



Para compartir en familia

Título: *“Diseño de una instancia recreativa para la elaboración de cuentos entre padres e hijos”*

Profesoras guías: Luz Núñez / Patricia Günther

2014



INDICE

I. Introducción y fundamento	7 -8
II. Marco Referencial	9
1. Capítulo Primero: Los Niños	11
1.1 Crecimiento y Desarrollo infantil etapa preescolar	12
1.2 Ciclos de aprendizaje en el Jardín infantil	13
1.3 Estadios de Piaget	14
1.4 El contexto sociocultural y los niños	15
2. Capítulo Segundo: Mercado Infantil	16
2.1 En el mundo de los niños	17
2.1.1 Vestuario Infantil	17
2.1.2 Decoración Infantil	18
2.1.3 Gustos Actuales de los niños	19 -23
2.2 Material lúdico infantil	23
2.2.1 Tipos de juguetes	24
2.2.2 Juguetes por edades	25
2.2.3 Materialidades juguetes para niños	25
2.3 El Juego infantil	26
2.3.1 Modalidades de juego infantil	27
2.3.2 Como juegan los niños de hoy	27
3. Capítulo Tercero: Recursos de estimulación infantil	28
3.1 Libros para niños (categorías de libros para niños)	28
3.1.1 Recursos de los libros para niños	29 -31
3.2 Cuentos para niños	32

3.2.1 Elementos del cuento	33
3.2.2 Temáticas de los cuentos para niños	34
3.2.3 Cuentos según edad de los niños	34
3.3 Recurso táctil	35

4 Capítulo Cuarto: La Familia y el hogar	36
4.1 Tipologías de familias	36
4.2 La importancia de aprender y jugar en familia	37
4.2.1 Beneficios de la lectura en familia	37
4.2.2 Tiempo que pasan los chilenos con sus hijos	38
4.2.3 Actividades recreativas fuera del hogar	39
4.3 Rutina entre padres e hijos	40
4.4 Lugares de recreación en el hogar	41 - 43

III. Análisis de los Antecedentes	44
1.1 Estado del Arte respecto a la problemática.	46 -48
1.2 Rutina en familia: Mapa conceptual	49
1.3 Caso de comparación recursos: Libro textil - Libro ilustrado	50
1.3.1 Lo táctil: Moodboard	52
1.4 Gustos actuales niños: Conceptos y relaciones	53
1.5 Jornada de Observación en Colegio: Niños de preescolar	54

IV. Conceptualización	56
1.1 Proceso de observación - conceptualización	58
1.2 Propuesta conceptual Proyecto.	59

V. Formulación del proyecto	60	
1.1 Focalización situacional (problemática)	62	
1.2 Nombre del Proyecto	62	
1.3 Objetivos Generales del proyecto	62	
1.4 Objetivos Particulares del proyecto	62	
VI. Desarrollo Formal	64	
1.1 Génesis formal	66 - 68	
1.2 Estructuración del proyecto	69	
1.3 Definición de contenidos	70	
1.3.1 Estructura morfológica	70 - 71	
1.3.2 Gráficas de los ambientes y criterios	72	
1.3.3 Iconografías y criterios	73 -74	
1.3.4 Bolsillos / escondites y criterios	75	
1.3.5 Producto escondido	75	
1.3.6 Información folleto instructivo	76	
1.4 Sistema gráfico: Marca	77 - 80	
1.5 Usuarios	81	
1.6 Sistema Producto	82	
VII. Aspectos Projectuales *Anexo	84	
VIII. Conclusiones	86	
IX. Agradecimientos	88	
X. Bibliografía consultada	89	

I. INTRODUCCIÓN

FUNDAMENTO

I. INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto de título trata la temática del juego infantil como una base importante para el desarrollo de las capacidades del niño en etapa preescolar, las cuales se verán potenciadas a través de recursos que sean acorde a su edad y etapa de desarrollo. Pero no sólo trata del juego por sí solo, si no del lugar y la situación en que éste se desenvolverá y en compañía de quién, en este caso es en la comodidad del hogar y con los padres como principales compañeros e intermediarios con el juego, pues compartir instancias de recreación fortalecen los lazos afectivos y el tiempo que se invierte en esta etapa de la vida del niño - la infancia- es algo que perdurará en la vida de ambas partes, y que si consideramos la actualidad, es casi un desafío para los padres que pasan largas jornadas de trabajo alejados de sus hijos. Ésta, es la oportunidad de ayudar a una problemática social y afectiva.

En sí, este proyecto nace de la mano de mis preferencias por el área textil, la cual deseo continuar desarrollando posterior a este proyecto, el que servirá de base y experiencia en el área; Además poseo una predilección por el sector de los productos para niños, algo que pude vivenciar y experimentar desde la práctica profesional que desarrollé en la marca de diseño independiente Humita, donde tuve mi primer acercamiento y que sin dudar quise continuar.

Y dentro de todo lo anterior está ese anhelo personal de ayudar a transmitir un mensaje que considero importante, invaluable y una experiencia personal, y es el aprender a apreciar los momentos en familia desde pequeños. Todo lo que nos sucede cuando niños nos define en adelante como personas, y si se crece en familia formando gratos recuerdos existen más probabilidades de ser mejores personas a futuro, y ése es un legado que se debe de construir en conjunto, y aunque esta responsabilidad recae principalmente en los padres, como diseñadores podemos ser los creadores y puentes para aportar a una vida familiar entretenida y más afectiva al mismo tiempo.

FUNDAMENTO

Una encuesta realizada por Laborum.com en 2011 indica que un 58% de los padres trabajadores y padres de familia no se relaciona más de dos horas diarias con sus hijos, y un 12% indicó que cuando llegan a su casa después del trabajo, sus hijos ya se encuentran durmiendo. El promedio de trabajo diario en Chile es de 8 a 9 horas, sin contar el tiempo que se invierte en el traslado ida y vuelta desde el lugar de trabajo, lo que deja un período breve en el cual interactuar con los niños en las jornadas de lunes a viernes.

Los niños desde sus etapas más tempranas, y en etapa preescolar en adelante, utilizan el juego en todas sus actividades diarias, siendo su principal herramienta, su medio para aprender, expresar y divertirse. De diferentes formas, para el desarrollo integral del niño se necesita del juego, y a pesar de que es una actividad que puede realizar por cuenta propia, también es importante acompañarlos en estos momentos, porque enriquecen las instancias fomentando en ellos el sentimiento de importancia hacia lo que hacen y el sentirse queridos y apreciados, más si consideramos esta actividad en los niños con alrededor de cuatro años, porque se encuentran en una etapa egocéntrica donde necesitan que las cosas giren a su alrededor.

Si consideramos lo anteriormente mencionado, sobre los padres pasando no más de dos horas diarias con sus hijos, y esta situación la sumamos a la necesidad de acompañar y jugar con los niños, ¿Cómo se espera que los niños tengan apego y fuertes lazos afectivos con sus padres, si no existen mayores momentos de interacción? Las relaciones que experimentan los niños desde pequeños son los pilares de las destrezas sociales que tendrán en el futuro, por ejemplo, si los padres participan en actividades como leer en conjunto, los niños muestran un mayor desarrollo emocional y social. De mantener este tipo de momentos con los niños, se están construyendo las bases de su autoestima y de su personalidad hacia el futuro. Un estudio de la U. Estatal de Pennsylvania siguió a 200 familias por 7 años con niños desde los 8 años y reveló que, mientras más tiempo pasen los padres con sus hijos, éstos tendrán mayor desarrollo social en el colegio y mayor autoestima en la adolescencia; pero exactamente, ¿Cómo relacionarnos con los niños? El mejor medio, el juego.

El proyecto pretende brindar una instancia recreativa entre padres e hijos en etapa preescolar, pero una instancia de interacción con un objeto que tenga contenido, un juego con recursos hechos para el entendimiento de los niños. El medio es el cuento, que posee elementos que pueden dirigirse a una etapa en particular. Además posee un recurso táctil y gráfico que mantendrá la atención tanto del niño como del padre acompañante, todo, en un entorno acogedor como el cuarto infantil en el hogar, y en los tiempos libres dentro de la rutina semanal –antes de irse a dormir- que los padres puedan brindar a sus hijos.

II. MARCO TEÓRICO



CAPÍTULO PRIMERO: LOS NIÑOS

Comenzado este capítulo, se apuesta al interés de desarrollar un proyecto destinado para su uso en niños de una determinada edad, pero para efectos del inicio de este marco teórico, se hablara de los niños como un bloque general, ya sea bebés, infantes y niños de educación básica.

En los tiempos que corren, los niños están recibiendo educación desde que están en el jardín infantil, a la edad de 3 años. Desde aquí en adelante, los niveles de pre escolaridad (pre-kínder y kínder) serán los encargados de entregar las herramientas

del conocimiento, donde conocerse, tener manejo de su cuerpo y el ser sociable con sus pares serán elementos básicos para las siguientes etapas a experimentar.

Ya teniendo en consideración que los niños van a adquirir los conocimientos que el Ministerio de Educación considera necesarios y adecuados en las salas de pre-kínder y kínder, hay que pensar en cómo seguir colaborando con estas labores que realiza durante el día, y a la vez cómo brindarle una instancia de recreación, entretención e imaginación. Buscar diferentes juguetes o actividades para realizar en conjunto de la familia, hace que el niño viva de manera plena, feliz y consciente de que su familia está a su lado apoyándolo.

En sus etapas tempranas es importante conocer qué elementos de desarrollo están dentro de los estándares normales entre los niños de su edad, para así saber qué estimular y con qué herramienta hacerlo mejor. Esto es importante, pues los niños de acuerdo a la edad que tengan, atraviesan cambios, y durante este proceso, van adquiriendo conocimientos determinados por su desarrollo físico, motor, socio-emocional, de lenguaje y psicosexual.

1.1 CRECIMIENTO Y DESARROLLO INFANTIL EN ETAPA PREESCOLAR

Los niños entre tres y cinco años como a cualquier otra edad temprana, tienen desarrollos específicos de acuerdo a ésta, donde el desarrollo implica cambios en composición y complejidad. En estos años, los niños se encuentran viviendo la etapa de la infancia, donde no sólo experimentan cambios físicos, también cambios a partir del proceso de maduración gracias al aprendizaje y las experiencias vividas, lo que desarrolla su intelecto, estado emocional y social. El desarrollo se va generando gracias a la combinación de factores a los que se ha expuesto el niño. (También considera factores ambientales y biológicos).

DESARROLLO FÍSICO

Considera el crecimiento¹ en los niños entre 3 y 5 años, su desarrollo físico incluye un aumento de peso relativamente constante (no tan acelerado como el de los primeros tres años) de entre 2 a 3 kilos por año, y su estatura tiene un aumento promedio de 7 cm., al año. Por este aumento en la estatura, el cuerpo se va “alargando” y perdiendo grasa, creciendo su estructura ósea y muscular. Se notan modificaciones en las características reconocibles de un niño pequeño, ya que desaparece el vientre prominente, pierde un poco la redondez del rostro, y las dimensiones de su cabeza se vuelven más proporcionadas con respecto al resto de su cuerpo. Tienen más control sobre sus músculos, corren, se suben y

pueden moverse solos en un columpio. Son activos a la hora de jugar y los niños a diferencia de las niñas, pueden ser agresivos en sus juegos (juegos grupales).

DESARROLLO MOTOR

Es donde se desarrollan las habilidades motoras (motricidad), las que ocurren en un mismo orden y casi a la misma edad en la mayoría de los niños. Son las conductas claves del desarrollo, que aparecen a una edad aproximada y se manifiestan de una forma determinada.

A los 3 años ya caminan, pero aún con poco control, son un tanto torpes a la hora de moverse, correr, saltar, frenar, pero acercándose a los 4 años esta habilidad ya

debe estar dominada completamente (en cuanto a movimientos sencillos). Esta habilidad les permite mayor control del cuerpo y un inicio para aprender del equilibrio, por ejemplo al apoyarse solo en una pierna.

DESARROLLO SOCIAL Y EMOCIONAL

A esta edad desean tener amigos y disfrutan de su tiempo con otros niños, aunque a veces se tornen agresivos, no es algo constante y pueden olvidar rápidamente su enojo. Hay que considerar que están en proceso de conocer y manejar sus emociones. Necesitan sentirse importantes y estimados. Les gustan los juegos de roles, pretender ser un adulto como la mamá, el doctor, el policía, adultos que para ellos son roles importantes. Así mismo de

¹ Se refiere al proceso donde se aumenta de tamaño y peso hasta alcanzar el estado de madurez en etapa adulta (evolución).

participar en juegos de fantasía y actividades dramáticas. No se sienten bien al perder en los juegos y pueden llorar debido a su rápida frustración.

DESARROLLO INTELECTUAL - COGNITIVO

Algo que distingue a este desarrollo, es que el niño comienza de forma básica a utilizar la lógica, donde ya empiezan a preguntarse las causas que producen un suceso “¿Por qué?”. Con esto en desarrollo, son capaces de entender y suponer lo que podrá pasar “después de”. Ansían aprender, y para eso tocan, huelen, prueban, todo debe pasar por sus manos para examinarlas y aprender por su propia experiencia. Su aprendizaje pasa por experimentación y el hacer, en esto el juego es el método más fácil para incentivarlos, por lo que aprenden jugando. Aún están trabajando constantemente en el dominio del lenguaje. Entienden cuando hay que esperar el turno en los juegos. Puede contar hasta 10 objetos, pues ya conoce los primeros números, tamaños, peso, color, textura, distancia, tiempo y posición.

1.2 CICLOS DE APRENDIZAJE EN EL JARDÍN INFANTIL

A los niños desde muy pequeños se les puede inscribir en el jardín infantil, donde comienzan la etapa preescolar que está dividida en el ciclo 1 y ciclo 2, donde el ciclo 1 abarca desde los primeros meses hasta los tres años, y el ciclo 2 desde los tres hasta los seis años o su ingreso a Educación Básica.

Esta separación está dada así porque facilita la selección de los objetivos en cada etapa y la organización del qué y cuándo aprenden los niños.

“Se opta por ciclos de aprendizaje, el concepto de ciclo alude a una forma de ordenar temporalmente el proceso educativo a partir de ciertas categorías integradoras en tramos de más de un año, cada uno de los cuales secuencia y ordena con más flexibilidad y sentido los diversos aprendizajes que deben alcanzar los niños en una determinada etapa de su desarrollo evolutivo”. (Mineduc, Bases Curriculares de la Educación Parvularia: 2005;29).

Dentro de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia que plantea el Mineduc² se indica la existencia de los Principios Pedagógicos, los cuales orientan a una pedagogía más enriquecedora de los aprendizajes de los niños, entre los cuales existen dos que destaco:

PRINCIPIO DE ACTIVIDAD: El que considera que los niños deben ser protagonistas de sus aprendizajes de sus aprendizajes a través de de procesos de apropiación, construcción y comunicación.

PRINCIPIO DE JUEGO: Que enfatiza el carácter lúdico que deben tener las situaciones de aprendizaje del niño, pues el juego tiene un sentido fundamental en la vida de él.

² Ministerio de Educación, encargado de asegurar un sistema educativo equitativo y de calidad que contribuya a la formación integral y permanente de las personas y al desarrollo del país

Por tanto, vemos que fuera como dentro de un aula, es importante que el niño desarrolle sus aprendizajes y desarrollos a través del juego, porque es un factor indispensable e innato en la vida de los niños, y que puede además ayudarlo en el proceso a sociabilizar con sus pares, y aprender en conjunto a ellos de una manera entretenida y libre.

1.3 ESTADIOS DE PIAGET



Los estadios de Jean Piaget (Psicólogo Suizo) hablan del desarrollo cognitivo, que van desde la infancia a la adolescencia, divididos en cuatro, cada uno de acuerdo a las edades y procesos característicos de cada etapa.

Según Jean Piaget, los niños a esta edad (2-7 años), se encuentran en su etapa pre operacional, donde su pensamiento e inteligencia es simbólica. Pueden utilizar símbolos, representaciones mentales para objetos que no se encuentran físicamente presentes.

El desarrollo cognitivo infantil explica que los principios de la lógica comienzan a instalarse antes de la adquisición del lenguaje, a través de la actividad sensorial y motriz del bebé en interacción e interrelación con el medio sociocultural.

El pensamiento pre-operacional tiene cuatro características fundamentales:

CENTRACIÓN: Es la tendencia a concentrarse en un aspecto de la situación ignorando el resto. Por ejemplo, el niño contempla a su padre como papá y no es capaz de percibirle en ninguno de sus otros roles: hermano, hijo, etc. El egocentrismo por el que se caracteriza esta etapa hace que los niños de esta edad se concentren en los aspectos de las cosas que tienen relación con ellos.

ATENCIÓN A LA APARIENCIA: En esta etapa las cosas son lo que parecen. Por ejemplo, si hay dos niños de diferente altura, interpretarán que el más alto es el más mayor, excluyendo otros atributos, lo que en ocasiones puede suponer algún conflicto cuando un adulto intenta que entienda conceptos superiores.

RAZONAMIENTO ESTÁTICO: Perciben los cambios como repentinos y globales. Por ejemplo, perciben la diferencia entre las cosas que puede hacer un niño de cuatro años y las que puede hacer uno de cinco, éstas cambian desde el mismo día de su cumpleaños. Por lo que puede negarse a hacer cosas que hasta el día anterior hacía sin problemas, diciendo por ejemplo que los niños de cinco años no juegan con muñecos.

IRREVERSIBILIDAD: Tienen dificultades para creer que muchas de las cosas que se hicieron se pueden deshacer. Por ejemplo, si la madre pone queso al bocadillo y al niño no le gusta, este va a rechazarlo sin que se le ocurra quitarlo y posiblemente sin quererlo cuando la madre lo quite delante de él.

OBSERVACIONES

Piaget, destaca lo importante que es el contexto socio-cultural en el que se desenvuelve el niño, ya que el desarrollo cognitivo proveniente de sus conocimientos y referentes que ha ido internalizando no está aislado de lo que rodea a la persona, es el cómo va adaptando la nueva información que se le presenta, siendo un proceso constante.

Se necesita del individuo para aprender, pero también su bagaje cultural que trae consigo y el que está ejecutándose actualmente a su alrededor.

Lo que aporta esto, es que el proyecto (objeto) deberá responder al contexto socio-cultural actual de un niño de cuatro años, saber que le rodea, y cómo se le estimula a través del medio.

1.4 EL CONTEXTO SOCIOCULTURAL Y LOS NIÑOS

Ya que tenemos claro que los niños copian lo que ven, lo reproducen, lo piensan y fantasean, es fácil notar que esta actitud la apliquen en todo lo que les rodea; Y ¿Qué es lo que los rodea? Una familia, un jardín de párvulos, una comunidad, una ciudad, un país, una cultura. El niño posee un amplio campo del cual nutriste y aprender, pero eso no nos asegura que lo que aprenda, sea lo bueno del entorno. Siempre puede (sin tener guía responsable) adquirir malos hábitos, o costumbres de un lugar, o de las personas. El niño en formación es casi una esponja que no para de absorber estímulos, símbolos, actitudes, etc. Además hay que considerar que los niños están expuestos a toda la publicidad que se transmite por los diferentes medios de comunicación: televisión, radio, internet, en carteles en las calles. Todo esto es parte de la “cultura” que le rodea, así que es entendible que el niño se críe con todos los referentes que se encuentran en sus años de infancia y de alguna forma les marque y forme parte de sus recuerdos y que modifique sus gustos a medida que conoce nuevas cosas.

CAPITULO SEGUNDO: MERCADO INFANTIL



Hablemos del universo para niños, ése que envuelve no sólo a los más pequeños, sino que incluye a padres, hermanos, y educadores. El mercado que abarca desde que nacen hasta que pasan la etapa de la niñez, satisfaciendo las necesidades más básicas como el vestuario, el lugar donde descansan, el dónde y con qué juegan, hasta los elementos de entretenimiento como lo que disfrutan del cine, la música y la televisión.

Es tanto el negocio que involucra a los más pequeños, que existen Ferias Nacionales, como Internacionales de Diseño Infantil como Pitti Bimbo (Florencia, Italia) ReaKids (Sao Paulo, Brasil) Kleine Fabriek (Amsterdam, Holanda) Bubblelondon (Londres, Inglaterra) EIMI (Bucaramanga, Colombia) FIMI (Valencia, España) y a nivel nacional existe Chile Fashion Kids (Santiago). Estas ferias crean un encuentro entre los grandes de la industria, y las tiendas retail, y son vitrina de las colecciones de temporada para marcas consagradas como de diseñadores emergentes de cada país. Además les muestra a los consumidores productos de calidad, en todas sus variables, como moda infantil, mobiliario, calzado, accesorios, satisfaciendo todas las etapas de los niños.

Feria de Valencia 2013.
Fuente: www.fimi.es

2.1 EN EL MUNDO DE LOS NIÑOS

Para lograr entender lo que necesitan los niños, hay que conocer de cerca lo que les gusta, quiénes son como personas, y junto a qué elementos se desarrollan y conviven. Muchas de las cosas que utilizan a diario están influenciadas por las modas que el marketing presenta a los niños, y si bien tienen la opción de escoger, otras veces los padres son los que deciden que comprar. En este punto hablaremos del vestuario infantil, la decoración interior, los gustos de los niños en la actualidad, ya sea en películas, series de televisión, música y juguetes.

2.1.1 VESTUARIO INFANTIL

En cuanto a vestuario los niños desde más pequeños tienen voz y voto y una clara visión de lo que les gusta vestir y lo que no.

De acuerdo a la edad y etapa que estén viviendo pueden tener algún favoritismo, como las niñas con su fase rosada y con flores, o los niños con su gusto por los dinosaurios, o el espacio exterior. Además el vestuario se ve influenciado por sus gustos en cuanto a televisión y películas, ejemplo de esto, son el furor que causan con su franquicia los personajes de Monster High, Ben 10 o Spiderman, los que tienen merchandising con una inmensidad de elementos, entre ellos el vestuario.

Lo rescatable de las modas y el rubro del vestuario infantil es que dan cabida a nuevas propuestas tanto para niños como niñas, sin distinguir o separar por géneros (encasillar colores por sexo). Un ejemplo es que los niños usen el color morado o rosado en su ropa. Se entiende que los colores son colores, y discriminar qué es femenino y qué es masculino ya no tiene tanto sentido como solía hacerlo.

Otra moda que se está expandiendo es la ropa amigable con el medio ambiente y los materiales naturales como el algodón. Se está tomando consciencia de que debemos cuidar el planeta y por tanto se está llevando a todos los sectores del comercio y nuestras vidas. Un ejemplo es la marca argentina “Fabulósico” de la diseñadora Verónica Sordelli, que mezcla su gusto por el vestuario infantil y la escritura, la cual incluye en libro ilustrado con una fábula y moraleja sobre cuidar el medio ambiente, y que se adjunta al vestuario (el cual puede guardarse a sí mismo y al libro volviéndose una bolsa).



Fabulósico, vestuario ecológico.
Fuente: www.conexionmoda.com



También entre esos nuevos espacios para las modas, está el vestuario alternativo para niños, como “Babyrock” para quienes buscan un estilo diferente para sus hijos, es vestuario con personalidad rockera y actual.

Muchas marcas extranjeras de vestuario infantil desde hace años han caído en la antigua idea de vestir a los niños como mini versiones de sus padres, dándoles un look de “pequeños adultos”, pues los cortes y siluetas son casi una réplica en miniatura. Un ejemplo de ello es Zara con su colección otoño-invierno.

Colección infantil Otoño-invierno 2011 Zara. Fuente: www.pequemoda.net

2.1.2 DECORACIÓN INTERIOR

La decoración del espacio donde habitan los niños va ligada directamente al gusto y el concepto de “infantil” que tienen los padres. Por infantil para un cuarto de niña, los padres pueden asumir que el ideal sería paredes y accesorios en tonos rosados, probablemente en combinación con mobiliario en color blanco. Y para niños los tonos azules, verdes y para aquellos más arriesgados podrían terminar escogiendo una habitación blanca, pero con toques de color en accesorios y mobiliario, que es algo que se mantiene en el imaginario sobre lo infantil: colores fuertes y vibrantes (anaranjado, amarillo, rojo). O bien siempre se puede recurrir a las temáticas para los cuartos. (Naturaleza, baile, deportes, etc.) Otro punto relacionado a la decoración son las modas, porque si un juguete, serie de televisión, película, etc. se vuelve “famoso” o gusta mucho en los niños, definitivamente llegará todo el asociado merchandising. Ejemplo de ello son las muñecas MonsterHigh.



Cuarto infantil decorado con contrastes. Fuente: www.decorailumina.com

Con los años se ha podido innovar en el área de intervenir los espacios, pero de manera menos invasiva o permanente que pintar. Los vinilos autoadhesivos como pizarras o simplemente decorativos dan la alternativa de poder ir cambiando el ambiente del cuarto.

El uso del color en la decoración, tiene en gran medida la responsabilidad de estimular y de hacer sentir comodidad en un espacio. Se ha mantenido la idea de que los colores saturados y vibrantes son más acorde para los niños, pero es decisión de los padres o a veces hasta de los niños escoger el color que más les guste.

2.1.3 GUSTOS ACTUALES DE LOS NIÑOS

Existen actualmente una inmensidad de artículos dirigidos para llamar la atención de los niños, se les bombardea con dibujos, figuras, y personajes con quienes sentirse identificados, que los favoritismos son imposible que no existan.

Hay productos que gustan y se mantienen desde sus inicios, pues saben llegar de buena manera a los niños, y poseen alguna fórmula particular (Humor, los colores, las personalidades y cualidades

de sus personajes, etc.) que les han permitido seguir siendo los preferidos tras varias generaciones de niños. Ejemplo claro es el caso de Disney, con sus películas de princesas.

Otros, han ido apareciendo de a poco, y arrastrando una gran aceptación por el público, por lo que han sacado otras líneas más que sólo la original, por ejemplo, un juguete que se vuelve serie de televisión, película, del que lanzan merchandising de todo tipo, todo parte del negocio de convertir al producto en un elemento que se acerque por distintos medios a los niños. (Caso de Monster High, Ben 10).

Por esto mismo, hay que indagar un poco en que juguetes, series de televisión, películas les gustan, y conocer de qué tratan para poder determinar los elementos que logran cautivar a los niños en la actualidad



JUGUETES

En el mercado de los juguetes para niños vemos de manera muy marcada para quien están dirigidos, ya sea por los colores, las formas y su publicidad. Entre los más destacados se ven juguetes que brindan la posibilidad de escoger el modelo que se quiere, en el color que más guste, tienen opciones y objetos para personalizar, como las figuras My Little Pony, Littlest PetShop. Muñecas como las Monster High se llevan el premio en versatilidad: hay modelos para todos los gustos. Hay otros que desarrollan más la afectividad, juguetes en los cuales depositar cariño, como los peluches, los productos de Hello Kitty, las muñecas y nenucos de My Little Mommy, que además instalan en las niñas el sentimiento de la maternidad. Otros como Barbie, Max Steel, Ben 10, ayudan a desarrollar la imaginación y el juego simbólico. Juguetes de marcas PlaySkool, Fisher Price, incitan al uso de las manos, al desarrollo motor fino y el ingenio, y para liberar la imaginación y la creatividad en los niños existen las masas Play – Doh, que pueden moldearse en muchos colores una y otra vez.

Imagen Resumen juguetes favoritos en el mercado.
Elaboración propia



PELÍCULAS

Otro referente constante para los niños son las películas. Existen temáticas desde los valores como la amistad, el amor, el respeto, etc. a temas como el cuidado del planeta (Wall-e), el valor de los juguetes (Toy Story), o el hacer amigable algo que no conocen o temen. Historias por cantidades si revisáramos la historia del cine. Pioneros del área son Disney y Pixar.

Pero no sólo gustan por lo que expresa la película, su principal característica a ojos infantiles es el alto nivel en las animaciones, los personajes entrañables y bien caracterizados. Las voces y música que son el complemento de las películas ayudan a tener una experiencia más duradera, porque usualmente es pegadiza y simple. Además consideran el recurso de dotar de vida a objeto inanimados, de dar características y actitudes de humano a animales, de hacer que la fantasía rete a la realidad.

Cuadro resumen películas animadas de gran aceptación. Elaboración propia

SERIES DE TELEVISIÓN

Existen series educativas y otras que su meta es simplemente entretener con un guión novedoso.

Cada una apunta a un rango etario específico entre sus televidentes; para los más pequeños por lo general se enfocan en tener experiencias de entretenimiento y aprendizaje.

- De un grupo escogido de 10 series infantiles, 7 son de carácter educativo: Backyardigans, Doki, Peppa Pig, Pocoyó, Dora la exploradora, Hi5, Lazy Town (5 animadas), tienen entretenimiento, pero como están destinados a edades tempranas sus estructuras están basadas en contar historias simples, involucrando enseñanzas pequeñas, llenas de color y música.
- Las otras 3 series – Ben10, Bob Esponja, Phineas y Ferb - también son animadas y aunque los niños de diferentes edades pueden disfrutarlas, están destinadas a mayor edad, son historias un poco más largas, y con más elementos, son entretenidas, con humor sencillo.
- La música tiene un rol importante en las series infantiles, la mayoría de ellas cuentan con música creada para cada capítulo, o ciertos momentos.



Series infantiles recopiladas en la búsqueda de información. Elaboración propia la separación entre educativas y recreativas

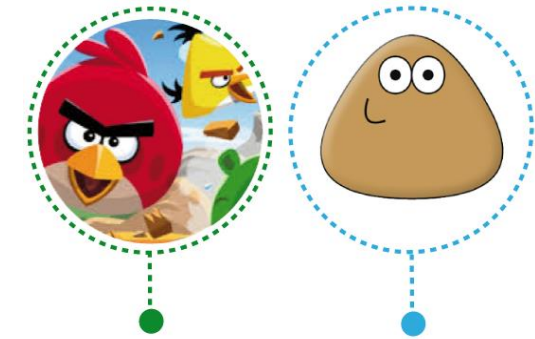
VIDEOJUEGOS

ANGRY BIRDS

Videojuego para celulares donde los protagonistas son unos pájaros enojados que quieren acabar con unos cerdos que se esconden en diferentes construcciones. Los personajes son tan populares que poseen todo tipo de merchandising.- *El Humor, la simpleza de las gráficas y los personajes hacen de este juego uno de los favoritos para los niños.*

POU

Es el nombre de un popular juego de Aplicación móvil, basados en el Blackberry, iOS y Android, El juego consiste en poder llegar a un alto nivel, en donde se representa a Pou, una mascota de característica como una papa triangular, a quien se lo debe alimentar, cuidar y mantenerlo como si fuera una mascota de verdad. El pou se hace adulto superando niveles.



VIDEO JUEGOS CELULAR

2.2 MATERIAL LÚDICO INFANTIL

En todas las etapas del desarrollo infantil incluyendo los primeros meses, se necesita de factores externos para estimular a los niños.

El recurso didáctico por excelencia es el juguete, aunque otros materiales no categorizados como tal, si son adecuados, se convierten en uno a los ojos del niño (Por ejemplo, una tela que se convierte en capa de superhéroe). Y por juguete puede entenderse todo lo que el niño utiliza para jugar.

El juguete trae consigo contenido cultural y social además de características propias. Debido a que cada uno está diseñado para una actividad en particular puede traer consigo aspectos pedagógicos como enseñarle un valor, (Amistad, igualdad, tolerancia, o la solidaridad), estimularles el desarrollo sensorial con juguetes que comprendan el uso de los sentidos, o bien que busquen el desarrollo de la motricidad, el razonamiento, comprensión causa-efecto, la creatividad e imaginación, etc. Objetivos a cumplir con cada juguete abundan y cada vez se diseñan con más especificidad.

Hay que considerar que la principal actividad que realiza el niño durante su crecimiento es el juego, donde canalizan su energía, sus ideas, emociones y perfeccionan sus variadas habilidades y aptitudes y para ello

utiliza todo lo que le rodea, sean juguetes, objetos, su propio cuerpo y también otras personas. En ese caso, hay que remarcar la importancia del juego y de los juguetes como herramientas esenciales en la vida del niño, pues le ayudarán en dimensiones afectivas, cognitivas, de motricidad y sociales, vale decir, en su desarrollo integral.

Por todo esto es de suma importancia buscar y escoger juguetes adecuados para la edad en que está el niño, y para la etapa de desarrollo en que se encuentra, pues como sabemos aunque los niños atraviesen todos por las mismas edades, no todos se desarrollan motriz y psicológicamente a la par, a algunos les toma más tiempo, así como a otros no poseen problemas para avanzar en su aprendizaje, por lo que hay que estar muy conscientes del papel que tendrá un juguete en su desarrollo. Además a medida que los niños crecen, los juegos y juguetes van cambiando y lo que uno solía utilizar con ellos a los dos años, a los cinco ya no surtirá el mismo efecto.

2.2.1 TIPOS DE JUGUETES

Todos los juguetes tienen alguna función determinada, por ello existen varios modos de categorizarlos, en este caso la clasificación de juguetes según el Sistema ESAR³ (sistema psicopedagógico de análisis y clasificación de juguetes) consiste en las siguientes categorías:

³ Se presenta bajo la forma de seis facetas complementarias entre sí. La primera faceta describe la evolución de las formas fundamentales del juego. Distingue los tipos de expresión lúdica reagrupándolos en grandes familias de juego: el juego de Ejercicio, el juego Simbólico, el juego de Ensamblaje y el juego de Reglas.

E: JUGUETES DE EJERCICIO

Consisten básicamente, en repetir una acción una y otra vez por el placer de los resultados inmediatos: sonajeros, andadores, pelotas, bicicletas, patines, para ejercitar funciones sensoriales y motoras. (0 - 2 años)



S: JUGUETES SIMBÓLICOS

Son juegos de imitación de los adultos, por ejemplo, jugar a ser papás y mamás, médicos, etc. Son fundamentales para comprender el entorno que los rodea. Nacen de la aparición de la función simbólica, que es la capacidad de representar las cosas mentalmente. (2- 5 años).



A: JUGUETES DE ENSAMBLAJE

Son aquellos que incluyen piezas para encajar, unir, apilar o realizar una construcción, pueden ser de materiales como plástico, madera, cartón.



R: JUGUETES REGLADOS

Incluyen instrucciones o normas que se deben comprender y respetar para conseguir el objetivo del juego. Suelen ser grupales pero también hay individuales. El aceptar las reglas sirve para establecer relaciones de iguales y cooperación entre



los niños, o con adultos. (4 – 5 años).

JUGUETES POR EDADES

0 – 1 AÑO: Los juguetes deben contribuir a ejercitar la motricidad, descubrir su propio cuerpo y los objetos cercanos: Sonajeros, móviles, alfombras interactivas, peluches y juguetes con melodías, texturas, luces, juguetes para el agua.

1 – 3 AÑOS: En estos primeros años pasan de ser bebés a niños y para esta transición necesitan de juguetes que les permitan expresarse: andadores (corre pasillos), teléfonos, pianos sonoros, peluches, juegos de construcción simples, autos, muñecas.

3-6 AÑOS: El niño comienza una etapa de cierta autonomía y autosuficiencia. Juego y vida cotidiana van estrechamente unidos en esta etapa, ya que tienden a experimentar y aprender con una actitud lúdica.

Pastas para modelar, instrumentos musicales, micrófonos, patines, granjas con personajes, juegos de construcción, tacitas, teatrillos con cuentos, disfraces y títeres.

6-9 AÑOS: En esta etapa los niños empiezan a asumir pequeñas responsabilidades; su memoria y su atención son mucho mayores. Aunque siguen disfrutando mucho con la actividad lúdica y el juego simbólico se incrementa considerablemente el interés por los juegos de reglas, las manualidades, las construcciones y los videojuegos.

+9 AÑOS: Es la etapa final de la niñez: la comunicación y la expresión de sentimientos se convierten en una tarea fundamental para los niños. La consolidación de hábitos de vida saludables y de actitudes de respeto y tolerancia son retos a conseguir. Gustan de los juegos de reglas, manualidades, construcciones complejas, los juegos deportivos, de computador y videojuegos

2.2.3 MATERIALIDADES DE LOS JUGUETES

Para la elaboración de los juguetes para niños, se utilizan diversas materialidades, proveniente de las más naturales como la madera, las semillas, el algodón, cuero, papel, a materiales metálicos, sintéticos como el plástico y la inyección del plástico para las figuras de acción.

La materialidad empleada debe ser acorde para la fabricación, como para su uso final, por ejemplo, si es un juego de ensamble, las partes deben tener un material y diseño que permita el fácil encaje; si es un juguete diseñado para la manipulación táctil y el desarrollo de la motricidad fina, debe poseer una ergonomía acorde a esta finalidad y a la morfología del usuario (Adaptación a la dimensión de la mano infantil), o si se utilizará en la tina a la hora del baño del infante, debe poseer materiales reversibles al agua, ojalá un plástico lavable.

Lo importante en los materiales utilizados en la industria de los juguetes, es que cumplan con los estándares de seguridad, siendo no tóxicos para así proteger la salud de los niños, y poseyendo un diseño apropiado en cuanto a las aristas y bordes filosos, dureza de los materiales, (esto en juguetes de tela y otros esponjosos), tamaños apropiados, etc. Además debe estar hecho de materiales que sean fáciles de limpiar, higiénicos para estar con en contacto

con los niños. Los juguetes, así como sus elementos, serán lo suficientemente resistentes para aguantar los usos, sin que se rompa o deforme y sea causa de posibles heridas. Estará muy cuidado el acabado de los bordes y cables. Un buen juguete es aquél que está compuesto de materiales ideales para desarrollar las capacidades en el niño, que sea estéticamente atractivo, que logra divertir y que propicia actitudes positivas.



Cuadro tipologías de materiales en juguetes.

Fuente: elaboración propia

2.3 EL JUEGO INFANTIL

Por definición de la Real Academia Española, el **Juego** se define como *“Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”*, pero haciendo referencia a juegos como los naipes, ajedrez, etc., pero también entre sus acepciones de la palabra, está **Juego de niños**, definido como *“Modo de proceder sin consecuencia ni formalidad”*, que es una manera de explicar que el juego de los niños principalmente es espontáneo, sin reglas, y que su fin es la entretención. Del juego se deriva la palabra y acción **Jugar**, que lo explica aún mejor, *“Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse”*.

Hay otras acepciones de personas que han estudiado sobre el juego infantil y tienen su propia visión, por ejemplo, desde la psicología tenemos que *“El juego es una expresión privilegiada del discurso infantil, un niño que juega da a conocer su mundo interno, muchas veces ininteligible de otro modo”* (Clara Raznoszczyk, Profesora de Psicología, 2013) y así existen un sinnúmero de opiniones respecto a qué es o significa el juego infantil, pero ¿Qué características tiene, que lo hace ser parte tan fundamental en el desarrollo de los más pequeños?

El juego infantil se caracteriza por ser espontáneo, se inicia de manera exploratoria y voluntaria, libre y recreativo, ayuda a conocer y descubrir el entorno, es una actividad entretenida, nace sin reglas, pero de acuerdo a la edad en que se practica puede incluirlas posteriormente, es de carácter universal (todos alguna vez han jugado), puede ser educativo si ésta es la finalidad planteada; se practica en lugares abiertos o cerrados, puede incluir objetos y juguetes, se caracteriza por ayudar a la sociabilidad de los niños, apoyando la integración, potencia la creatividad constantemente. Pero algo por lo que es principalmente reconocido el juego infantil, es que mayormente tiene un carácter simbólico, donde los niños pueden desarrollar su imaginación, toman roles, “crear ser” alguien más, viven más la fantasía y la recrean en cada situación.

2.3.1 MODALIDADES DE JUEGO INFANTIL

El modo de jugar un juego para niños dependerá de la finalidad de éste y la cantidad de personas que participarán. Aquí, las modalidades⁴ de juego que se han observado:

- a) **JUEGO INDIVIDUAL:** Trata de desarrollar capacidades de motricidad fina, gruesa. No necesita de otro jugador, porque está diseñado para que sólo uno pueda manipularlo a la vez. (Cubo de rubik)
- b) **JUEGO ACOMPAÑADO CON UN AMIGO:** Desarrolla capacidad de juego en turnos y establecer relación con otro. Generalmente es reglado (Memorice, juego de cartas).
- c) **JUEGO ACOMPAÑADO DE PADRES:** Establece comunicación y potencia lazos, se es uno más durante el juego. Puede necesitar de los padres para introducir o llevar el desarrollo del juego.
- d) **JUEGO ACOMPAÑADO DE 2 AMIGOS:** Necesita un mínimo de tres para funcionar. Ayuda a desarrollar paciencia y tomar turnos (Saltar la cuerda)
- e) **JUEGO ACOMPAÑADO DE AMIGOS (ILIMITADO):** Se puede permitir la participación de muchas personas y mientras más sean aumenta la diversión y la duración del juego. Perfecciona la sociabilización (Las escondidas).

2.3.2 COMO JUEGAN LOS NIÑOS DE HOY

Los niños en nuestra actualidad juegan de acuerdo a lo que tienen a su alcance o con lo que está de moda, ya sea “dictado” por lo que hay en la televisión, en vitrinas de tiendas, en internet, o hasta lo que los amigos de su edad están utilizando. Son altamente influenciados por los medios y sus pares, pero si algo ha cambiado en el modo de jugar en los niños, es que cada vez más niños están utilizando objetos tecnológicos de recreación como los celulares, tablets, entre otros. La instantaneidad, movimiento y rapidez de la visualidad, el uso de los colores, aplicaciones y juegos online para niños ha abierto una brecha entre los juguetes tradicionales como muñecas, piezas inter conectables, juguetes de madera, etc. y toda esta tecnología.

⁴ Estas modalidades han sido definidas personalmente, de acuerdo a mis observaciones.

LOS NIÑOS Y LA TECNOLOGÍA AL JUGAR

Con los avances de la tecnología en los últimos años, y la velocidad en que cambia, se ha podido ver un mayor crecimiento y acercamiento de ésta en el área de los juguetes, haciendo cada vez más factible el conseguir para los niños juguetes de esta naturaleza.

Pero el que los niños tengan contacto con la tecnología, se debe a que las maneras de recreación han cambiado, a medida en que el mundo y la sociedad lo han hecho.

A los padres de la actualidad les parece en general un buen medio para que los niños se diviertan y a la vez aprendan; este es el caso de cuando los padres se preocupan por ejemplo, de descargar aplicaciones de libros infantiles interactivos, o juegos donde puedan aprender los colores y otros.



Tecnología al alcance de los niños.
Fuente: www.lacalle.com.ve

CAPITULO TERCERO: RECURSOS DE ESTIMULACION INFANTIL

Para los niños, hay algo cotidiano y conocido en el juego, y esta actividad pese a entretenerles principalmente, también puede enseñarles aprendizajes simples y entretenidos de acuerdo a cómo se los presentemos, dependerá del modo de llegar a ellos, del cómo se nos ocurre estimularlos.

En los libros para niños, existe una amplia variedad de recursos creativos para volver una historia aún más atrayente. Aquí mi selección y categorización de los recursos de estimulación creativa.

3.1 LIBROS PARA NIÑOS

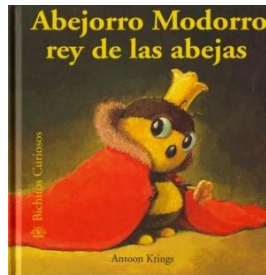
En este capítulo revisaremos los distintos métodos creativos utilizados en los libros infantiles para llegar a los niños, ya sea con la ilustración, sonidos, movimientos, texturas, etc.

CATEGORÍAS DE LIBROS INFANTILES: ESTIMULANTES

En la búsqueda de información sobre qué tipos de libros para niños hay al alcance de los padres y niños, se encontró una gran variedad de tipologías de libros, y para este proyecto en específico, se buscó abarcar los referentes que poseen una característica o recurso en especial para estimular la lectura, imaginación e interacción de los niños, y que no sólo se aferren a la narrativa.

Hay que dejar claro que no todos los libros infantiles son para todos los niños, existen libros destinados para cada etapa, de acuerdo a la edad de los niños. Se ha determinado las siguientes categorías de acuerdo a sus recursos:

a) **ILUSTRACIÓN:** Como recurso central utiliza las imágenes, colores y formas para sumergir en la historia a quien lee. De acuerdo a la edad que se destine el libro, variarán los tipos de ilustración. Puede llegar a poseer más de una lectura por página, de acuerdo a la riqueza de los detalles en la ilustración.

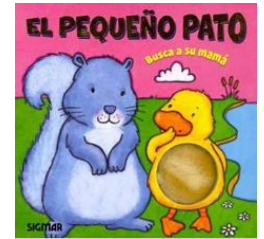


b) **SONIDOS:** Poseen un dispositivo adherido / escondido en ellos para identificar y asociar las imágenes con su respectivo sonido. Ejemplos: libros con narices sonoras, caja musical, los que al cambiar de página comienza un sonido referente a la imagen de la historia, libros con botones a un costado.



c) **TEXTURAS:** En ellos se apela a que el niño por medio del tacto conozca las texturas asociadas a un animal, objeto, etc.

1- El medio para lograrlo, puede ser un espacio específico e intervenido con una materialidad que simule una textura.



2- Puede poseer una parte del personaje principal representada con tela



3- Ser un libro textil: Un libro hecho completamente de telas, con intervenciones básicas como solapas y estampados.



4- Ser un libro para llevar al baño, que puede traer de regalo algún personaje relacionado al cuento o no. (De materiales lavables).



d) MOVIMIENTO – TÍTERE: Posee un elemento adjunto, ya sea un títere dentro del libro (o en su parte central), los ojos móviles, donde meter los dedos y darle vida al personaje principal.



e) MÓVILES: Son híbridos entre libro y juguete, pues poseen la característica de que en su interior, en cada página posee algún mecanismo o efecto de despliegue de magia. Existen varias sub-categorías dentro de sí misma, aquí unos cuantos:

- SOLAPAS (FLAPS): Lo constituye una pieza plana que al desdoblarse hacia arriba destapa una ilustración oculta a los ojos del lector.



- IMÁGENES COMBINADAS: Las páginas están divididas en dos, tres o más secciones,

de manera que puede pasarse una página completa, con todas sus divisiones y verse una ilustración nueva.



- IMÁGENES TRANSFORMABLES: Muestran una escena formada por listones verticales. Tirando de una pestaña lateral, los listones se deslizan por debajo y por encima de los otros con lo que la imagen se “transforma” en un escenario totalmente diferente.



- POP-UP: La apertura de una página produce la energía necesaria para que una estructura tridimensional auto eréctil se despliegue, volviendo a su condición plana al cerrarse el libro.



- CARRUSEL: Sus páginas se abren 360 grados hasta tocar una contra la otra, construyendo un tiovivo sobre el que ilustraciones y textos se disponen alrededor del eje formado por el canto del libro.



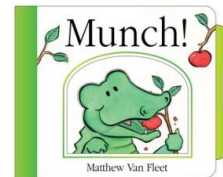
- **TEATRILLOS:** La apertura del libro revela un escenario sobre el que se sitúan en distintas capas, los decorados y personajes que ilustran un cuento o relato.



- **RULETAS O VOLVELLES:** Un disco de papel que al girarlo provoca que la imagen que se veen una ventana de la página, de paso a una nueva en la siguiente. Dando varias opciones al niño para escoger la imagen que concuerde.



- **PESTAÑAS O LENGUETAS:** Disponen de imágenes que se ponen en movimiento al tirar, empujar o deslizar una palanca de papel.



f) **VIRTUALES (INTERACTIVOS):** Existen las aplicaciones para iPad, iPhone o Android donde los cuentos son contados a través de diferentes formas interactivas, como movimientos y narraciones con audio y opciones para parar, adelantar y escoger el ritmo de la narración, o repetirla si se desea.



g) **FORMATO DIFERENTE:** Salen del formato rectangular o geométrico conocido para libros. Pueden poseer curvaturas o formas específicas de acuerdo al contenido del libro.



3.1.1 RECURSOS DE LOS LIBROS PARA NIÑOS

TIPOGRAFÍA: Es importante el uso adecuado de la tipografía, pues hace visible y comprensible el texto al lector. El Cuerpo (tamaño) debe ser armonioso con el resto de la composición, pues texto e imagen son uno en la página. La Fuente escogida debe estar acorde al sentido del cuento, y ser legible fácilmente sin opacar a los demás elementos.

COLORES: Una correcta elección de colores del fondo (escenografía) para no opacar la ilustración de los personajes y la acción que está sucediendo. Se puede conocer el tono de la temática de acuerdo al uso de diferentes paletas cromáticas. El uso del color influye directamente en el mensaje que se desea entregar.

3.2 CUENTOS PARA NIÑOS

La manera en que los libros llegan a los niños, no es sólo a través de imágenes, su forma más simple es el tener una historia llamativa tras éstas, un cuento.

EL CUENTO

El cuento es una narración breve, con un argumento sencillo, fácil de entender, por eso posee un grupo reducido de personajes participando de una acción central, sin gran desarrollo. La historia es lineal, sin sobresaltos temporales, por lo que funciona con una introducción o inicio, desarrollo y final.

Puede estar basada en la realidad, mitos, leyendas o ser puramente ficción, y suele ser escrita por uno o más autores.

ILUSTRACIÓN: Es un elemento de gran impacto visual en los lectores y tiene la tarea de comunicar a través de imágenes (En diferentes técnicas, colores, gestualidades, posturas, posiciones, tamaños, etc) que transmitan lo que el cuento desea entregar como mensaje. Debe ser comunicativa y capaz de anticiparnos de qué trata la historia sin necesidad del texto.

COMPOSICIÓN: La diagramación de los elementos que componen la página puede ir variando a medida que éstas avanzan. Diferentes usos del espacio brindan dinamismo y ritmo visual a los diferentes momentos y pueden priorizar al texto, las ilustraciones, o a ambos, de acuerdo a lo que se desee comunicar en la página. Se puede lograr multilectura o crear puntos de atención (jerarquizar) con la organización del espacio.



También hay que considerar que los cuentos poseen de acuerdo a su contenido una edad a quiénes están destinados. Además, hay que dejar en claro una pequeña diferencia entre los llamados cuentos infantiles, y los cuentos para niños. Por cuentos infantiles se entiende a los cuentos escritos por niños, y los cuentos para niños son los que van dirigidos al público infantil.

3.2.1 ELEMENTOS DEL CUENTO

En los cuentos interactúan varios elementos, cada uno con características propias de cada historia.

PERSONAJES: Poseen caracterización propia, personalidad (rasgos más distintivos), su lenguaje y modo de actuar son coherentes a su personalidad y son los encargados de dar vida a la historia, a quiénes ocurren todos los sucesos.

AMBIENTE: Incluye un lugar físico, y un tiempo específico, es decir el escenario geográfico donde se mueven los personajes. Identificado en una descripción muy breve y general.

ATMÓSFERA: Sensación que provoca la historia al desarrollarse, va ligado directamente al estado emocional que prevalece en ella y el tipo de mensaje que desea transmitir la historia (misterio, tranquilidad, etc.)

TRAMA: Es el conflicto principal, lo que mueve a la historia misma.

INTENSIDAD: Es el desarrollo de la historia, donde se van eliminando los problemas menores, y situaciones anexas a la principal, para finalmente llegar a la resolución de ésta.

TENSIÓN: Intensidad que ocurre al desarrollar lentamente los sucesos que ocurren en la historia.

TONO: Es la Actitud con la que escribe el autor (humorístico, alegre, sarcástico, etc.).

3.2.2 TEMÁTICAS DE LOS CUENTOS PARA NIÑOS

Los cuentos para niños pueden tratar diversas temáticas, éstas dependerán de qué es lo que se está queriendo explicar al niño. Pueden enseñar acerca de experiencias difíciles de comprender para ellos, pues involucran sentimientos que no saben manejar a su edad, por ejemplo el fallecimiento de un ser querido, explicar

una separación o la llegada de un futuro hermanito(a). Así también pueden tratar de inculcar en ellos valores como la amistad, la obediencia, el amor.

Los cuentos además poseen recursos – figuras retóricas o literarias – para abordar las temáticas de manera que puedan llegar a los niños de forma más entretenida, entendible y asociable, éstas enriquecen las historias y embellecen el lenguaje empleado. Entre las figuras más utilizadas están las metáforas, las onomatopeyas (para que los niños asocien las palabras con sonidos de animales u otros), la reiteración o anáforas (para recalcar una idea), símil o comparaciones, la personificación o prosopopeyas (atribuir características humanas a animales o seres inanimados) etc.

3.2.3 CUENTOS SEGÚN EDAD DE LOS NIÑOS

DE 0 A 2 AÑOS: Cuentos con una sola imagen en cada página (de objetos cotidianos), fáciles de identificar. Evitar las caricaturas. Breves, poseen rimas y estribillos que se repitan.

2 AÑOS: Debemos empezar con los cuentos ilustrados, fantasía y lo mágico. Ilustración sin texto, a todo color, de objetos reconocibles y familiares (que no sean fotografías)

3 AÑOS: Cuentos que nos relaten historias sencillas y claras en cuanto a la idea y el lenguaje empleado.

4 AÑOS: Cuentos donde intervienen personajes fantásticos, objetos extraños que hablan y se mueven, países maravillosos o ciudades encantadas. Predominan las imágenes.

5 Y 6 AÑOS: Cuentos con personajes y situaciones más reales. Protagonistas que son niños para que puedan identificarse con ellos. Esta es una buena oportunidad para introducir valores morales en las narraciones, gracias a esta identificación. Aún no tienen gran extensión.

A PARTIR DE LOS 7 AÑOS: Libros de aventuras y detectives incluidos. Estos tipos de cuentos son muy útiles para trabajar los valores (empatía, solidaridad, amor, respeto, etc.).

DESDE LOS 12 AÑOS: Temáticas de lo misterioso y desconocido. Novelas realistas que traten temas como el primer amor, los conflictos personales; novelas que reflejan realidades de su entorno social y que pueden ser utilizadas para seguir trabajando y reforzando valores.

3.3 RECURSO TÁCTIL

Dentro de la variedad de textiles existentes, hay que decir que para los niños en especial, las telas juegan un rol interesante dentro de su estructura de juego. Lo táctil, las diferentes texturas incitan a la manipulación, a sentir en las manos qué tan diferentes o suaves son.

Los objetos textiles en particular, como libros infantiles, o juguetes para el desarrollo de la motricidad fina en niños en etapas tempranas, aprovechan las cualidades y características de su composición. No sólo aplican las telas tal cual están en los objetos, si no que esconden otras materialidades como el papel celofán dentro de unas capas de tela, para que al manipularlas suenen en su interior, o integran elementos que generan sonidos.

CAPITULO CUARTO: LA FAMILIA Y EL HOGAR

4.1 TIPOLOGÍAS DE FAMILIA

Hay que entender que en la actualidad, el “prototipo” de familia ideal ya no existe como tal, la sociedad ha cambiado y con ello ha traído cambios al hogar y la familia. Existen variadas tipologías de familia, Marlene Soffía habla de ella como “Tipos de familias en el siglo XXI”⁵, y las clasifica de acuerdo a características del hogar, el parentesco entre las personas y por quienes componen el grupo familiar:

a) **FAMILIA NUCLEAR:** Integrada por la pareja con o sin hijos, o los hijos con uno de los padres.

- *Simple:* Una pareja sin hijos.
- *Biparental:* Padre, madre y uno o más hijos.
- *Monoparental:* Uno de los padres y uno o más hijos.

b) **FAMILIA EXTENSA:** Integrada por una pareja o uno de sus miembros, con o sin hijos, y otros integrantes, parientes o no.

- *Biparental:* Los padres con uno o más hijos y otros parientes.
- *Monoparental:* Uno de los progenitores, con uno o más hijos, y otros parientes.
- *Amplia (o familia compuesta):* Una pareja o uno de sus Miembros, uno o más hijos, y otros miembros.

c) **FAMILIA RECONSTITUIDA:** Uno de los progenitores forma nueva pareja. De estas proviene la figura de los padrastros o madrastras.

d) **FAMILIA ADOPTIVA:** Es aquella que recibe a un niño por el proceso de adopción.

e) **FAMILIA HOMOSEXUAL:** Pareja del mismo sexo, con o sin hijos. En nuestro país, aún no existe una ley que ampare el matrimonio homosexual y la posible adopción de hijos.

f) **FAMILIA SIN VÍNCULOS:** Un grupo de personas, sin lazos consanguíneos, que comparten una vivienda y sus gastos, como estrategia de supervivencia.

Al existir distintos tipos de familia, podemos decir que esta es inherente a lo humano, es el ámbito primario de socialización, donde se transmiten los valores, la historia social.

⁵ Son tipologías recogidas de encuestas realizadas por la alumna, para su memoria de título “Buenaventura editor: Sistema gráfico como expositor de las nuevas familias chilenas” realizada en 2012

4.2 LA IMPORTANCIA DE APRENDER Y JUGAR EN FAMILIA

Quizás aquí en Chile no se es muy consciente del nivel de importancia que se le atribuye al juguete-juego de los niños en otros países, sobre todo en España, que tiene un alto nivel de desarrollo en tecnología para juguetería. Hasta se celebra el 28 de mayo el día del juego en el país. También en España, a través de la AEFJ (Asociación Española de Fabricantes de Juguetes) se puso en marcha una campaña llamada “Dale tiempo al juego” para recordarle a los padres lo importante que es que el niño juegue, que se dedique tiempo a esta actividad. En la página web asociada a esta actividad, se pueden encontrar juegos online para compartir en familia, información sobre los beneficios del juego, etc.

4.2.1 BENEFICIOS DE LA LECTURA EN FAMILIA

La importancia de que los padres participen en que los hijos aprendan a leer trae una serie de beneficios⁶ que no sólo se ven a temprana edad, si no que logran perdurar por el resto de sus vidas como adultos, entre estos son:

- Mejores resultados escolares (mejores calificaciones)
- Mayor capacidad de comprensión y de resolución de problemas
- Les prepara para aprovechar mejor las clases de lectura en la escuela
- Mayor capacidad de expresarse
- Interés y disposición ante la lectura y su grado de atención en clases
- Mayor desarrollo emocional y social:
- Mayor aguante del estrés, mayor satisfacción con sus vidas, saben mejor que hacer con sus vidas, mayor control de sí mismos, son más adaptados socialmente, mayor estabilidad mental, se desenvuelven mejor en sociedad, más tolerantes, matrimonios más satisfactorios, cometen menos delitos.
- Y no sólo consideremos estos beneficios, jugar e interactuar habitual y constantemente en el proceso de crecimiento de los niños crea lazos, confianza y autoestima en ellos, pues se sienten queridos y respetados al pasar tiempo con ellos, al prestarles atención a lo que ellos piensan o viven a

diario. Que un niño cuente con el apoyo de los padres en sus actividades cotidianas como hacer las tareas, o simplemente jugar, crea en ellos la sensación de bienestar que los impulsa a más.

⁶ Clark, Christina. La importancia de que los padres participen en que los hijos aprendan a leer. Un resumen de los estudios al respecto http://www.britishcouncil.org/la_importancia_de_que_los_padres.pdf

4.2.2 TIEMPO QUE PASAN LOS CHILENOS CON SUS HIJOS

Una encuesta realizada por Laborum.com en 2011 indica que un 58% de los padres trabajadores y padres de familia no se relaciona más de dos horas diarias con sus hijos, y un 12% indicó que cuando llegan a casa después del trabajo, sus hijos ya se encuentran durmiendo⁷

Y a pesar de que los chilenos tienen una jornada laboral que los mantiene alejados varias horas de los niños a diario, y para pasar tiempo con ellos necesitan del fin de semana, están buscando en otras alternativas, como la tecnología, una nueva forma de “conectar” con ellos.

“Los hombres son tan propensos como las madres a buscar aplicaciones educativas para los niños. Si comparten con sus hijas los videojuegos, ellas se sienten más conectadas con la familia. Y si los juegan con sus hijos, estos se sienten con la seguridad de comunicarse más. Los padres están redefiniendo el tiempo en la familia a partir de su interés por la tecnología.”⁸

Según una encuesta⁹ realizada a 72 padres con hijos, en un ítem sobre las relaciones familiares, dónde la aseveración decía “El poco tiempo, agotamiento y presión cotidiana interfieren en la relación que tengo con mis hijos.” Con 4 respuestas (Muy en desacuerdo, En desarrollo, De acuerdo y Muy de acuerdo) el mayor número de personas (31 app.) respondió que De acuerdo y el que le seguía con 22 app. Dijo “En desarrollo”. No se puede negar que hay un gran factor de distanciamiento entre padres e hijos por razones que se escapan de las manos de los padres. En el ítem “ACTIVIDADES EN CONJUNTO” se expresan las siguientes aseveraciones:

1. Considero importante para el fortalecimiento de la relación con mis hijos, realizar actividades en los tiempos libres en las que podamos interactuar.
2. Tengo el tiempo suficiente para generar actividades novedosas con mis hijos que nos acerquen emocionalmente.
3. Me gustaría encontrar actividades que me permita conocer más a mis hijos, por ejemplo, que piensa, que opina, que espera, que sueña.
4. Me gustaría encontrar actividades que permitan que mis hijos conocieran más de mí, por ejemplo, mis gustos, sueños, debilidades, expectativas.



Gráfico 10: “Actividades en conjunto”

Donde en los puntos 1 y 3, que conciernen a este proyecto, los padres en su mayoría respondieron estar Muy de acuerdo en que realizar actividades en los tiempos libres con los hijos es importante para el fortalecimiento de las relaciones y que les gustaría realizar actividades que les permita conocer más a sus hijos.

4.2.3 ACTIVIDADES RECREATIVAS FUERA DEL HOGAR

Consideremos las actividades fuera del hogar en dos categorías: una física (desarrollo motor) y una más bien de riqueza cultural, o intelectual en el juego del niño.

Físicas: Plazas públicas, plazas de juego, plazas con máquinas de ejercicios

Culturales: Biblioteca pública, Museos, todas las actividades de corte artístico, como talleres.

Durante un período de observación y seguimiento de actividades al aire libre de las familias, (principalmente durante los fines de semana) se pudo rescatar como observación principal que las familias buscan no sólo salir del hogar, si no que esperar encontrarse con una actividad que les sea de aporte a los niños y a veces hasta para ellos mismos, un ejemplo es la asistencia de familias a talleres de arte en el museo Artequín (Viña del Mar) que son pagados, pero accesibles al público. También se les vio disfrutar de una biblioteca pública infantil, “LibroAlegre”, ubicada en Cerro Alegre, donde familias escogen pasar tardes leyéndoles cuentos a sus hijos, o ellos leyéndoles a sus padres (de acuerdo a la edad del niño).

Como observación final de este tipo de instancias fuera de la casa, pero en lugares cerrados, es que el lugar donde se desenvuelven las actividades son lo que hace especial al momento. No es lo mismo leer en tu casa que en una biblioteca donde hay más de 3.000 libros en los cuales escoger. Y la atmósfera que se creaba en el lugar, daba pie a que los padres intentaran caracterizar con voces divertidas los personajes que estaban leyendo.

Para recordar: Espacio para el juego es diferente a cualquier otro espacio. (Especial)



Arriba: Fotografía Artequín Viña.
Fuente (www.artequinvina.cl)

: Fotografía interior Biblioteca infantil
roAlegre. Fuente: www.libroalegre.cl

⁷ Encuesta publicada el 17 junio 2011 http://www.laborum.cl/portal_prensa/noticias_laborum/noticia/964.html

⁸ <http://diario.latercera.com/2012/06/16/01/contenido/tendencias/26-111453-9-padres-20-asi-es-la-nueva-relacion-con-los-hijos.shtml>

⁹ Encuesta realizada a 100 personas, padres de niños entre 5 y 9 años, donde 72 accedieron a responder en las ciudades de Viña del Mar, Valparaíso y San Felipe, en noviembre de 2010 en la memoria de Título “Buenaventura editor: Sistema gráfico como expositor de las nuevas familias chilenas” por Marlene Soffía Varas.

4.3 RUTINA DE LA FAMILIA

Las diferentes actividades que deben realizarse durante el día y la semana, determinan en el hogar un ritmo y un tiempo para hacer las cosas.

El dinamismo de las rutinas se verá dado de acuerdo a si uno de los padres trabaja, o ambos lo hacen, quién se queda en el hogar con los niños, si alguno asiste al jardín o el preescolar, etc., si se asiste a actividades culturales, visitas a otros espacios, entre otras actividades.

Principalmente hay que considerar que cualquier rutina que el hogar tenga, deja su cuota de cansancio en las personas, y con esto restricción para la recreación por largos períodos de tiempo, pero para este proyecto se consideraron 3 actividades principales que suceden después de que llegan los padres y los niños de sus jornadas laborales/ escolares, las que considera:



Cuadro de actividades en la rutina.
Elaboración propia

HORA DE COMER: Tiene lugar luego de la llegada a casa. Tiene una duración ligada a la comida, pues hay comidas que no son de gusto de los niños, y terminan prolongando este momento. No es el momento ideal para introducir una instancia de juego, porque los niños tienden a restarle importancia a la comida y la convierten en un momento de recreación.

HORA DEL BAÑO: Ocurre luego de la comida, en un tiempo prudente entre ambas instancias. Aquí pueden incluirse variadas tipologías de juguetes de material lavable para hacer más amena la duración de la actividad, pero no es ideal prolongar este momento porque retrasaría el proceso de irse a arropar y dormir.

HORA DE DORMIR: Comienza con los niños poniéndose el pijama (o padres haciéndolo por ellos), y leyéndoles un cuento o leyendo en conjunto, pero esta actividad puede no ocurrir con frecuencia o simplemente no ocurre. Esta es la perfecta instancia para introducir un momento de interacción entre padres e hijos, porque los niños están después del baño en una etapa más relajada y confortable.

4.4 LUGARES DE RECREACIÓN EN EL HOGAR

Los lugares para el esparcimiento de los pequeños muchas veces están definidos por los adultos más que por los propios niños, por una cosa de orden y de idea prefija sobre dónde deberían jugar.

Lo que se ha podido observar en la búsqueda de referentes sobre el entretenimiento en el hogar, ha llevado a afirmar tres cosas:

Primero, los niños pueden jugar en los lugares que le han indicado para el juego, como una mesa, escritorio, sobre la cama, etc, mientras se sienta a gusto y con suficiente estímulo para mantener su atención.

Segundo, se le puede introducir o sugerir un nuevo espacio, soporte de juego o rincón de entretenimiento creado para él, siempre y cuando llame su atención y le sea reconocible (posea características de alguna experiencia anterior), esto porque el niño en su manera de pensar y de conocer nuevas situaciones, hace relaciones con sus experiencias pasadas.

Y tercero, los niños juegan donde se les antoja cuando en el hogar no se han establecido espacios para ello. Esto puede ser beneficioso porque apunta a que el niño se exprese y divierta con libertad, pero en parte puede provocar desorden en los lugares en que se juegan.



SOPORTES EN EL HOGAR DONDE INTERVENIR

PAREDES

“ROTULARTE”

Pinturas Blatem - España

Pinturas para paredes, muebles, cualquier lugar que los niños deseen ocupar como hoja en blanco. La diferencia de estas pinturas con las de “efecto pizarra”, es que no se necesitan tizas para dibujar sobre ellas, ocupa los típicos rotuladores que luego se borran (no permanentes). Está en blanco, pero también en acabado transparente, para convertir cualquier pared ya pintada de un color, en pizarra sin tener que cambiar el color de base.



“VINILOS DE TELA POLIESTER”

España

Diseñado por DECOHAPPY

Vinilo infantil de tela de poliéster que puede pegarse y despegarse con facilidad. Está compuesto por 14 stickers con diferentes tamaños y colores, con los animales de la selva.

Los vinilos vienen ya con su troquel hecho, para colocarlos sin problema alguno. Y la base donde están adheridos se puede guardar para volver a utilizar el vinilo.



“TENVINILO PIZARRAS”

España

Vinilos adhesivos decorativos, con forma de animales y otros, de superficie dibujable con tizas. Ideales para los pequeños en su proceso de expresarse. Son aplicables en cualquier superficie limpia. Creados por un equipo de diseñadores gráficos e ilustradores.



“OCEAN BEDDING”

Cubrecama que incluye un juego de sábanas y fundas para almohadones con la temática infantil del fondo del mar. Es de la marca Land of Nods. Posee variadas texturas en sus gráficas, y sábanas y cubrecama juntos en sus colores vibrantes generan un todo muy interesante en el cuarto infantil.



III. ANÁLISIS DE ANTECEDENTES

1.1 ESTADO DEL ARTE DE LA PROBLEMÁTICA

Estado del arte en Diseño respecto de la problemática, desde un punto de vista particular como referentes, porque abordan la idea de estimular a los niños en su etapa simbólica y a partir de la idea de hacerlo desde el hogar, utilizando diferentes soportes en el hogar. Estos referentes a pesar de que en su mayoría no se necesita necesariamente un adulto para entenderlos, o jugarlos, es importante que estén presentes y compartiendo el tiempo de juego. Recordemos que instancias directamente diseñadas para el compartir entre padres e hijos no hemos observado.



“LA MARMITA DE LAS HISTORIAS” un libro para reinventar los cuentos tradicionales

Libro infantil para pequeños lectores (0 a 5 años), donde se puede imaginar y reinventar los cuentos tradicionales, como caperucita roja, blanca nieves, pulgarcito, donde transformar lo conocido puede tener un resultado totalmente diferente y entretenido.

Libro con la opción de crear variaciones en su relato, agregar, alargar, escoger leer las solapas con otros relatos. Un referente directo de la idea de compartir a través del cambio y la transformación.

Imagen del interior del libro.
Fuente:
[blog,anayainfantilyjuvenil.es](http://blog.anayainfantilyjuvenil.es)



Ambas imágenes de
Teatros de sombras

TEATRO DE SOMBRAS

Es la historia de “La Caperucita Roja”, con su set de personajes para representar la historia. Se necesita colocar un telón en una mesa, en el marco de la puerta, etc. y procurando que esté oscuro, hay que colocar una lámpara o fuente de luz detrás del telón (a unos 40 cms) y los personajes hay que ubicarlos entre la luz y el telón, para que así se proyecte la imagen de sombra en el telón.

Este juego de teatro posee 7 personajes de madera e incluye 1 telón de 60 x 80 cm, con ojettillos para colgar.

CASITA DE TELA

De “Pajarito de Mimbres”²⁰, son rectángulos de tela de lona que representan un escenario específico, para armar una casa en cualquier parte.

Sirven para estimular la creatividad y la personalidad, al vincular lo que conocen a través de sus experiencias con la situación de representación.

Una oportunidad para compartir una historia contada por los propios niños.



LIBROS DE TELA

“Pajarito de Mimbres” Alejandra Oviedo y Fita Frattini (Chile)

Es un estudio de diseño que ilustra y escribe libros infantiles, y desde ahí llevaron las historias a objetos pensados para los niños. Los libros para niños están hechos a mano, con tela y estampados. Existen tres colecciones para que los niños descubran de maneras diferentes.



Izquierda: Escenarios para armar en casa, “Pajarito de Mimbres”

Derecha: Libros de tela estampados.

Ambos diseños en <http://www.pajaritodemimbres.cl>

REFERENTES INDIRECTOS

El niño desde muy pequeño, cuando es bebé pasa gran parte del tiempo arrastrándose y moviéndose alrededor de los espacios, buscando donde interactuar.

Los siguientes referentes en Diseño, hablan de diferentes formas de entretenerse en el hogar, de manera lúdica y no necesariamente en cada caso se necesita la colaboración del adulto para que funcione el juego, pero puede participar y observarlo.

“ALFOMBRAS DANISH BY DESIGN”

(Diseño Escandinavo)

Alfombras con diseños originales, que brindan un espacio de juego en el hogar y a la vez son parte de la decoración del cuarto. Pensadas para los más pequeños, poseen diseños de calles de una ciudad, casas, pistas de fórmula uno, granjas y otros. Todo en gran variedad de colores y con partes en relieve para el tacto. Además son anti-inflamables, hipoalergenicas y anti-estáticas, de manera que los niños puedan jugar con toda la libertad.

Alfombra Danish by design. Fuente:
<http://www.dedormitoriosinfantiles.com/>



“VILLA CARTÓN”

Holanda. “Villa Cartón” – Juguetes de cartón, elaborados con cartón procedente de bosques de tala controlada.

Artistas: Manon y Ruud van den Broek. Granja de cartón tamaño XXL para que los niños jueguen construyendo, y coloreando. Mide 120 x 80 x 110 cm.

Villa cartón



CUBORO

Cuboro - Suiza

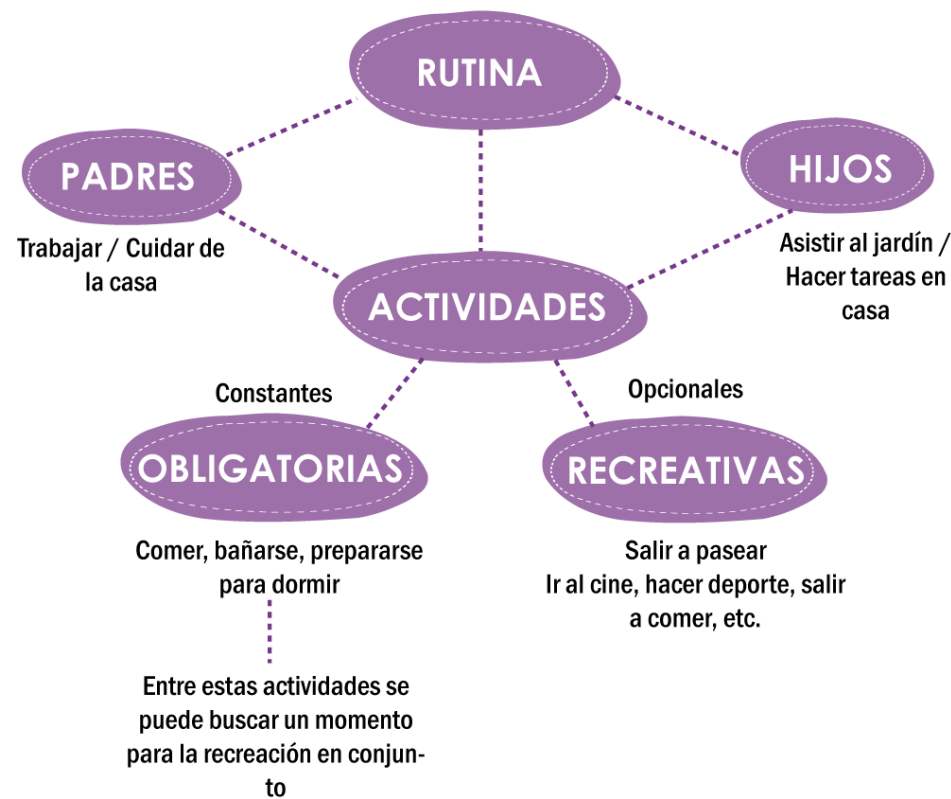
Es un sistema modular de cubos de madera y mármoles de cristal japonés.

Es un producto de calidad amigable con el medio ambiente suizo.

Todos los elementos están hechos de madera de haya de la región de Emmental y producidos por los artesanos en una ebanistería de gestión familiar. Sirven para el desarrollo motriz y el encaje.



1.2 RUTINA EN FAMILIA: MAPA CONCEPTUAL



1.3 CASO COMPARATIVO RECURSOS: LIBRO TEXTIL – LIBRO ILUSTRADO

LIBRO TEXTIL (INCLUYE CUENTOS TEXTILES)

- Poseen formatos accesibles y manipulables.
- Son de materiales suaves con diferentes texturas para el aprendizaje mediante el tacto.
- Enseña historias fáciles, sin muchos personajes, y con objetos que reconocen
- Permite escoger el cambio de escenas a gusto (rompe lectura lineal) y fomenta la creatividad en los niños.
- Tiene más de una lectura a la vez, de acuerdo al grado de detalles textiles aplicados.
- Los elementos visuales son realizados con simpleza y con un lenguaje acorde a la edad y aprendizaje. (Didáctico y lúdico)
- Necesita de un relator para comenzar
- Posee la cualidad de transformarse y cambiar de escenario.
- Da la oportunidad a los padres de observar cómo piensa e imagina su hijo.

CONCEPTOS ASOCIADOS: LIBRO TEXTIL

El valor de este objeto recae en la manipulación del cuento, de los personajes, la historia en sí. Se puede quitar, cambiar hechos si se desea. Acerca un paso por delante al usuario.

Si posee varios escenarios, puede mantener la atención del niño, pues querrá ver de qué trata cada uno, y ver si le son conocidas las situaciones.

Hace más fácil situarse en la historia al tener los escenarios tan manipulables.



Arriba: libro textil de Lilliputiens “Bonsoir petit lapin”.
Fuente: www.lilliputiens.be

Abajo: Cuento textil elaborado por P. Alvarado alumno
de la Escuela de Diseño UV, 1991

Lo táctil mantiene ocupadas las manos y los sentidos.
Conceptos: Táctil, Manipulable, Escenario, Accesible, Lúdico, Imaginación, Transformable.

LIBROS ILUSTRADOS (MULTILECTURA)

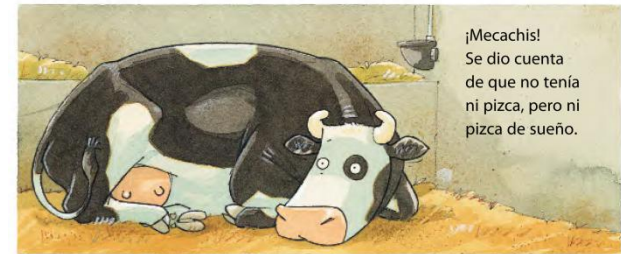
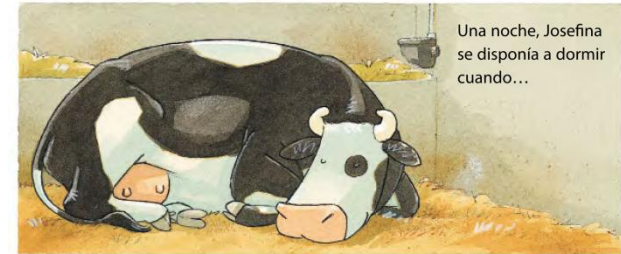
- Poseen formatos accesibles y si poseen tapa dura son fáciles de manipular.
- Más que enseñar palabras o dejar una lección, se preocupa de entretener mediante una historia con humor y sentido.
- Permite involucrar a padres e hijos al mismo tiempo (padres relatores)
- Posee lectura lineal de la historia, pero ésta es simple, rica en ritmos y fácil de recordar.
- Tiene más de una lectura al mismo tiempo, gracias a todo el detalle de su ilustración, rica en colores y personajes extras.
- Uso dinámico de las páginas a la hora de diagramar las escenas. (Múltiples escenas en una página).
- Brinda a ambas partes un relato entretenido.

CONCEPTOS ASOCIADOS: LIBRO ILUSTRADO

Las ilustraciones se vuelven una historia en sí, podría casi no existir el texto, y probablemente se entendería igual la historia, quizás sólo nos perderíamos algunos detalles, pero la imagen ilustrada cumple como una regla fija de “leer antes de leer”. Porque seamos adultos o niños, ambos nos sentiremos atraídos inmediatamente al dibujo antes que al texto.

Lo enriquecedor de este caso, es que se puede sacar provecho de la diagramación, y la cantidad de detalles que posee la página. Se vuelve una fuente de características que cuentan su propia historia, lo que lleva a la historia principal a multiplicarse en valor.

Conceptos: Multilectura, Detalle, Valor, Entretención, Ritmo.



Arriba: Ilustración del libro álbum “Josefina no puede dormir” y abajo: “Josefina al acecho” ambas de Alexander Steffensmeier
Fuente: <http://www.anayainfantilyjuvenil.com>

1.4 GUSTOS ACTUALES NIÑOS: CONCEPTOS Y RELACIONES



1.5 OBSERVACIÓN EN COLEGIO: NIÑOS DE PREESCOLAR



Durante la búsqueda de información, se llevó a cabo una visita a una escuela de lenguaje llamada “Kewen”, donde se pudo observar en un período de tiempo determinado (de un ciclo de clases, y un recreo) el comportamiento de los niños de 4 años (pre-kínder) en su ambiente real – escolar.

Los elementos de educación- información van insertos en su rutina a través de las canciones. Se busca entregarles información básica como los números, las vocales, los días de la semana, el clima, mediante canciones simples, no muy extensas, rimadas con un ritmo lento, utilizando mímicas y que siempre guía la parvularia. Se acercan a ellos con juegos simples como preguntas cantadas, o imágenes como referentes para reforzar sus aprendizajes a diario y la memoria, preguntarles en qué color de un vagón del tren (donde se encuentran los días de la semana) se encuentre el día de “hoy”, son buenos ejemplos.

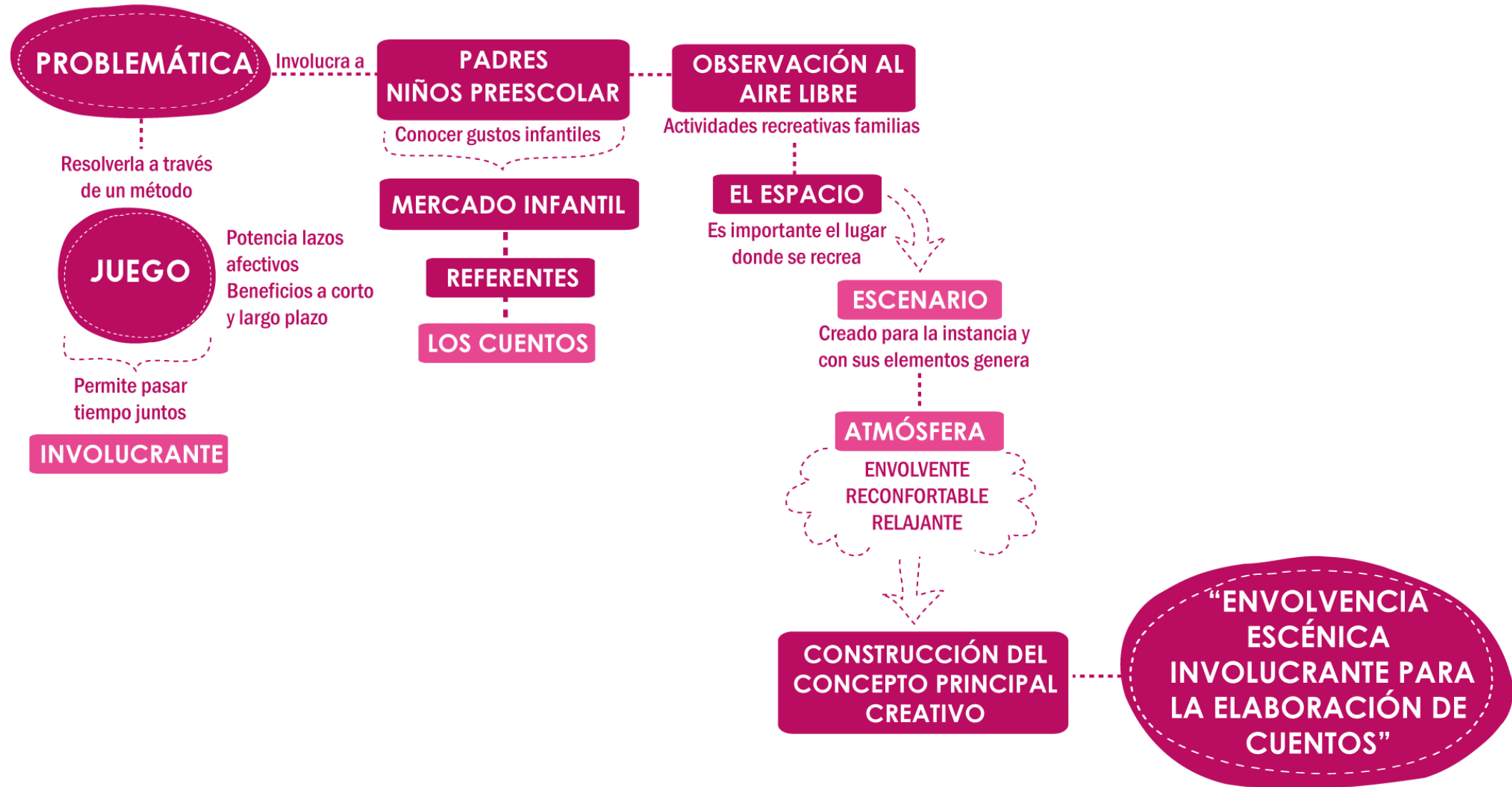
Cuando se desea que presten atención, en momentos que se han desconcentrado de la clase, se apela a las emociones, diciendo frases como “la tía se va a poner triste si no hacen los dibujos”, pues los niños están en etapa de ser conscientes sobre sus propias emociones, por tanto no desean que la profesora esté triste.

En horarios de clase trabajar en conjuntos de 4 niños resulta más fácil que con parejas, pues se distraen más y su concentración disminuye. En períodos de recreo, se muestran más diferencias de comportamiento entre niños y niñas. Los niños tienden a golpearse, y andar en grupos, algunos lideran los juegos, otros simplemente juegan con juguetes olvidándose de los demás. Son hiperactivos en su mayoría, les cuesta concentrarse en una sola cosa cuando juegan en espacios abiertos, su atención es variada y simultánea. Las mujeres son más tranquilas, menos hiperactivas, su concentración con los juguetes dura más tiempo, cuando algunos niños pelean, tratan de conciliar la situación. Son más dóciles para trabajar y por lo general respetan el orden, pues luego de sacar un juguete de su lugar, vuelven a depositarlo donde corresponde.

Fotografías
tomadas
durante la
experiencia

IV. CONCEPTUALIZACIÓN

1.1 PROCESO DE OBSERVACIÓN - CONCEPTUALIZACIÓN



1.2 PROPUESTA CONCEPTUAL PROYECTO

“Envolvencia escénica involucrante para la elaboración de cuentos”

V. FORMULACIÓN DEL PROYECTO

1.1 FOCALIZACIÓN SITUACIONAL (PROBLEMÁTICA)

Surge para incrementar la interacción y el juego que los padres trabajadores chilenos tienen con los niños, en una etapa en la que el juego es la principal herramienta para su desarrollo y donde los lazos afectivos son un pilar para el futuro de los niños. Se pasan en promedio unas 8 horas de jornada laboral durante el día, y cada vez es más difícil llegar al hogar y tener el tiempo y entusiasmo para compartir con los hijos, pero existe interés en aumentar este tiempo, o al menos enriquecerlo.

OPORTUNIDAD DE DISEÑO

La oportunidad está en resolver una problemática actual con recursos que son parte del contexto del usuario y hacerlo de manera lúdica a través del diseño. Entretener a los niños y al mismo tiempo acercarlos a los padres.

1.2 NOMBRE DEL PROYECTO

“Diseño de una instancia recreativa para la elaboración de cuentos entre padres e hijos”

1.3 OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO

Generar una instancia de interacción recreativa en el hogar que refuerce la calidad del tiempo libre entre padres e hijos

1.4 OBJETIVOS PARTICULARES DEL PROYECTO

- Incrementar la calidad de la relación padres e hijos mediante el desarrollo de una actividad conjunta.
- Generar una instancia de interacción lúdica, que permita la co-elaboración versátil de relatos.
- Integrar la instancia de interacción a las rutinas cotidianas en el hogar.

VI. DESARROLLO FORMAL



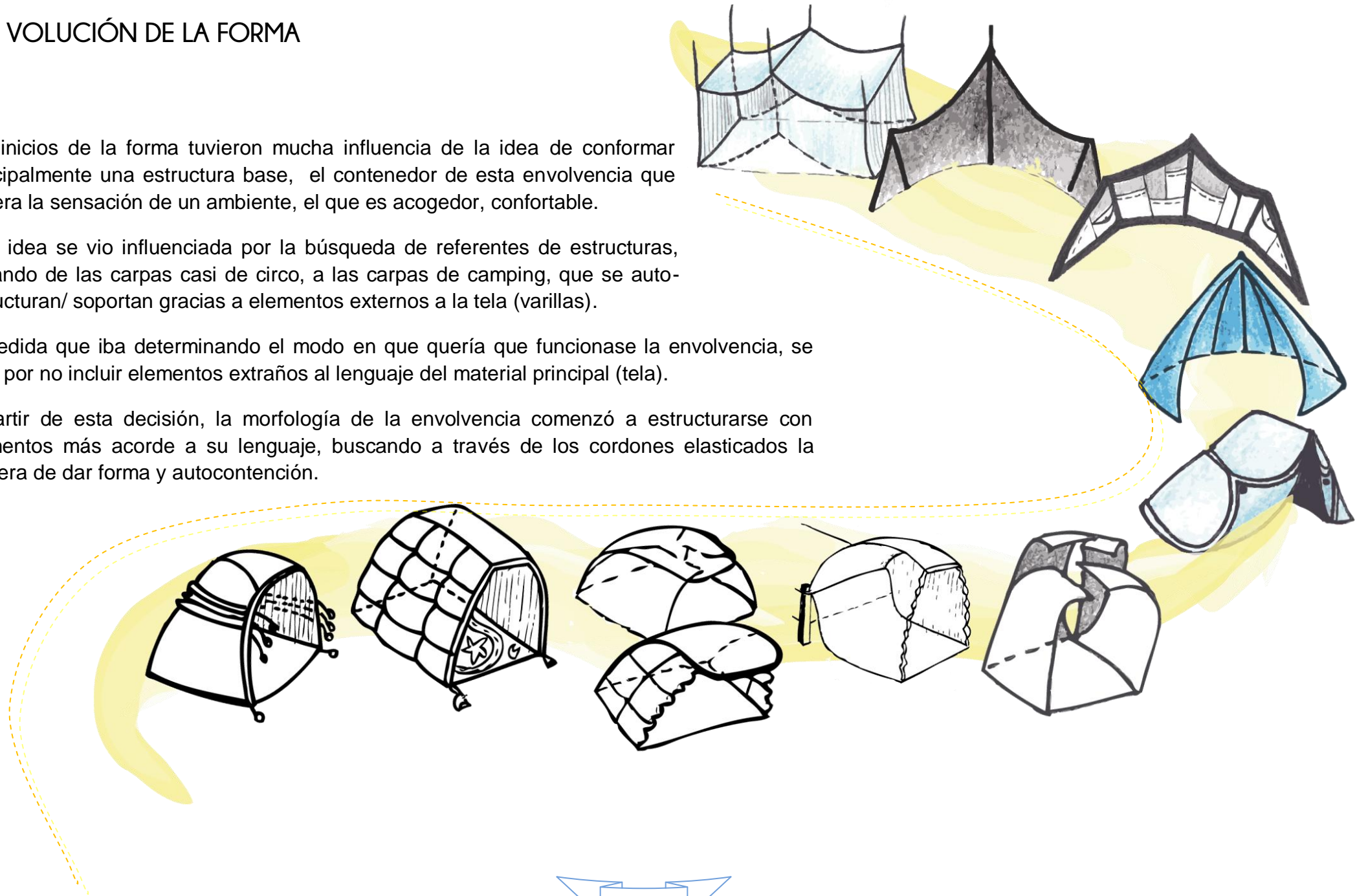
1.1 VOLUCIÓN DE LA FORMA

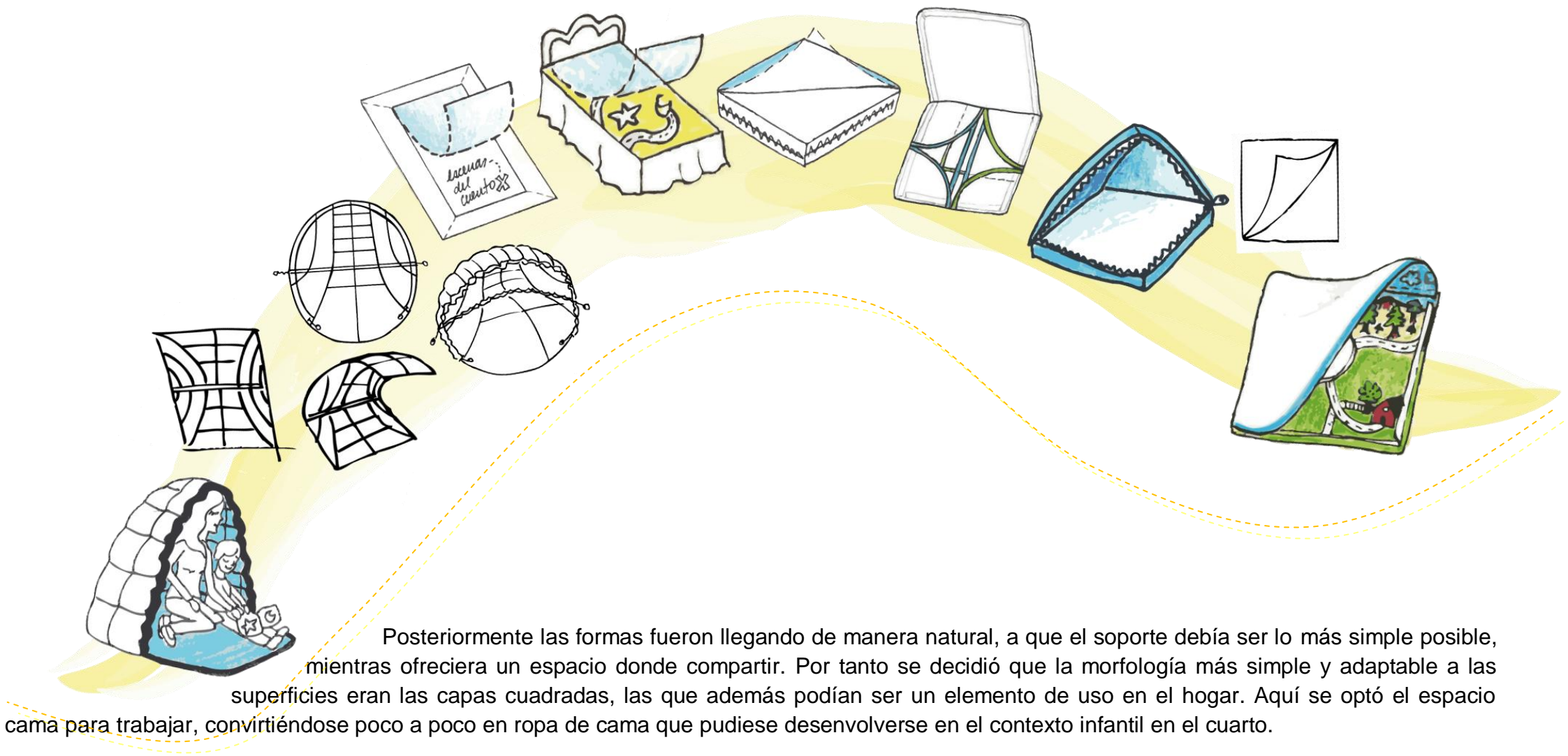
Los inicios de la forma tuvieron mucha influencia de la idea de conformar principalmente una estructura base, el contenedor de esta envoltura que genera la sensación de un ambiente, el que es acogedor, confortable.

Esta idea se vio influenciada por la búsqueda de referentes de estructuras, pasando de las carpas casi de circo, a las carpas de camping, que se autoestructuran/ soportan gracias a elementos externos a la tela (varillas).

A medida que iba determinando el modo en que quería que funcionase la envoltura, se optó por no incluir elementos extraños al lenguaje del material principal (tela).

A partir de esta decisión, la morfología de la envoltura comenzó a estructurarse con elementos más acorde a su lenguaje, buscando a través de los cordones elasticados la manera de dar forma y autocontención.





Posteriormente las formas fueron llegando de manera natural, a que el soporte debía ser lo más simple posible, mientras ofreciera un espacio donde compartir. Por tanto se decidió que la morfología más simple y adaptable a las superficies eran las capas cuadradas, las que además podían ser un elemento de uso en el hogar. Aquí se optó el espacio cama para trabajar, convirtiéndose poco a poco en ropa de cama que pudiese desenvolverse en el contexto infantil en el cuarto.

MAQUETAS DE FORMAS



1.2 ESTRUCTURACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se compone de un set de ropa de cama con los siguientes productos:

- Un Cubrecama reversible de 4 ambientes diferentes
- Un producto escondido separado en partes en los bolsillos.
- Una Sábana superior
- Una Sábana inferior
- Una Funda de almohada.

¿CÓMO FUNCIONA?

En la superficie de cada ambiente se encuentran diversos bolsillos que esconden o no objetos (no todos tienen algo dentro, para generar expectativas) y para esconder los propios del niño.

Los elementos escondidos vienen como parte del producto.

La Base y Cubierta (interior / exterior) del cubrecama posee 2 ambientes cada uno para el surgimiento improvisado de los cuentos/ relatos, a través de las gráficas, texturas y los diferentes elementos que se encuentran escondidos en los bolsillos.

¿QUÉ ES?

Diseño de una instancia recreativa que ocurre en el hogar (cuarto infantil) como medio de interacción y vínculo entre padres e hijos a través de un “objeto” textil.

¿DÓNDE?

Habitación de los niños en su hogar. (cama, suelo). También puede llevarse a otros lugares.

¿CUÁNDO?

Tiempos libres de los padres y niños, después de las jornadas de trabajo /jardín integrándolo en la rutina semanal previo a dormir.

¿CÓMO?

Modalidad de juego acompañado, pues brinda un rol de jugador a los padres más que el usual de observador.

CRITERIOS DE ESTRUCTURACIÓN PROPUESTA

- 2 Aberturas en las esquinas superior derecha e inferior izquierda, con medidas iguales, que además en tres puntos poseen broches para semi-cerrar las caras internas.
- Estructura de doble capa para cubierta superior y base inferior, con terminaciones en las aberturas con sesgo.
- Las capas de 190 x 190 cm.. pueden conformarse de acuerdo a la elección de materiales (texturas) siendo de más de un material, o de combinación entre textil y tela impresa por sublimación.
- Color, textura y zonas estampadas con iconos (técnica de sublimación).

1.3 DEFINICIÓN DE CONTENIDOS

Se consideran todos los elementos que comuniquen en el proyecto: Producto base (cubrecama), Gráficas, Texturas, Iconografías, Bolsillos, folleto instructivo.

1.3.1 ESTRUCTURA MORFOLOGÍA

SET DE ROPA DE CAMA

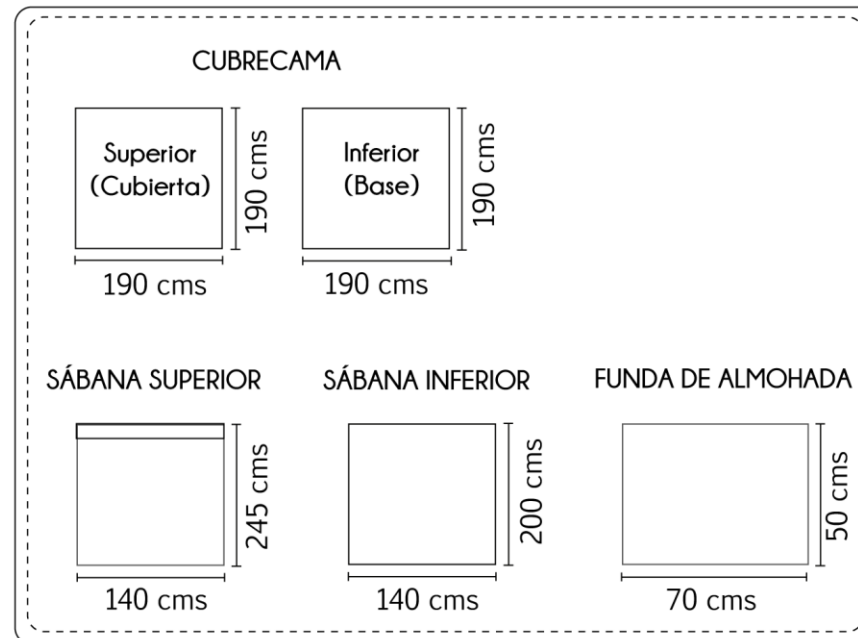
CUBRECAMA:

Medida colchón estándar 1 Plaza: 90 x 190 cm

Medida Propuesta: 190 x 190 cm

SÁBANA SUPERIOR:

140 x 245 cm.



SÁBANA INFERIOR:

140 x 200 cm.

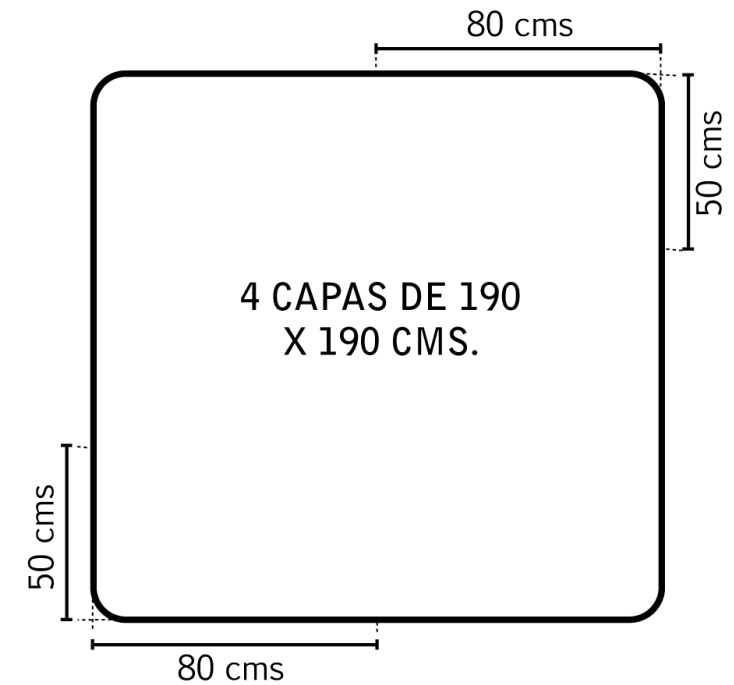
FUNDA ALMOHADA

70 X 50 cm.

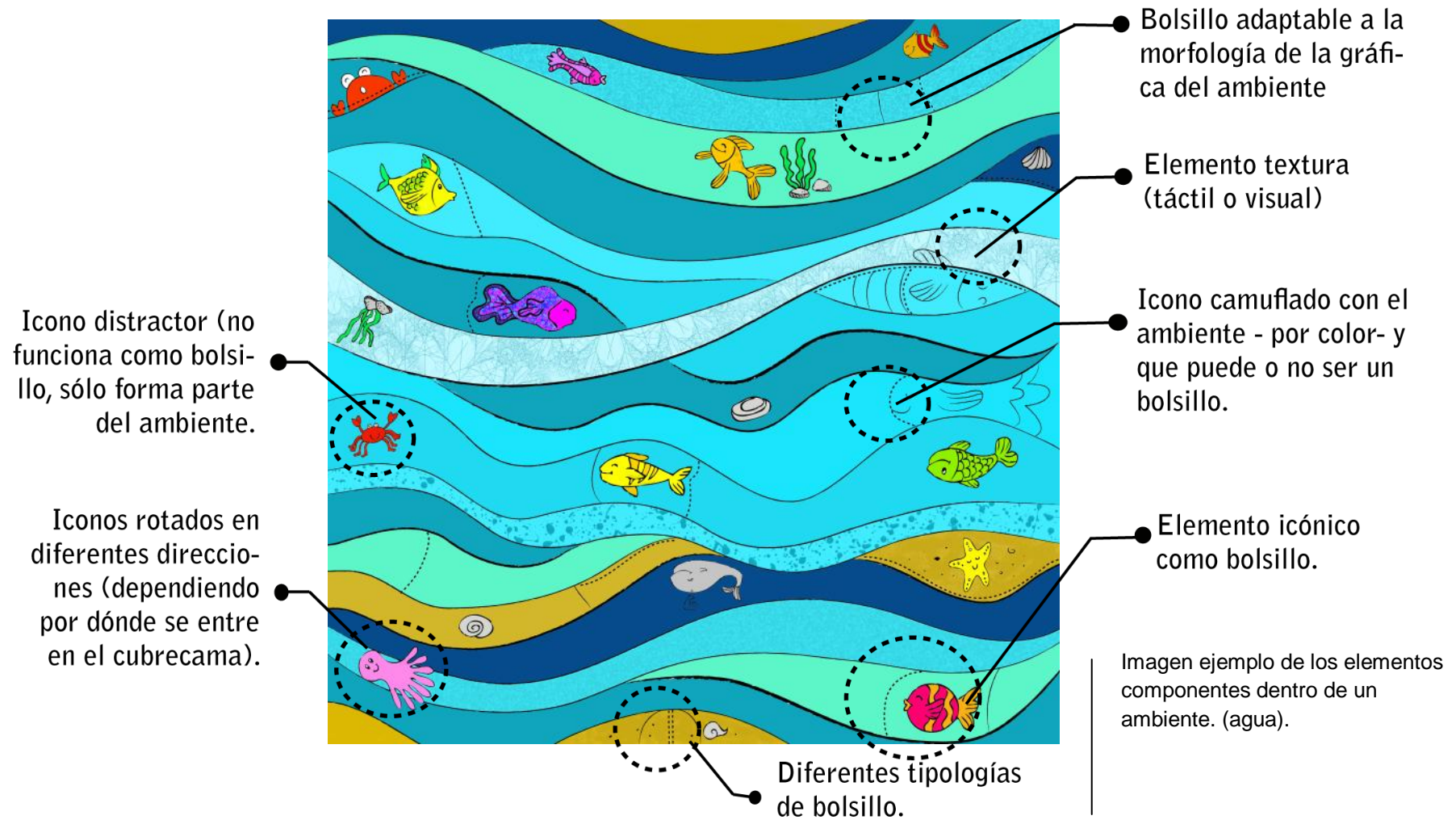
CUBRECAMA

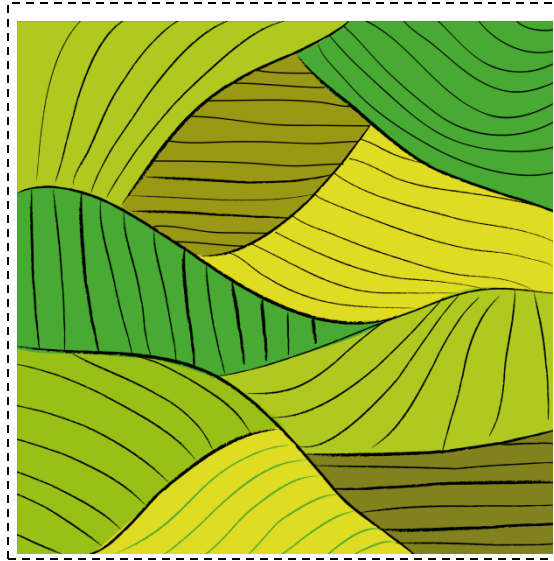
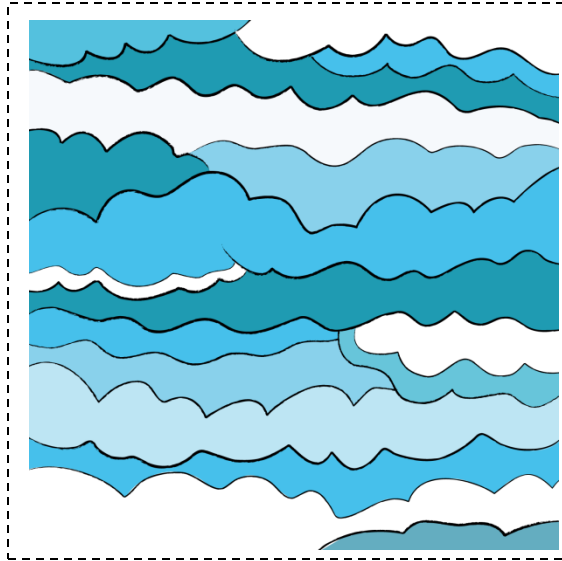
CRITERIOS DE MATERIALIDADES

- Textiles de baja densidad en su composición porque el grosor del cubrecama será dado por las 4 capas de su estructuración.
- Uso de 2 capas de napa muy delgada, una para cada cubierta.
- Uniones / aberturas por uso de broches plásticos (3) en las dos esquinas, contorno de las dos aberturas con sesgo.



1.3.2 GRÁFICAS DE LOS AMBIENTES Y CRITERIOS





Ejemplos (sujetos a cambios)
de ambientes Cielo y Tierra

1.3.3 ICONOGRAFÍAS Y CRITERIOS

CRITERIOS GRÁFICOS

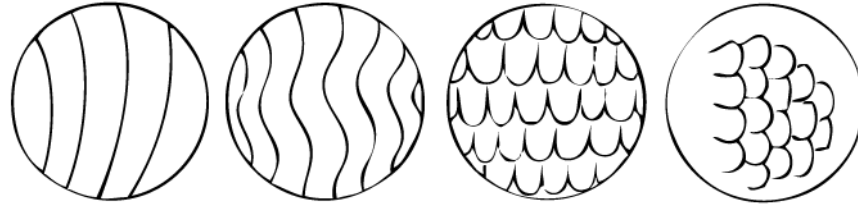
a) USO DEL COLOR:

- Paleta de colores de acuerdo a la predominancia de éstos en las ambientaciones (asociaciones como mar= tonos azules y celestes).
- Como distracción (Iconos en 2 ó 3 combinaciones entre sí).
- Como camuflaje (iconos escondidos en el color)

b) USO DE TEXTURAS:

- Texturas visuales y táctiles; las primeras se verán determinadas en cantidad y tamaño por los espacios que necesiten estamparse con la técnica de sublimación.

- No se aplican texturas visuales una al lado de la otra (evitar saturación de texturas)
- Las texturas en los “personajes” habitantes de los ambientes son visuales, y de trazos curvos y limpios.



c) USO DE ICONOGRAFÍA:

- Iconos con grado de abstracción reconocible para los niños y que da la oportunidad de aplicar texturas visuales en los que se sienta necesario.
- Lenguaje de trazos curvos, limpios. (Vectorización)
- Iconos de dos tipos: personajes y elementos de contexto (Agua= elementos como algas o piedras)



Muestra de Iconografía de los ambientes. De arriba abajo: Agua, Aire, Misterio, Tierra.

Construcción de gráficas a partir de una revisión en internet sobre referentes fotográficos y en dibujos para consultar siluetas y formas.

1.3.4 BOLSILLOS / ESCONDITES Y CRITERIOS

CRITERIOS MORFOLÓGICOS PARA BOLSILLOS



- Bolsillos -escondites- de formas básicas y simples de acuerdo al contexto de la gráfica.
- Bolsillos con silueta de un elemento que ayuda a la creación del ambiente (bolsillos camuflados como nubes, hojas, estrellas, etc.)
- Bolsillos en tamaños variables para cada ambiente. (Medidas mínimas y máximas de acuerdo a la proporción del espacio).

1.3.5 PRODUCTO ESCONDIDO



Incluir bolsillos y escondites nace de la idea de un personaje (perrita) que escondía tesoros, pero luego se decantó por la simple idea de esconder, de sorprender, de dejar a los usuarios esconder también sus propios tesoros, donde juguetes, regalos y objetos preferidos.

Para que lo escondido tuviese un sentido más de misterio, se ideó esconder partes (elementos) que componen un todo (juguete/almohada/personaje) pero que también funciona al armarse de a poco, de acuerdo a cómo se descubren los bolsillos/escondites. El producto escondido tendrá el mismo lenguaje visual manejado en las gráficas de los ambientes.



1.3.6 INFORMACIÓN FOLLETO INSTRUCTIVO

Se adjunta al producto en su packaging un pequeño folleto instructivo que ayuda al padre y al niño a entender la idea principal del producto, que no sólo es elaborar cuentos, si no que es para compartir en familia.

TEXTO PRINCIPAL:

¡Bienvenida Familia! Hoy te unes a nuestra idea de compartir una actividad en conjunto. Cuentos Escondidos es una marca que busca crear una instancia dentro de su rutina que sea lúdica e involucrante: Elaborar cuentos juntos.

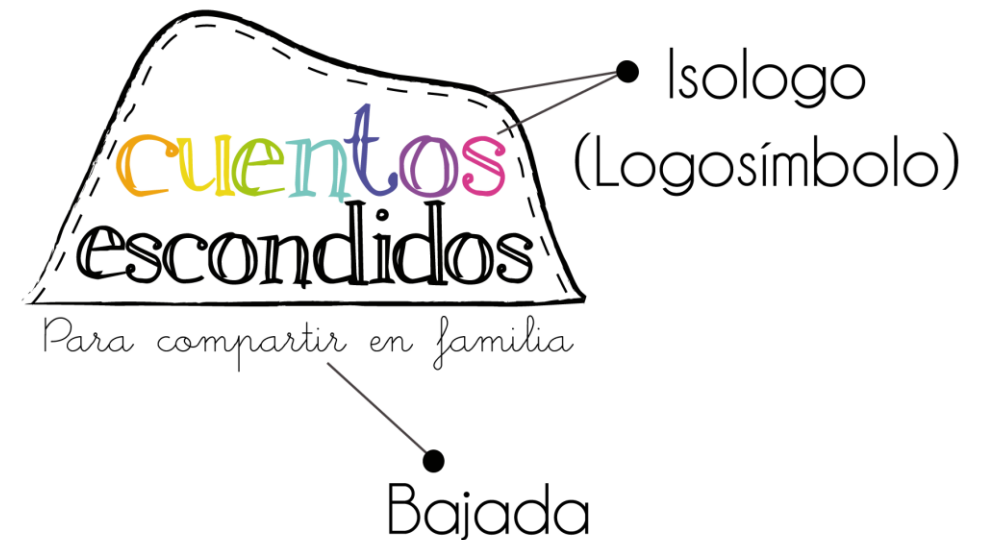
Disfruten de recorrer los 4 ambientes diseñados con escondites, dibujos y texturas en cada uno de ellos, donde este descubrir juntos les ayudará a afianzar sus lazos afectivos y al mismo tiempo pasaran un momento entretenido, donde quizás estos escondites, les tengan una sorpresa...

1.4 SISTEMA GRÁFICO:

El nombre escogido para ser la marca de este proyecto se basa más que en la visualidad del producto, en su finalidad, que es elaborar cuentos en este “escenario” ideal por sus diferentes ambientaciones, y como parte de la dinámica involucra la utilización de los elementos ocultos, pareció correcto la unión de ambas: *CUENTOS ESCONDIDOS*.



Se compone por un Isologo o Logosímbolo que integra el nombre de la Marca “cuentos escondidos” como Logotipo + un Isotipo que busca la abstracción de la silueta del producto en uso, con los usuarios dentro de él, y al estar fusionados son inseparables.



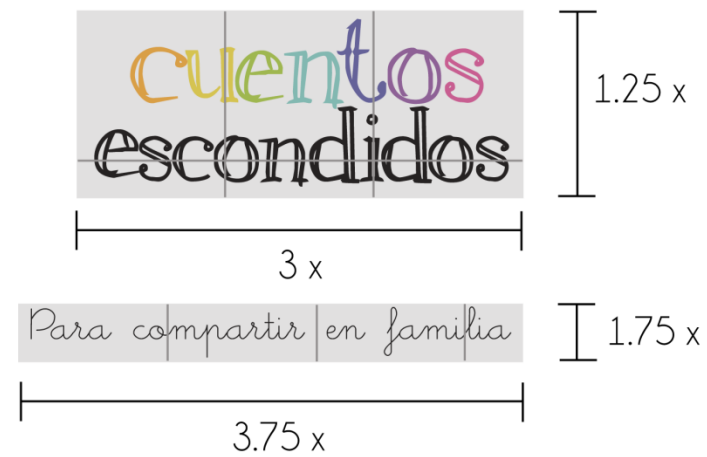
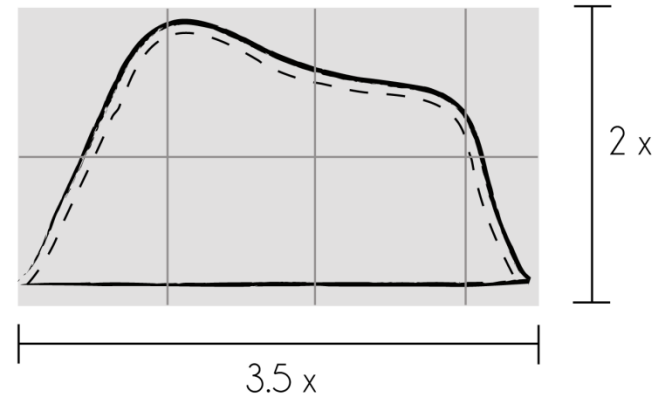
PROPORCIÓN

Para la utilización de la marca y la adecuada legibilidad del isologo se debe respetar las siguientes proporciones para cada elemento que lo compone:

- Logotipo: 1,25:3
- Isotipo: 2:3,5
- Bajada: 1,75:3,75

TAMAÑO MÍNIMO

Son las dimensiones mínimas para la aplicación del isologo, sin que pierda definición y legibilidad.










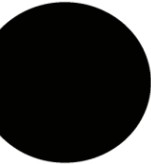
Por el grosor del pincel de carboncillo utilizado en el isotipo, al ir disminuyendo en conjunto toma más grosor y el logotipo se va engrosando en cada letra, donde la palabra "escondidos" al tener color negro en el contorno y el relleno de la tipografía, si continúa disminuyendo en tamaño se distorsiona la definición.

TIPOGRAFÍAS

cuentos escondidos abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Witchcraft Normal:
Para compartir en familia abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 Little Days:
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890'!"#\$%&'()*+,-./:;?@_

PALETA CROMÁTICA

								
COMPOSICIÓN EN CUATRICROMÍA	C: 4% M: 42% Y: 95% K: 0%	C: 11% M: 9% Y: 93% K: 0%	C: 45% M: 0% Y: 97% K: 0%	C: 56% M: 0% Y: 29% K: 0%	C: 78% M: 75% Y: 0% K: 0%	C: 54% M: 80% Y: 0% K: 0%	C: 10% M: 87% Y: 0% K: 0%	C: 85% M: 85% Y: 77% K: 99%
COMPOSICIÓN EN RGB	R: 239 G: 164 B: 12	R: 238 G: 215 B: 2	R: 165 G: 196 B: 26	R: 121 G: 197 B: 189	R: 83 G: 80 B: 154	R: 140 G: 75 B: 148	R: 229 G: 41 B: 154	R: 2 G: 1 B: 1

APLICACIONES INCORRECTAS

Son aquellas donde se ha distorsionado y perdido la esencia y legibilidad del isologo o la alteración de sus elementos (rotación, exclusión de elementos, alargamientos, etc.) Aquí unos ejemplos:



1.5 USUARIOS

USUARIO NIÑO:

- El rango etario es entre 3 y 5 años
- Asiste al jardín infantil, en etapa preescolar.
- Aún no sabe leer, pero está en el proceso de conocer los nombres de las cosas básicas como los días de la semana, las estaciones del año, las vocales, los números del 0 al 10 y saber que representa cada uno de ellos, entiende cosas como tamaño, peso, color, textura, distancia, posición.
- Tiene un mayor conocimiento de su cuerpo por tanto, lo que lo hace más seguro, confiado egocéntrico y activo en sus actividades.
- Está en proceso de potenciar su capacidad de comunicar sensaciones, emociones, sentimientos, necesidades, e ideas mediante el lenguaje no verbal y verbal, y la ampliación de su vocabulario y la iniciación en la lectura y la escritura de manera básica. (Está ampliando su vocabulario de acuerdo a sus referentes directos cercanos y los externos)
- Está en su etapa preoperacional, donde su inteligencia es simbólica, y sus operaciones carecen de estructuras lógicas, su pensamiento es intuitivo.
- Puede jugar y compartir con otros, aunque aun en ocasiones prefiera jugar solo.
- Tiene una imaginación activa, de acuerdo a su entorno (contexto).
- Le gustan las películas, libros con personajes que son objetos y les han dotado de vida, o animales con aptitudes humanas (Elementos de fantasía).
- Posee pieza y cama propia.



USUARIOS PADRES:

- Padres con jornadas de trabajo entre 5-6 días a la semana, de 8 a 9 horas diarias.
- Distintas tipologías de familias.
- Rango etario no es discriminador
- Intenta realizar actividades con los hijos al aire libre los fines de semana

1.6 SISTEMA PRODUCTO



VII. ASPECTOS PROYECTUALES / ANEXO

VIII. CONCLUSIONES

Desde el inicio de mi proyecto de título supe que quería desarrollar algo relacionado al sector infantil, y el camino vivido para llegar a este resultado fue por mucho: irregular, lleno de ideas y dudas, pero 100% satisfactorio. Durante el desarrollo de Cuentos Escondidos, tuve la clara visión de que esto era más que sólo un producto que se sumaba al área infantil, era la necesidad de construir una solución, un puente que reúna a las personas. Es la necesidad de sentirte útil.

El proceso llevado a cabo tuvo muchísimas ideas e inspiraciones, la observación se llevó a cabo desde lo macro como es el mercado infantil, donde surgieron los primeros rescates de recursos para la motivación / estimulación infantil a través de los libros infantiles, también el observar a familias en actividades recreativas al aire libre y en espacios cerrados, el conversar con padres y nutrirse de los comentarios de mi entorno hicieron que el viaje de inicio a fin, fuese constantemente cambiando de forma, pero siempre decantando para llegar a la esencia de lo que necesitaba ser Cuentos Escondidos. Me quedo con la enseñanza que este proyecto me dejó: *aunque a veces uno se sienta perdido en el camino, siempre hay diversas alternativas para llegar a nuestro destino.*

Por todo este gran proceso, pienso que un proyecto como este podría tener una inserción en su contexto con un buen nivel de impacto, porque nace para aportar un medio a una problemática que más de algún padre al encontrarse con este producto, se sentirá identificado, y que dada la versatilidad de uso del producto no sólo será un “juguete” para entretener a sus hijos, será algo que podrán disfrutar ambas partes, y que podrán mantener como actividad dentro de su rutina.

IX. AGRADECIMIENTOS

En primer lugar a mis padres, que desde que tengo uso de razón han estado apoyándome e impulsándome como sólo ellos saben, que sin sus “¿Y cómo vas con título?” no habría logrado la concentración ni perseverancia que necesitaba para continuar. A mis hermanos María José, Carlos y a mi prima Julia, quiénes también fueron parte del apoyo familiar recibido.

A mis profesoras guías, Luz y Patricia, las que con muchísima paciencia y disposición me brindaron su tiempo y conocimientos (¡Hasta juguetes!) para que este proyecto viera la luz. Gracias por sus aportes invaluable en esta experiencia.

A mis amigos quienes comprensivamente entendieron mi enclaustramiento y supieron hacerme sentir apoyada y querida. *¡Son los mejores!*

A todas las personas que aportaron de un modo u otro para realizar este trabajo. Muchas Gracias.

Y en especial a mi sobrina *Emilie*, que revoloteando en el cielo, ha sido la luz para continuar y a quien le dedico con todo mi cariño este proyecto.



X. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- **Munari, B**, *¿Cómo nacen los objetos?*, Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2002
- **Prósper, B.G, Songel, G**. *Factores de innovación para el diseño de nuevos productos en el sector juguetero*. Editorial Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 2004.

LINKOGRAFÍA

www.guiadeljuguete.com

<http://www.elmundo.es/elmundo/2013/05/28/valencia/1369693305.html>

www.tenvinilo.com

<http://www.daletiempoaljuego.com/jugar-al-aire-libre/2/1>

<http://diario.latercera.com/2012/06/16/07/contenido/tendencias/26-111453-9-padres-20-asi-es-la-nueva-relacion-con-los-hijos.shtml>

http://conexionmoda.com/disenadores/2367_fabulosico

http://www.britishcouncil.org/la_importancia_de_que_los_padres.pdf

http://www.laborum.cl/portal_prensa/noticias_laborum/noticia/964.html

<http://diario.latercera.com/2012/06/16/01/contenido/tendencias/26-111453-9-padres-20-asi-es-la-nueva-relacion-con-los-hijos.shtml>