contacto físico directo realiza una acomodación a la forma.

- Su actitud es de asir con ambas manos, el manipular denotará muchas veces una actividad corporal.

- La manipulación por parte del niño puede ser en virtud de:

ordenar	jerarquizar
separar	abrir
reunir	guardar
apilar	doblar
unir	recoger, etc.

- Al niño le interesa *DESCUBRIR* los *MODOS DE MANIPULARLOS* y no precisamente el modo correcto.

- La manipulación dice del descubrir las más instancias posibles por parte del objeto, para hacerlo *PROPIO*.

- Por lo que el juego requiere de formas que *"ACCOJAN"* este manipular por parte del niño.



## La Creatividad

- Frente a un problema el niño se siente "CURIOSO", siente un "descontento divino" busca las posibles respuestas. Mediante la investigación, la manipulación, el reordenamiento, la elaboración. Está movido a PERFECCIONAR su solución hasta que quede configurada de modo ESTETICO Y LOGICO.

- La creatividad es importante en el proceso educativo.

- La creatividad se define como "LA PRODUCCIÓN DE ALGO NUEVO"

- Esta tendencia innata del niño por inventar cuentos, manejar objetos, moverlos, y emplearlos para construir otros, junto con el conocimiento el sentimiento y el deseo son necesarios en la educación.

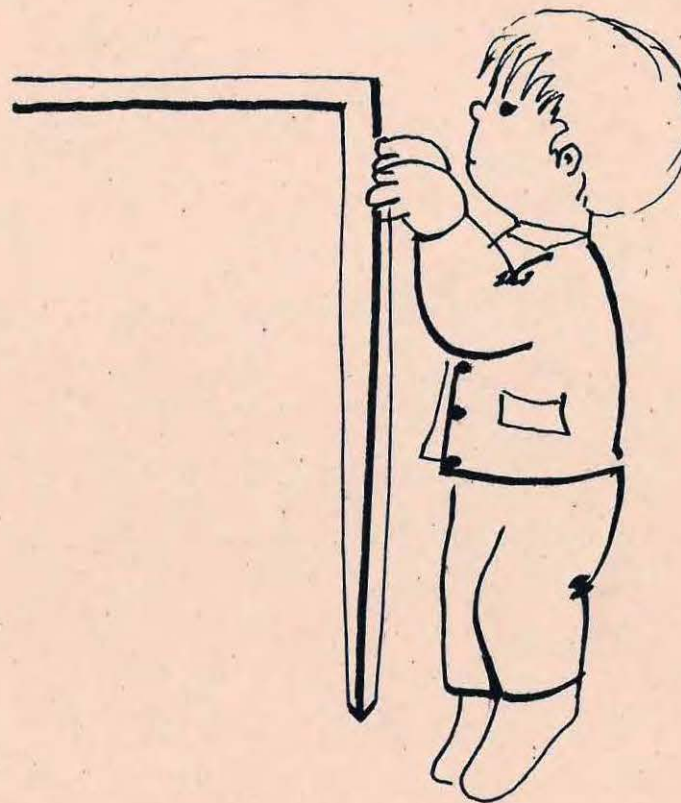
- Es así como el juego en este proceso nuevamente adquiere relevancia.

- Una metodología para ello es la motivación con un sentido de lo INCOMPLETO que deja pie al EXPLORAR Y DESCUBRIR.

- Es así como para la CREATIVIDAD LA MANIPULACIÓN es otro medio importante.

- Todos los niños son potencialmente creativos pero para el óptimo desarrollo de esta cualidad se necesita:

- Libertad
- Curiosidad
- Capacidad de riesgo
- Medio que facilite



## Los Sentidos

- La piel es el órgano sensorial táctil. La sensibilidad táctil y discriminación que despierta nuestra curiosidad de conocer "estructuras sensitivas". Fuente de la percepción y aprovechamiento de este tipo de información sensible.

- Los estímulos pueden ser muy diversos pero lo que experimentamos son *LUZ, FORMA, COLOR O RUIDO*, el sonido suave de una voz, la dureza fría del metal, o la blandura de un cojín.

- El mundo llega a través de los Sentidos, es apariencia. Tratamos de imaginar como sería la realidad. Esto es lo que se llama "*SENSACIÓN*" y consiste para el ojo en una luz o color figurado para el resto del cuerpo en calor, frío, dureza, suavidad y otras diversas cualidades, que por medio de las sensaciones discernimos.

- Los dos elementos esenciales de los que se compone el hombre son el espíritu y el corazón. Hoy en día la sociedad trata a menudo de ahogar los sentimientos.

- Pero uno de los elementos esenciales del carácter es la "*MANERA DE SENTIR*", de amar, odiar, de los que

depende la fuerza o debilidad de la voluntad.

- "Sólo aquellos que son capaces de sentir pueden hacer grandes cosas".

- En el niño el deseo, durante mucho tiempo, sobrepasa a la razón y a la voluntad.

- El influjo de la "*SENSIBILIDAD*" es decisiva en la Infancia y de ella depende nuestro carácter y nuestro valor moral.

- El sentimiento tiene su causa en una emoción o una idea. Es pues el sentimiento, sobretodo por donde vivimos una vida verdaderamente expansiva y generosa, por la sensación pura el niño conoce más que una vida estrecha y egoísta.

- El carácter expansivo del sentimiento explica también su poder, que se deja sentir sobre todas las facultades del alma. Se deja sentir sobre la inteligencia en la que actúa haciéndola más apta para *CONOCER, RECORDAR, IMAGINAR Y JUGAR*.

En los niños es el *CORAZÓN* el que *HACE RECORDAR*.

## Material Textil

- El material textil dentro de la industria del juguete no se encuentra explotado en sus amplias posibilidades, características y cualidades.
- Siendo sin duda un material que posee condiciones para conformar un buen objeto recreativo en la estimulación infantil, por sus cualidades **PLÁSTICAS Y FORMALES**
- Pues es un material **DÚCTIL** que da posibilidades de modificación por sí solo o con elementos anexos.
- Posee una riqueza **VISUAL Y TÁCTIL**, ya que aporta distintas calidades, rigidez, frialdad y una gran gama de **SENSACIONES**.
- Para el uso tiene ventajas como: Liviano-lavable no tóxico
- La lámina textil factible de trabajar en semejanza a la lámina de papel explotando así nuevas condiciones formales de ésta como el **PLEGADO**.

- Constituyendo así como base para la construcción de nuevas formas la evolución de una lámina a la volumetría.

- Otra característica es que en base a una unidad (lámina) se constituye una forma.

- Se ha hecho un paralelo con el sistema del origami que proporciona distintas formas de trabajar una lámina.

### Lámina Papel

- bidimensional
- acepta el plegado
- produce formas rígidas y curvas
- se puede modificar su superficie visual y táctil
- Al aumentar el espesor se rigidiza
- No es lavable
- no recupera su forma inicial

### Lámina Textil

- bidimensional
- Se puede plegar
- produce formas curvas y algunas rígidas
- Se puede modificar su superficie visual y táctilmente
- no necesariamente depende del material (esponja)
- lavable
- recupera su forma inicial

## Gama de Sensaciones que puede aportar la lámina textil

**Visuales como** claro - oscuro  
brillante - opaco  
Liso - estampado

**Táctiles recurso** rugoso - liso  
suave - áspero  
frío - cálido  
rígido - blando

Dentro de la Percepción el material textil proporciona una óptima respuesta dentro del marco de la

**Discriminación** visual    textura  
                                  color  
                                  auditiva  
                                  forma  
                                  aptica    textura  
                                  consistencia

Que es el campo a desarrollar para una motivación **APECTIVA** positiva del niño (sentimientos, valores) y **SENSITIVA** (percepciones básicas) (mot. fina)

- Por medio de la fantasía y creatividad propia del niño en la participación del juguete.

- El textil es óptimo para estímulos sensitivos en apoyo a lo **APECTIVO**.

A nivel de    SENSACION ---> (Sentidos)  
                                  y  
                                  ACCION ---> (participación)

Los recursos textiles - Relleno  
                                  - Pliegues  
                                  - Recogido  
                                  - Entrelazamiento  
                                  - Acolchado  
                                  - alforzas, etc.

## Fundamento

La etapa pre-escolar del niño, es una etapa esencialmente práctica que se conoce como etapa "SENSORIO MOTRIZ", porque el conocimiento que el niño adquiere acerca de sí mismo y del mundo, proviene de los órganos de los sentidos y de la acción práctica.

- Es por ello que este período de la infancia del niño necesita ser enriquecido y mejorado.

- Durante este período la actividad básica del niño es el juego y es ahí dónde debe ser hecho este énfasis pues la industria actual no se satisface en su totalidad, es más, caen en los juguetes una carga agresiva, de competencia, confunden. Y no en orden a potenciar su pleno desarrollo en lo

Físico  
Sicológico  
y Motriz

- En este período el niño desarrolla una conducta simbólica, de un realismo egocéntrico y una exhuberancia motora y SENSORIAL que le permiten desarrollar diversas actividades motrices (Fina, gruesa), ya posee en su inteligencia, la etapa reflexiva, capaz de reproducir y

representar las cosas que lo rodean, su imaginación actúa en un 100% sin saber que es lo real o irreal.

- Aquí el niño busca acrecentar su propio saber, se interesa en las propiedades mismas de los objetos, es aquí donde el juego se le presenta como fuente de experimentación. El juguete tiene una trascendencia pudiendo ser un estímulo SENSITIVO en apoyo al desarrollo AFECTIVO del niño y que se complementa con su incesante afán por crear.

- Para el lo más importante es INTERVENIR en ellos y actúa de muy diversas maneras manipulando, armando, usando, etc.

- Lo que lo lleva a descubrir formas, texturas, grosores, tamaños etc., por lo tanto dependerá del desarrollo del niño como de los "medios" disponibles para jugar, por lo que la "Selección del material" del juego es muy importante y el material textil resulta un medio expresivo y afín con el niño en todos estos aspectos.

## **Proposición**

- Con este proyecto de diseño pretendo crear un "SET" de juguetes que estimulen la afectividad y sensibilidad del niño por medio de la participación de este en la intervención del juguete.

- Por lo tanto, un set de formas simples representativas de una realidad conocida por el niño donde las "partes" actúan de la siguiente manera.

- **Lámina bidimensional**, la cual por su flexibilidad entrega la posibilidad de construir una forma tridimensional de apta manipulación del niño.

- **Volumétricas**: Elementos que complementan al anterior dándole carácter personal a la forma e integrándose en ella.

- Donde el principal objeto está en la recreación con este juguete. Estímulo de la afectividad incentivo de sus sentidos e imaginación.

- El material textil es el medio más eficaz ya que formalmente ofrece la posibilidad de transformación o

cambio (con pliegue, recogido, volúmenes) y es capaz de dar una variedad de texturas, brillo, color, suavidad, etc, provocando sensaciones.

- Otorga calidez y estimula la imaginación infantil y permite un fácil dominio por parte del niño mostrando así todos los valores del textil para este campo.

## **Objetivos**

### **General:**

- Entregar al niño un set de juguetes variados con el cual pueda satisfacer sus necesidades recreativas afectivas a través de la estimulación sensible.

### **Particulares:**

- Producir una relación afectiva Sensorial con los juguetes potenciando su desarrollo afectivo sensorial.

- Ser un apoyo a la estimulación o complemento para el desarrollo de sus habilidades manuales (mot.fina)

- Que estimule al niño a intervenirlo, a manipularlo, buscando sus posibilidades de juego.

- Que sean formas simples claras capaces de crear situaciones nuevas para el niño

visual

sensorial

manipular

- Que sea estímulo para la fantasía y el crear propio del niño.

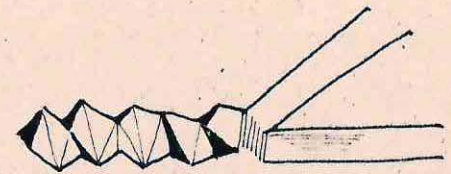
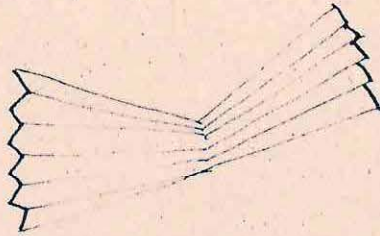
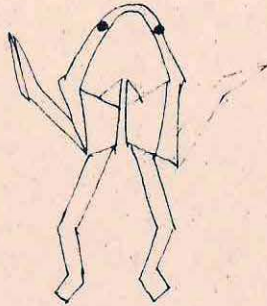
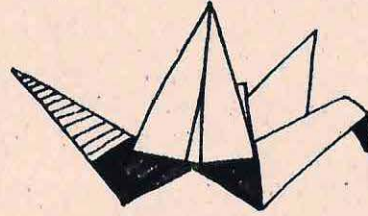
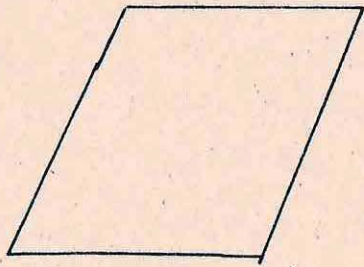
- De una Construcción simple para la intervención del niño

- Que el color sea usado para atraer la atención del niño e invitarlo al juego

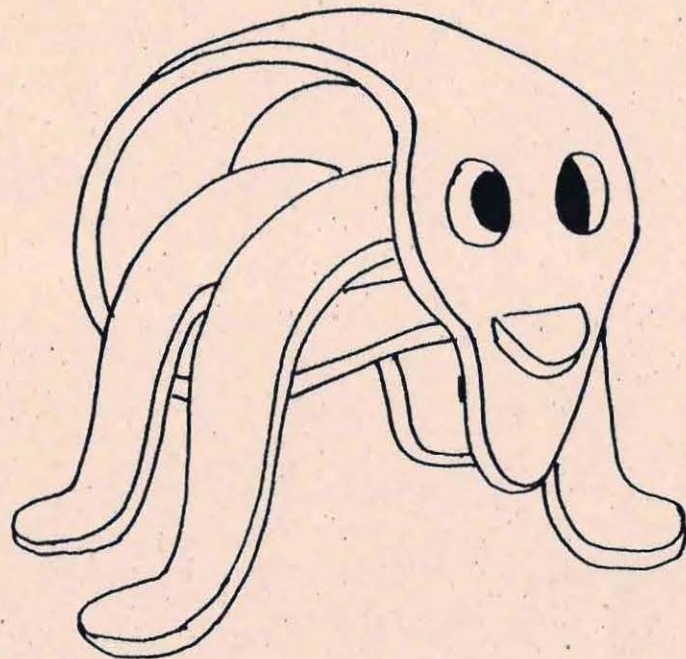
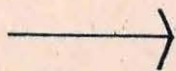
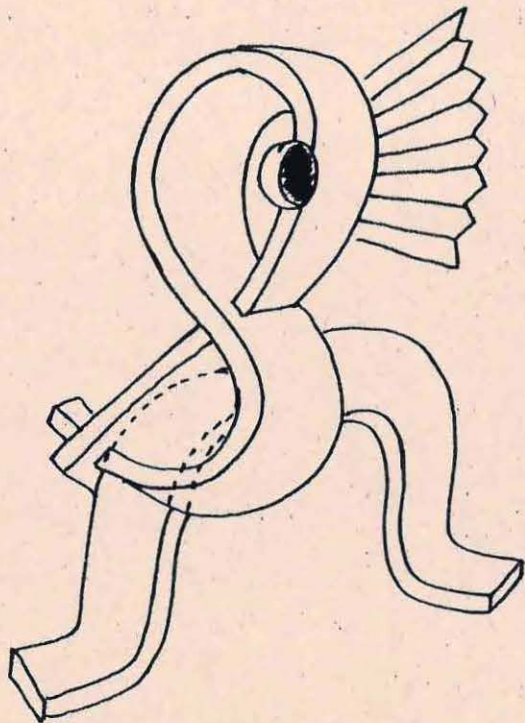
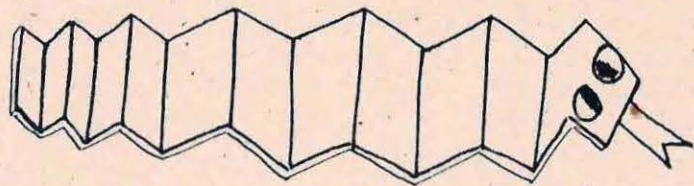
- Ampliar su marco referencial del color usando colores primarios y secundarios

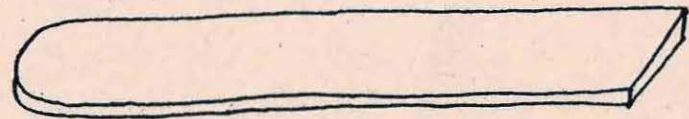
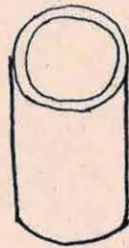
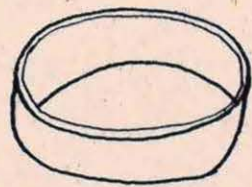
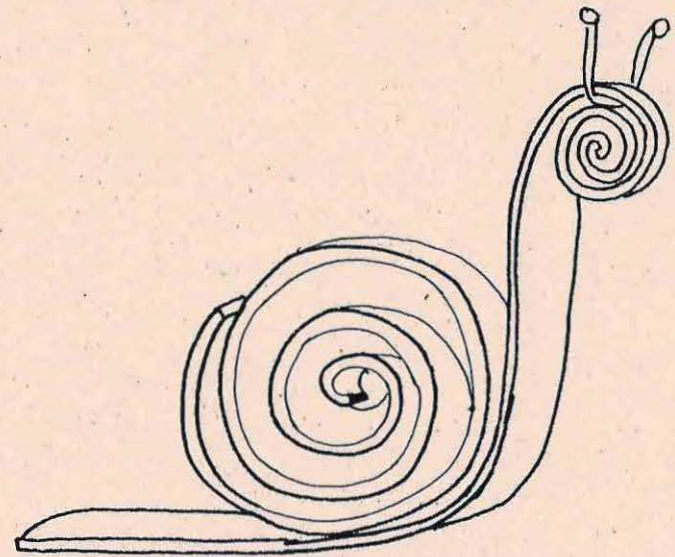
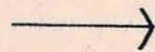
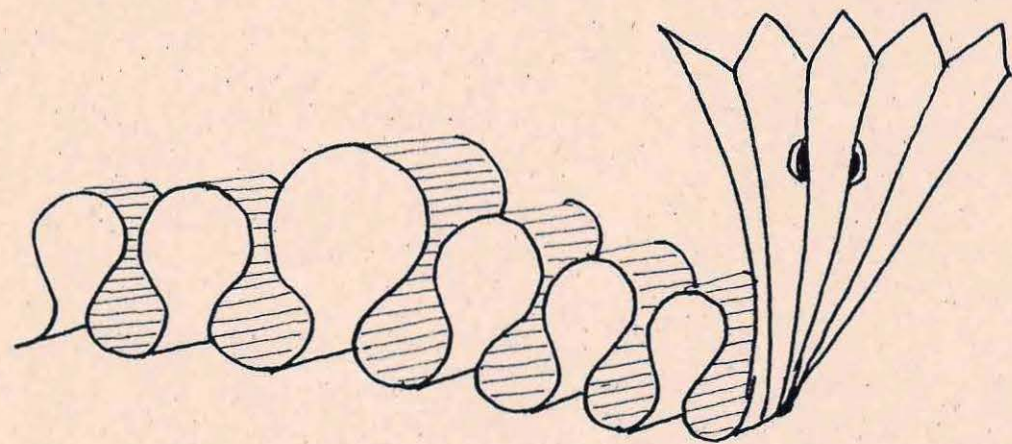
- Utilización de materiales variados en su calidez y textura en apoyo a las sensaciones afectivas del niño.

## Desarrollo Formal



lamina textil





## Materialidades

### laminares

Algodon de punto liso

Algodon de punto Acanalado

Satin

### Estructurales

España espesor 1cm- 1.5 cm.

hapa espesor 1.5 cm.

fieltro

## Decorativas

tulip

cintas satin

cordones

Pompones de

## **BIBLIOGRAFIA**

- |   |                                      |   |                         |
|---|--------------------------------------|---|-------------------------|
| <i>"Estimulación temprana"</i>                      | <i>Sonia Bralie</i>                  | <i>"El juguete textil un camino eficaz en la educación"</i> | <i>Marcela Rinaldi</i>  |
| <i>"Desarrollo Humano"</i>                          | <i>Papalia Dione</i>                 | <i>"Equipamiento textil para jardín infantil"</i>           | <i>Lorraine Bragg</i>   |
| <i>"Trabajo del escolar"</i>                        | <i>Beatriz Zegers<br/>Berwart H.</i> | <i>"La recreación"</i>                                      | <i>Inés Tealdo</i>      |
| <i>"Los sentidos"</i>                               | <i>Lowenstein, Otto</i>              | <i>"Diseñar para niños"</i>                                 | <i>Inés Tealdo</i>      |
| <i>"Ideas Prácticas del Juego"</i>                  | <i>Duclout</i>                       | <i>"Implementación recreativa textil para niños."</i>       | <i>Montserrat Pardo</i> |
| <i>"Los juegos infantiles"</i>                      | <i>Garcia Ruiz</i>                   |   |                         |
| <i>"Significado y función del juego en el niño"</i> | <i>Lebovici</i>                      |   |                         |
| <i>"Ocupaciones infantiles"</i>                     | <i>Johanna Hubert</i>                |   |                         |
| <i>"Realidad y juego"</i>                           | <i>Winicott</i>                      |   |                         |



Universidad de Valparaíso  
Chile



00002644