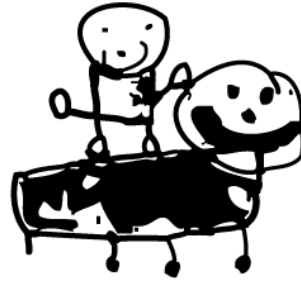




2011



Contenidos



- 1 Introducción | página5
 - Mapa metodología Proyecto | página6
- 2 Antecedentes/ Fundamento | página7
 - El dibujo | página7
 - Primeros indicios | página9
 - El dibujo como herramienta | página11

- El mundo del niño | página13
 - Un niño es | página14
 - Estudio Antropométrico | página19
 - Estímulos/ actualidad | página20
 - El juego | página21

- El dibujo para los niños | página23
 - El dibujo de los niños | página28
 - Técnicas | página35
 - El trazo | página39
 - Contenidos | página41

- El dibujo y los padres | página47
 - Aspecto simbólico | página50



3 Factores principales del proyecto | página55
Oportunidad | página59

4 Formulación del proyecto | página60

Objetivo general | página60
Objetivos específicos | página60
Propuesta conceptual | página61

5 Génesis | página63

6 Sistema proyecto | página71
Producto
Servicio
Comunicación

7 Evaluación financiera | página85

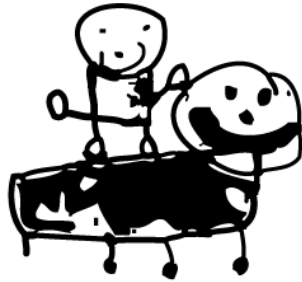
8 Bibliografía | página104

9 Anexo | página105

10 Agradecimientos | página109



Introducción



“Yo llamo útil a todo aquello que contribuye a nuestra felicidad; y nadie podría negar que lo que nos hace felices es la contemplación y el ensueño... Esto es lo que en la actualidad se olvida demasiado”
(Rodin)

Siempre me rondó la idea el tema propuesto, quizás no hubiera podido encontrar otro que me entregara tanta magia y alegría, siento una fortuna de haber trabajado con el mundo de los niños, compartir historias, risas, y sorprenderme con las ideas que le ocurrían, mientras me enseñaban sus dibujos o me preguntaban si yo era de los “grandes” o no. Ya que me hicieron viajar en el tiempo.

Este goce es el principal motor, que partió experimentalmente en el 2009, pero su significado logró que llevara el mundo del dibujo infantil a un plano más profundo donde se desglosaron variados temas y factores madre para el siguiente proyecto.

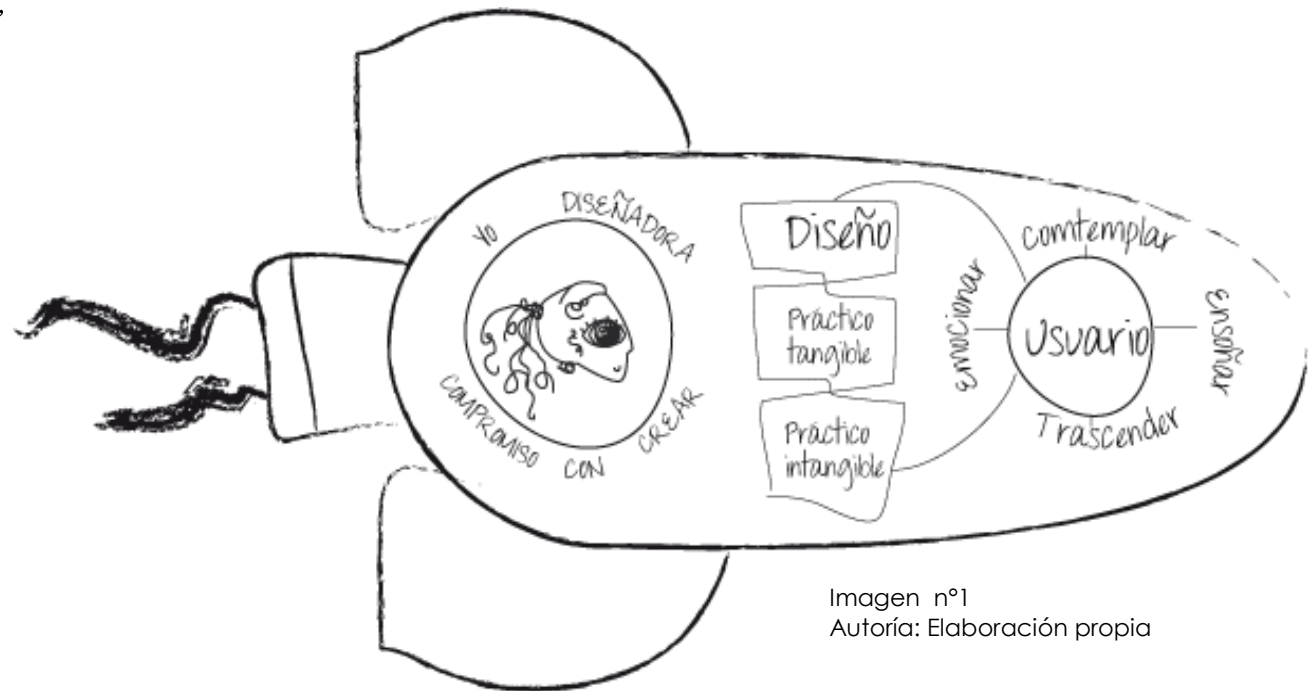
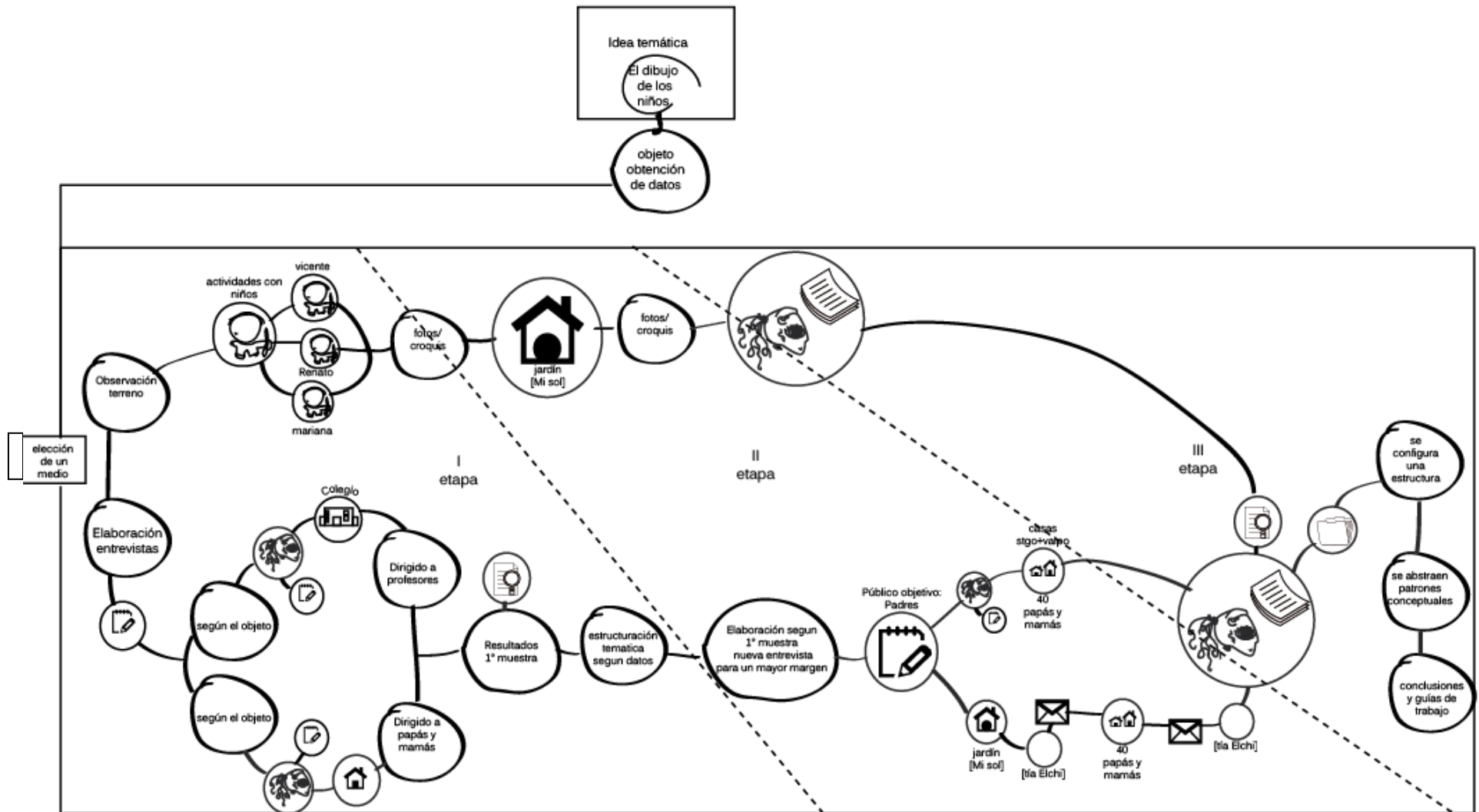


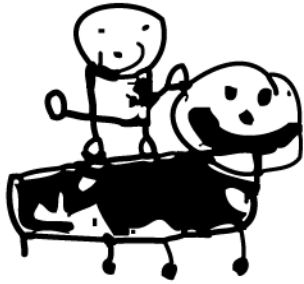
Imagen n°1
Autoría: Elaboración propia

Mapa desarrollo proyecto investigativo



Mapa Metodología investigativa, tareas realizadas

Antecedentes



El Dibujo

¿Dibujo como lo supremo?, ¿Poder crear un mundo?, ¿Qué tal?, es el significado que le dio Leonardo Da Vinci, y aún cuando su postura pone al dibujo en un pedestal bastante alto, para mí su significado es muy parecido, desde pequeña me sumergí en mis dibujos y esos monos por bastantes horas como para sentir que en el papel y en mis lápices podía crear lo que yo quisiera, gracias a Dios me gustaba dibujar tanto como hoy. Definir ese "gustar" se debe a la cantidad de emociones que caben en él, y que casi como un sabio soporta lo que sea que de mí brote.

¿Qué dijo Leonardo Da Vinci?

"El dibujo era una deidad a través de la cual se creaba un mundo de la misma manera en que lo hizo Dios".

Parte aquí mi búsqueda e investigación desde una visión como diseñadora, parte aquí la oportunidad del desarrollo del siguiente proyecto.





Imagen nº2 Mood
Autoría: Elaboración propia

Primeros indicios

El dibujo eternamente ha existido en nuestras vidas de forma espontánea, desde lo más simple como las formas de los cerros sus volúmenes y formas que a nuestra mirada parecen siluetas creando nuevas formas para nuestros ojos, las huellas que dibujan las olas en las nubes como dibujan formas caprichosas o las sombras de los árboles proyectadas, es así como el dibujo **ayuda a medir el mundo que vivimos.**

Es un **impulso innato** en todos los seres humanos; el hombre primitivo se sirvió de él para controlar su existencia. De esta etapa de la historia existe mucha materia tratando el tema y su importancia tal para el hombre y la comunicación de la humanidad, me basta con rescatar la importancia que generó esta herramienta de expresión más antigua de la humanidad donde el objeto principal de plasmar dibujos y formas en las rocas y cuevas era **manifestar siempre sus ideas y pensamientos entre sí.**

De un comienzo los hombres usaban los dibujos para comunicarse, para expresar opiniones, ya que el mundo era prácticamente iletrado. Con el tiempo, la evolución, el dibujo fue ganando nuevas formas y medios, hasta hoy. **El dibujo es una herramienta de expresión grafica de un objeto real o de una idea abstracta del mundo.**



Imagen n°3
Autoría: Quino, Mafalda.



Imagen nº4 mood
Autoría: Elaboración propia

El dibujo como herramienta

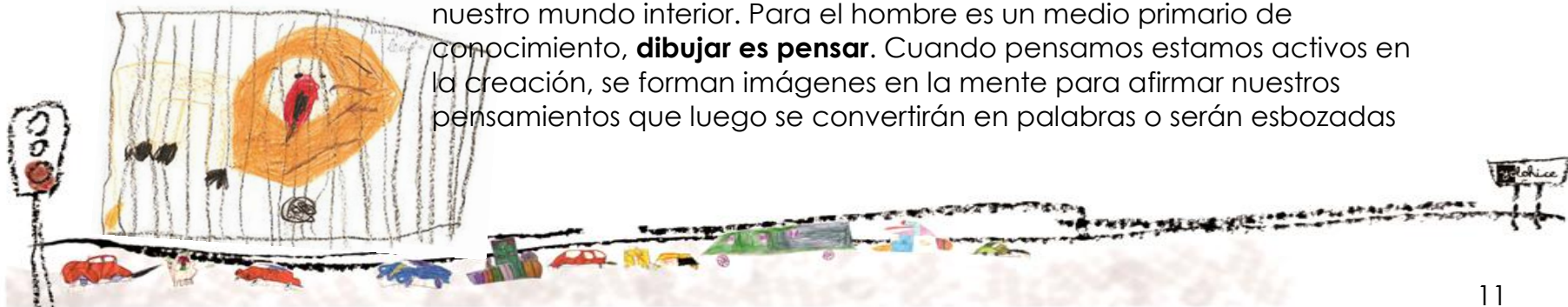
¿Quién no sabe dibujar?

Obviamente no me refiero a talentos ni técnicas aprendidas tras años de continua práctica, ¿Quién no ha hecho un garabato en algún papel mientras mantenía una conversación por teléfono? ¿Quién no ha trazado formas y líneas en cuadernos, en el diario, mientras ha tratado de concebir una idea?

No cabe duda de que **el dibujo** es una **expresión sensible/imaginativa/utilitaria**, es un **lenguaje propio, autónomo y muy rico**.

Existen muchos tipos de Dibujos... Un dibujo bueno no tiene por qué ser necesariamente un dibujo "Bien definido" si no más bien un dibujo intencionado, sin importar el nivel ni cierta habilidad, se busca contar.... se busca la transmisión de una intención, de una idea... eso sí, condensada en algunos trazos.

El rol del dibujo es muchas veces práctico, otras no tanto, a veces brotan trazos espontáneos mientras realizamos alguna tarea, nos ayuda a ordenar ideas, se puede definir como **un complemento del mundo de la mente**, tiene una directa relación con nuestros pensamientos y nuestro mundo interior. Para el hombre es un medio primario de conocimiento, **dibujar es pensar**. Cuando pensamos estamos activos en la creación, se forman imágenes en la mente para afirmar nuestros pensamientos que luego se convertirán en palabras o serán esbozadas



con los trazos del dibujo, configuramos de esta manera nuestros pensamientos e ideas.

El Dibujo es una herramienta importante para el hombre, posiblemente sin él, muchos de los desarrollos y avances en la ciencia, tecnología y cultura no serían posibles o aún no se habrían desarrollado. Sobre todo, es necesario en la comunicación. No todos nos comunicamos verbalmente, algunos debido a incapacidades recurren a signos, dibujos, señales, gestos o movimientos.

El dibujo pueda trazar diferentes etapas en la vida de una persona, desde pequeños es nuestro primer lenguaje gráfico y saltándonos al mundo profesional o académico se utiliza mucho, por ejemplo un científico al hacer reportes, hipótesis o investigaciones además de analizar se apoya en los recursos gráficos como imágenes, fotos, dibujos o tablas, aunque también lo usa para desarrollar más fácilmente sus ideas, tal es el caso de Leonardo Da Vinci.

El valor del dibujo traza etapas y genera otras, más allá de su fiel permanencia tras los tiempos y la vida de una persona, este es capaz de generar mundos y dejar huellas visibles e invisibles.



El mundo del niño

Como expresaba anteriormente, el dibujo, para la vida del hombre ha trascendido como un factor de comunicación fundamental, desde lo espontáneo hasta lo más elaborado de nuestras mentes en la utilidad de crear.

Así, el dibujo es una herramienta de comunicación importante, porque permite la **manifestación sensible de una idea**. La tarea de representar el entorno y los objetos, o de recrearlos y establecer asociaciones nuevas, que es en última instancia la esencia del dibujo, es una actividad noble que debe ser valorada por su utilidad para facilitar la comunicación y la expresión.

Mediante el transcurso de mi carrera, puedo decir que tuve la suerte de poder trabajar con un tema vibrante, que me encanta, el mundo infantil, el mundo sensible de los niños, sus actividades, sus sueños... es lo que me llevo a embaucarme en el mundo del dibujo de los niños, cuya actividad fue detectada tras el seguimiento y observación de este mundo, donde el dibujo mueve de forma espontánea el quehacer infantil, transformándose en mi punto de partida.

Obviamente existe una inclinación personal, evitar recordar mi propia experiencia de cuando niña, y la dedicación que tenía por esta actividad influyó en gran parte en este trabajo, ya que muchos de los recuerdos que tengo de esa época se transforman en dibujos encuadrados, cartas y trabajos expresivos, siendo un gran tesoro simbólico para mí y mi familia.



¿Por qué el mundo de los niños?

Una de las características más aprovechables de la niñez es la capacidad de imaginar, la gran capacidad de asombro, de percibir sensiblemente el mundo y el entorno en que se relaciona, explotar y explorar sus sentidos, el niño mediante sus acciones trasmite este mundo sensible, lleno de expresión y ensueño.

Estas características, más bien cualidades comparten similitudes con el mundo del dibujo, expresar un pensamiento idea, transmitir de manera sensible... Hace que mi trabajo se embarque en el mundo que viven los niños al dibujar, todos aquellos factores que intervienen en el proceso, y el objeto de este.

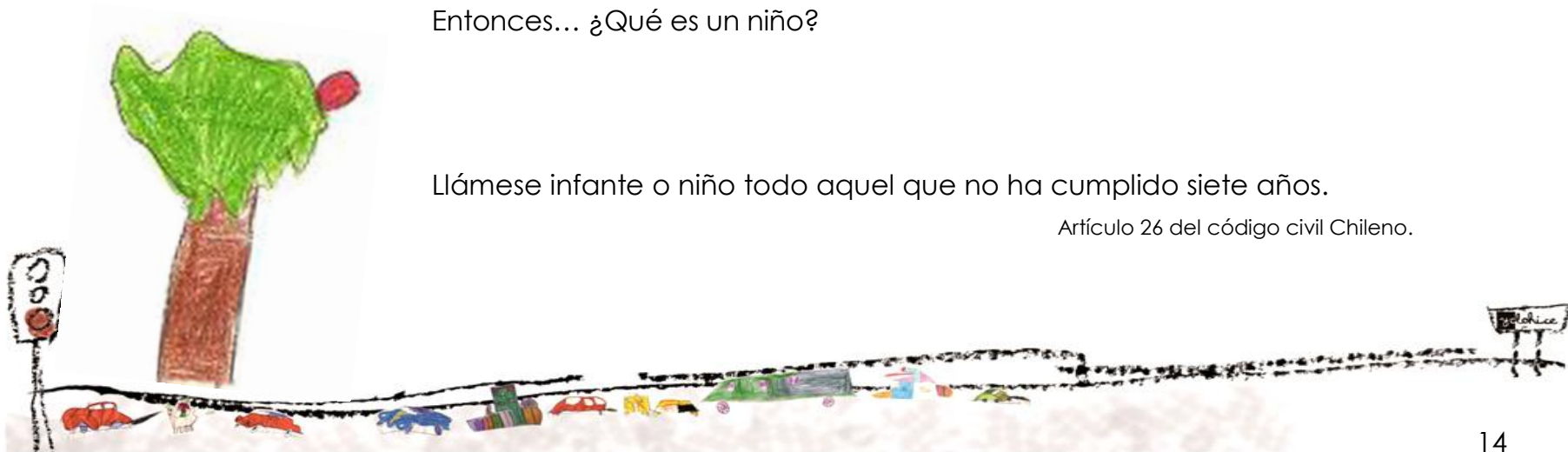
Un niño es

Un proyecto destinado a formar parte del mundo del niño se hace necesario investigar acerca del desarrollo, la mentalidad, las preferencias de comportamiento de los niños respecto a su mundo entero.

Entonces... ¿Qué es un niño?

Llámesese infante o niño todo aquel que no ha cumplido siete años.

Artículo 26 del código civil Chileno.



Significado biológico:

INFANCIA: Comprende desde el periodo de lactancia, a partir del nacimiento, hasta los 6 – 7 años aproximadamente. En este periodo se produce un crecimiento acelerado del cuerpo y asimismo se dan los primeros pasos en el desarrollo intelectual. A los 2 años, por ejemplo la mayoría de los niños ya camina con soltura y sin ninguna ayuda. En este periodo dicen sus primeras palabras y hasta reconocen su nombre. A los 3 años dicen frases enteras y comienzan a formular preguntas. El niño depende física y emocionalmente de sus padres; sin embargo poco a poco adquiere mayor independencia conforme se va relacionando con otras personas de su entorno social. Es la edad en la que empiezan asistir a la escuela, donde aprenden a contar, a leer, y desarrollan sus habilidades motrices. Para esta época **el niño tiene una gran imaginación y es capaz de crear sus propios juegos** en unión con otros niños de su edad. Es evidente además la gran energía que despliegan en esta época, **lo que va unido a una curiosidad sin límites.**

¿Qué es un niño?

Autor: Rodney Collin

Entre la inocencia de la infancia y la dignidad de la madurez encontramos una encantadora criatura llamada niño.

Los niños vienen en diferentes medidas, pesos y colores, pero todos tienen el mismo credo: disfrutar cada segundo, de cada minuto, de



cada hora, de cada día y de protestar ruidosamente (su única arma) cuando el último minuto se termina y los padres los meten a la cama.

A los niños se les encuentra dondequiera: encima, debajo, dentro, trepando, colgando, corriendo o brincando. Las mamás los adoran, las niñas los detestan, los hermanos mayores los toleran, los adultos los ignoran y el Cielo los protege.

Un niño es la verdad con la cara sucia, la belleza con una cortada en el dedo, la sabiduría con el chicle en el pelo y la esperanza del fruto con una rana en el bolsillo.

Cuando estás ocupado, un niño es un carnaval de ruido desconsiderado, molesto y entrometido. Cuando quieres que dé una buena impresión, su cerebro se vuelve de gelatina o se transforma en una criatura salvaje y sádica orientada a destruir el mundo y a sí mismo.

Un niño es una combinación --tiene el apetito de un caballo, la digestión de un traga-espadas, la energía de una bomba atómica, la curiosidad de un gato, los pulmones de un dictador, la imaginación de Julio Verne, la vergüenza de una violeta, la audacia de una trampa de fierro, el entusiasmo que estalla y cuando hace algo tiene cinco dedos en cada mano.

Le encantan los helados, las navajas, las sierras, las navidades, los libros con ilustraciones, dibujar, las clases de música, las corbatas, los peluqueros, las niñas, los abrigos, los adultos y la hora de acostarse.

Nadie más se levanta tan temprano, ni se sienta a comer tarde. Nadie más se divierte tanto con los árboles, perros y la brisa. Nadie más puede traer en el bolsillo un cortaplumas oxidado, media manzana, un metro



de cordel, un saco vacío, dos pastillas de chicle, seis monedas, una honda, un trozo de sustancia desconocida y un auténtico anillo supersónico con un compartimiento secreto.

Todas las descripciones que he encontrado y que he construido por mi experiencia conjugan un mismo punto, es la vivacidad de sus sonrisas y lo realmente sincero e ingenuas de sus palabras que los hacen tan únicos e irreprochablemente queridos, un niño es felicidad, vivacidad, imaginación, creatividad y magia.

Cuando recurrimos a la frase: "para todo niño que llevamos dentro" se dirige a la parte de nosotros que se logra emocionar por pequeñas cosas, y encuentra fantásticas otras, ese calor que se logra sentir dentro, es aquel niño que siempre permanece vivo. Y ese niño que llevamos recurre a todo lo anterior a felicidad... vivacidad....ima....

¿Qué es un niño?

Las respuestas pertenecen a distintas visiones, y en ellas se logra observar un encantamiento en común, con una percepción muy especial acerca de lo que significa un niño y una niña.



Un niño es:

Karen Leyton Profesora Ed. Básica	"Un niño es el ser mas chiquitito de la tierra, pero el motivo más grande de alegría, con su sonrisa y su abrazo es la luz de un día oscuro."
Daniela Tapia Profesora Ed. Básica	"Un niño y una niña es un mundo pequeño de alegría, espontaneidad, imaginación, creatividad, y por sobre todo lleno de amor."
Daniela Díaz Estudiante de Diseño	"Es una personita que todo su mundo gira en la imaginación y el juego, en donde no existen limitantes, problemas, maldades, solo buenos pensamientos e imaginación. Llenan cualquier espacio con sus sonrisas, preguntas y ruidos..."
Patricia Cassis Estudiante de Diseño	"Un niño es la fuente de sueños, la esperanza inagotable de que habita en el cuerpo, el goce del eterno encantarse como recién llegado al mundo."
Juliette Salinas Profesora Ed. Básica	"Un niño es la inocencia pura jugando en el mundo veloz, es una sonrisa, es una caricia, es un fruto de árbol que alguna vez próxima sentará raíces; es nuestra esperanza..."
Javiera Ramos Diseñadora	"Criatura mágica llena de alegría, imaginación y vida."
Tamara Orellana Terapeuta Ocupacional	"Un niño es lo más parecido a un clown, es un ser transparente, que no posee bloqueos sociales, que se sorprende a cada momento de la vida y no tiene miedo a explorar o a los riesgos..."
Francisca Hidalgo Estudiante de Diseño	"Un niño es el principio de la vida es alegría, la sinceridad e inocencia misma. Un niño es energía y creatividad."

Cuadro [¿Qué es para ti un niño?] Interrogante enviada por correo electrónico.



Estudio antropométrico

Desarrollo físico/movimientos/características motrices.

El objeto de la antropometría en la relación del hombre consigo mismo y con los instrumentos que ha de utilizar, los datos antropométricos no constituyen una receta para diseñar, pero nos ayuda a tener en cuenta ciertas condiciones, para mejorar la funcionalidad, uso, y finalidad de objetos, la relación directa con los niños su participación con el entorno, sus medidas y alcances físicos.

Medidas funcionales tomadas en posiciones de movimiento realizadas durante actividades.

En un muestra de 100 niños entre 5 a 10 años. Por la OPS. Organización panamericana de la salud.

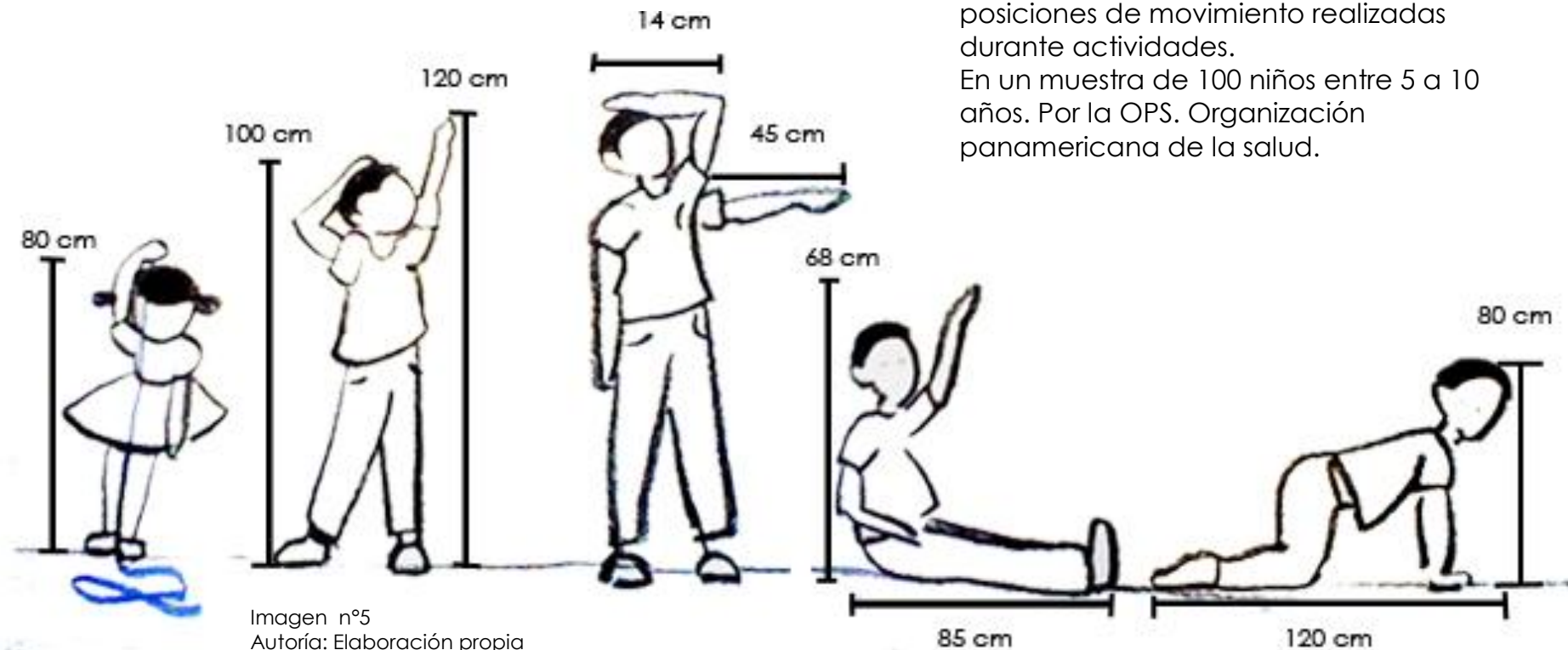


Imagen n°5
Autoría: Elaboración propia

El primer mes de vida del
niño es el que determina su
destino.
(Shinichi Suzuki)

Estímulos/actualidad

Lápices de colores, hojas de papel por el suelo, muñecas sin vestido, robots sin piernas, piezas de madera en una mesa, varios cuentos con grandes dibujos, muchas rayas en la pared, una cocinita, témperas en un rincón, peluches desarticulados junto a un televisor prendido, cables de play station, gogos debajo de las camas y señor cara de papa en una montaña de audífonos, relatan la cantidad de actividades que los niños realizan en un pequeño tramo de tiempo, la cantidad de estímulos visuales, tecnológicos, comunicacionales invaden y tientan los intereses y el tiempo de los niños, la cantidad de estímulos donde el niño solo recibe información y se sienta por horas a mirar la televisión y no interactúan con su mundo, hace que la actualidad los niños dediquen cada vez más tiempo a actividades que no fomenten su interacción con el mundo de forma experimental, y permanezcan es estado inactivo, muchas mamás prefieren que su niño vea la televisión ya que permanece largas horas tranquilo y con una aparente concentración, esto sin duda se puede lograr con otras actividades, una pequeña cuota de televisión también es sano, si se mezcla y complementa con actividades que desarrollen de manera constructiva y positiva en su mundo. Veo en el dibujo una respuesta para que muchas mamás sienten a su hijo a desarrollar una actividad tranquilamente y a la vez este sea un agente activo de aprendizaje.

Veo en el rol del dibujo una oportunidad de aprovechar todas estas emociones, novedades, estímulos diarios que el niño reconoce y le invaden, una forma de desahogo, un agente catalizador de emociones, que aportan positivamente al crecimiento o al ejercicio de entretenimiento equilibrado; ocio + aprendizaje divertido.



El juego El trabajo de la Niñez

El juego es una actividad implícita y necesaria para los niños de todas las edades. Esto les ayuda a crecer, aprender y desarrollarse en todas

las áreas de sus vidas. El juego desarrolla la salud mental y física y es también muy importante para el desarrollo social e intelectual.

Cuando los niños juegan, aprenden más sobre ellos mismos, otra gente y el mundo alrededor. Ellos se convierten en pensadores más creativos y están mejor preparados para enfrentar desafíos y cambios. Los estudios muestran que el tiempo que los niños pasan jugando es bien aprovechado. Por este motivo muchos educadores e investigadores se refieren al juego como el trabajo de la niñez.



Cómo juegan los niños

Todos los niños juegan. Aún dependiendo de su edad, personalidad, capacidades y/o necesidades especiales y experiencias, los niños juegan de muchas maneras. Los adultos pueden animar a los niños a intentar diferentes clases de actividades de juego, siempre respetando sus necesidades individuales, habilidades, intereses y opciones.

Mientras cada juego de niños es único, el juego típicamente incluye las siguientes Etapas por Mildred Parten

Imagen n°6
Autoría: Quino, Mafalda.



Etapas por Mildred Parten

Juego solitario	<i>Concentración</i> Jugando solos, los niños pueden estar muy contentos e involucrados viendo un libro o armando un rompecabezas.
Juego en paralelo	<i>Tolerancia</i> Jugando al lado de otros, los niños pueden sentarse en el suelo o en una mesa cerca de un amigo mientras juegan.
Juego cooperativo	<i>Descubrimiento de habilidades propias y de otros, ampliando la percepción.</i> Jugando con otros, los niños pueden disfrutar del juego de grupo como escarbando juntos en el cajón de arena o construyendo con bloques.
Juego complejo	Como el juego cooperativo, pero incluyendo temas más imaginarios, tiempos más largos, acuerdos más detallados y estructurando reglas.

Visualidad del proyecto:

El proyecto visualiza el papel del dibujo como una instancia generadora de creación, imaginación, entretención y desarrollo de habilidades tales como el juego solitario, paralelo, cooperativo o complejo.



El dibujo infantil lo constituyen las imágenes y las obras que producen los niños de modo espontáneo, sin pautas preestablecidas.



El dibujo para los niños

El dibujo en los niños es un gran tesoro expresivo, Una especie de termómetro por el que se puede medir el estado de ánimo del niño, ya que traduce lo que él siente, piensa, desea, lo que a él le inquieta, lo alegra o entristece.

¿Qué significado tiene el dibujo para los niños?

Antes de mencionar investigaciones, opiniones y estudios de psicología, educación o salud; hablando del tema... y que sin duda se complementan y fundamentan en gran parte este proyecto, enfatizaré en mi propia experiencia vivida tras la observación y transcurso de mi investigación con niños.

¿Qué significado tiene? Una de las principales respuestas y la más precisa es el significado simbólico tras el dibujo, el simbolismo emocional y mágico para el niño es un puente para la explosión de expresiones de su mundo interior mágico con el mundo real.

Destaco el gusto de los niños al enfrentarse al dibujo, para ellos y para muchos es un abandono del mundo cotidiano hacia su mundo interior, el tiempo para ellos cambia, 1 hora efectuando alguna otra tarea se traduce a la mitad en el tiempo dibujando. Indudablemente lo que significa para ellos el dibujo, es manifestar su condición de niñez de la forma más espontánea y sensible posible.

El juego precede al dibujo y este a su vez al desarrollo educativo, lo convierte en un objeto totalmente distinto, sin darse cuenta se divierten y desarrollan sus habilidades preparándose para el siguiente paso: la escritura; para niños obviamente más pequeños, Este lado trascendente del dibujo transcurre y se cultiva en cada niño inconscientemente, encontrándose un doble tesoro en el dibujo.



Carlos Pellicer López,
escritor, ilustrador,
expresa en su cuento
"Julietta y su caja de
colores" que para **los
niños dibujar es
poder contar las
cosas de una manera
diferente.**

"Dibujar es
sensibilidad, despierta
nuestro gozo muy
interno y esto lo
necesito acompañar
con una imagen"
Carlos Pellicer.



Imagen n°7
Autoría: Carlos pellicer

Relación de los niños con el dibujo

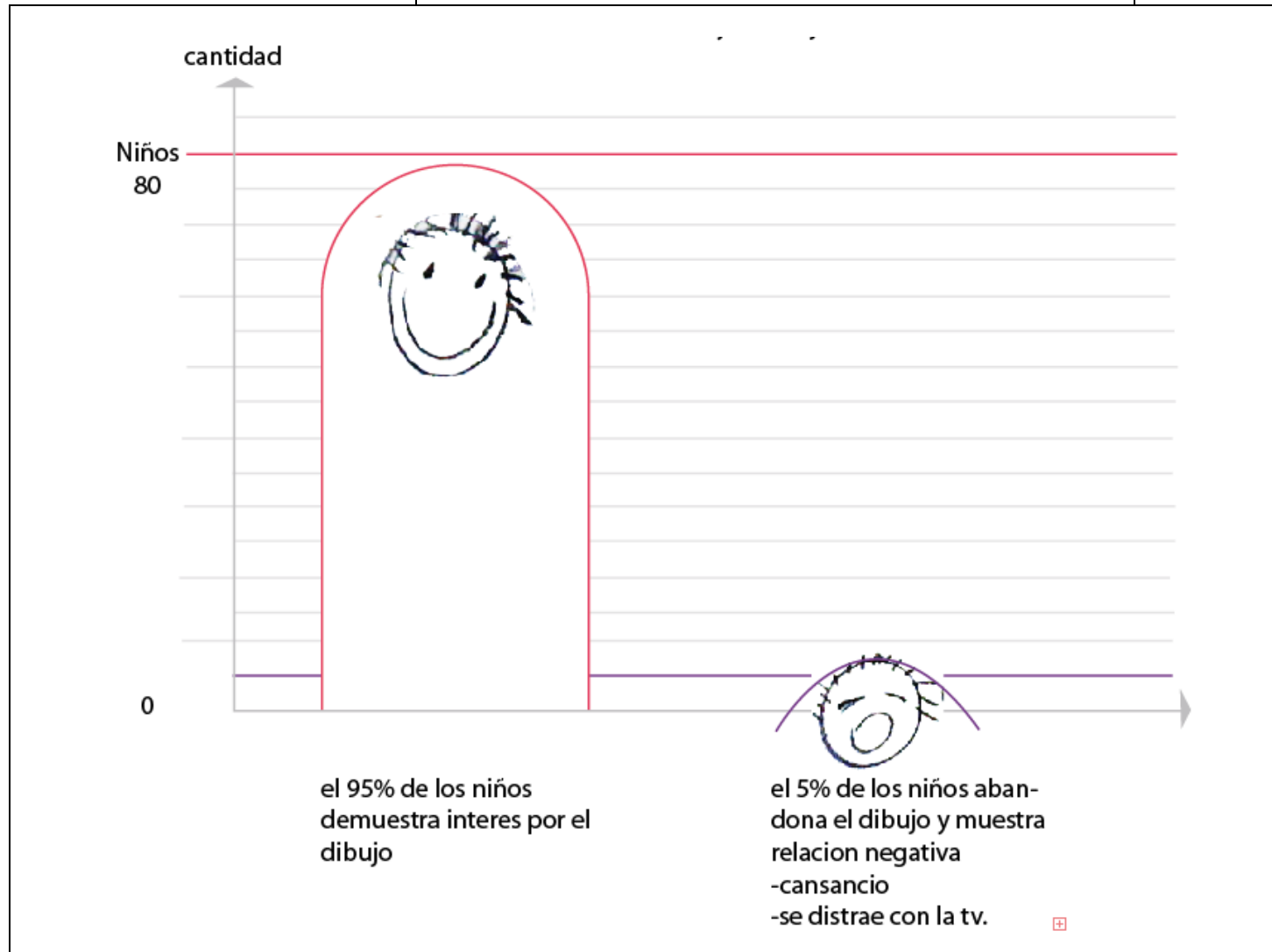


Gráfico encuesta [¿Qué relación tiene el niño con el dibujo?]



Patrón Conceptos

(*)Ver tabla [¿Qué relación tiene le niño con el dibujo?]

De la tabla se resumen los siguientes patrones:

**Intervención de los sentidos-Abstracción temporal-
Concentración- Dedicación-Entretención-Interés-
Ensimismamiento-Emociones-Primer registro gráfico-Lenguaje-
Iniciativa-Crear-Comunicar-Aprender- Transportar-Ideas**



Se resume un patrón de conducta positivo de la totalidad de los niños (80) frente al dibujo, de la muestra se recopilan una serie de factores que en conjunto logran generar el mundo del niño y el dibujo, cuyos términos nos permiten definir características y estructurar los patrones que intervienen en el universo del dibujo infantil.

Podemos afirmar que la intervención de los sentidos, las emociones, mundo cognitivo y comunicacional son un factor clave y presente.

El mundo imaginario, se encuentra implícito en cada uno de los factores, en los pensamientos y percepción del entorno, sus sensaciones y el modo de comunicarlo tiene esa cuota especial y que hace tan llamativo el mundo de los niños.



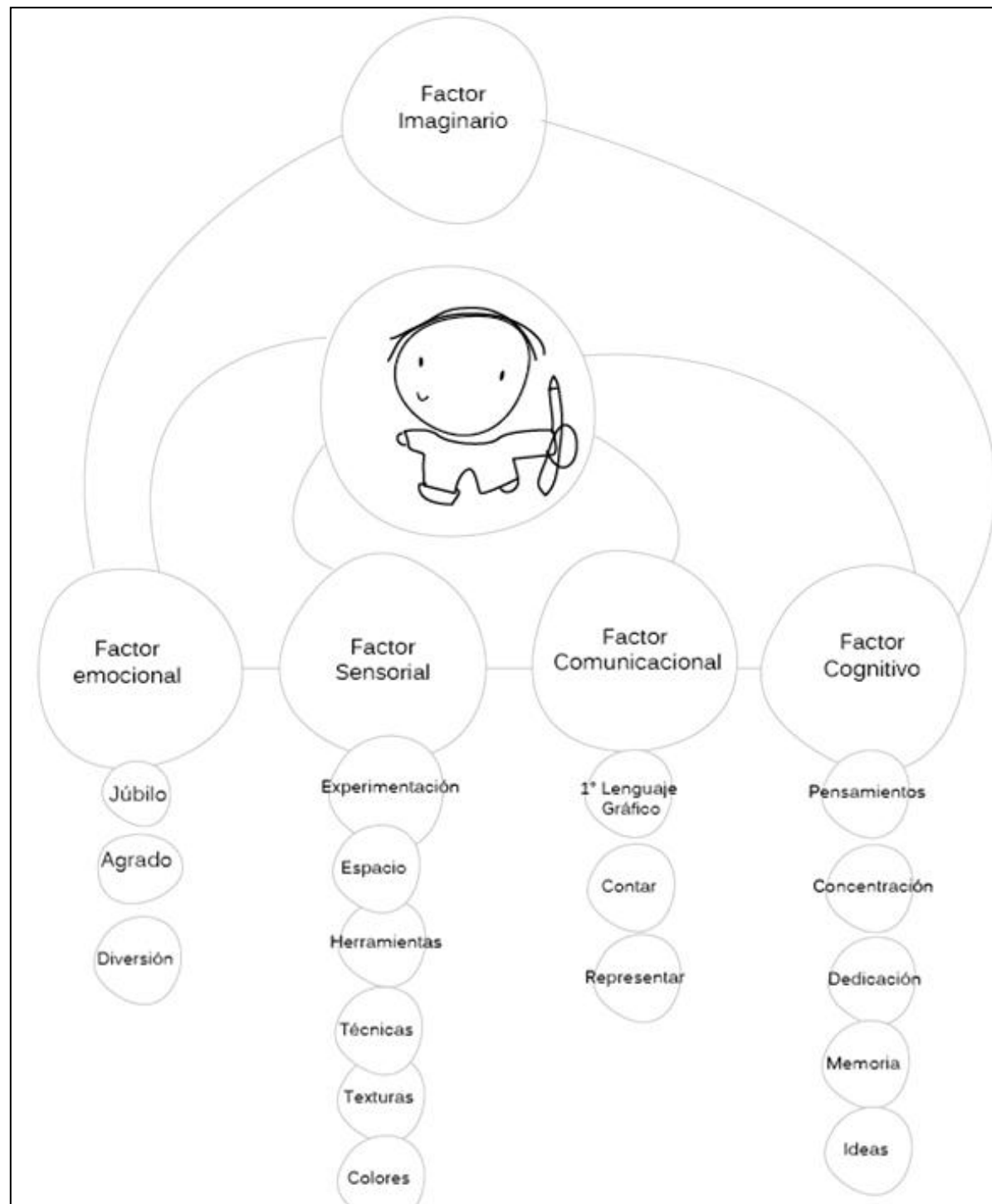


Imagen nº8
Autoría: Elaboración propia

El dibujo de los niños/historia

Todo Niño es un ser sensible y afectivo cuyas capacidades motrices y sensoriales le llevan a deambular y conocer su entorno.

Gracias a estas capacidades es capaz de absorber y asimilar los estímulos y experiencias necesarios para su aprendizaje.

Cuyo conjunto conforman la cotidianidad del niño

1875 Ruskin (1º texto encontrado sobre el dibujo infantil)

.. "Los niños dibujan gustosos y hay que dejarlos obrar.

Si tienen éxitos en sus intentos convendrá alabarlos si no será necesario privarles de los colores..."

1883 Ricci

"...y así como los brazos no tienen codos, tampoco tienen rodillas las piernas..." Los niños trazan sin saber siquiera que significan y sin pretender que tengan algún significado.

1885 Cooke

Primero que definió las fases del dibujo infantil



Se oponía a la idea del dibujo enseñado, como una técnica capaz de brindar al niño el sentido de la precisión y del orden de forma exigente, es partidario del dibujo espontaneo, imaginativo.

Descubre que el imaginar precede al dibujar, que la naturaleza es una, que la imaginación y la ciencia se complementan.

1888 Bernard Pérez

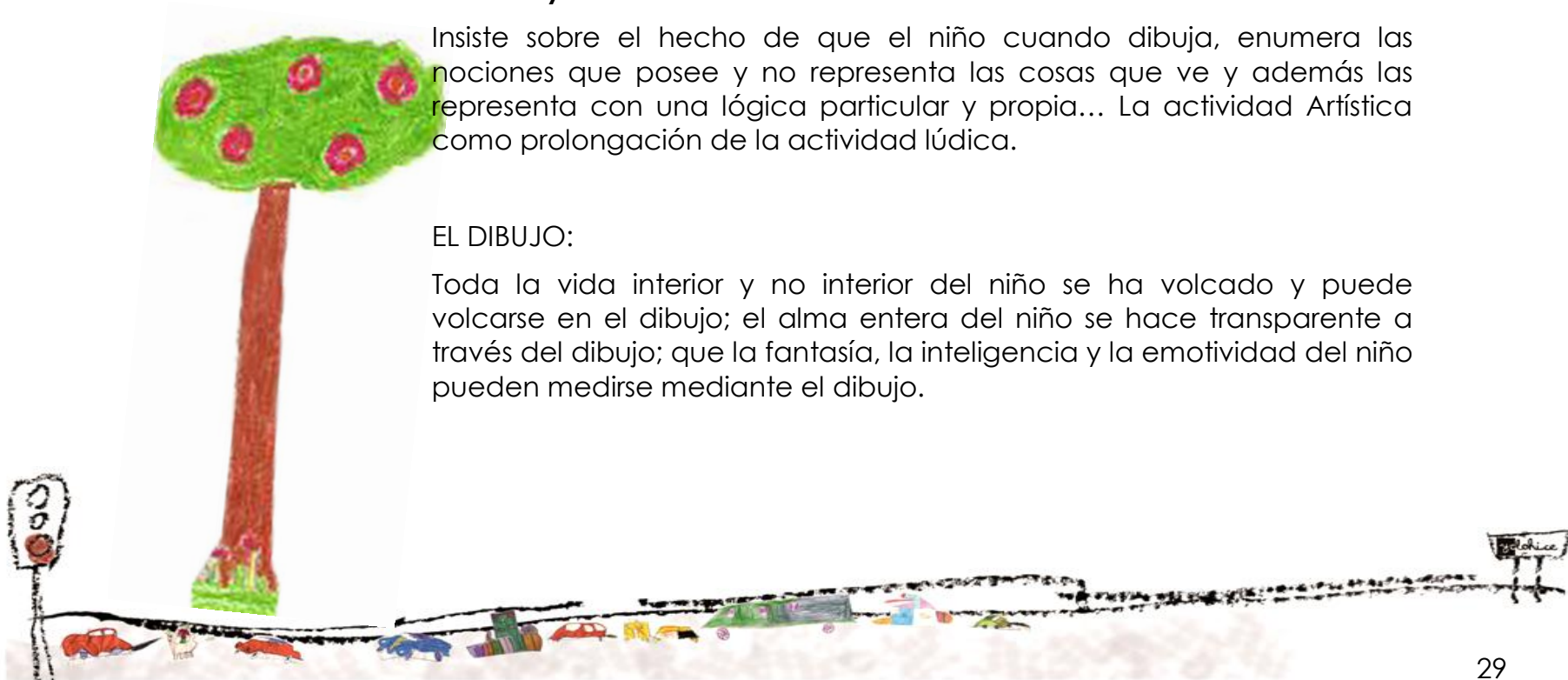
"...El sentimiento de estética figurativa en el niño, está constituido en esencia, por un elemento intelectual y otro emocional. Interpreta con el corazón mejor que con la inteligencia: Penetra en el mundo de las representaciones y al mismo tiempo en el mundo de la realidad..."

1895 Sully 1895-

Insiste sobre el hecho de que el niño cuando dibuja, enumera las nociones que posee y no representa las cosas que ve y además las representa con una lógica particular y propia... La actividad Artística como prolongación de la actividad lúdica.

EL DIBUJO:

Toda la vida interior y no interior del niño se ha volcado y puede volcarse en el dibujo; el alma entera del niño se hace transparente a través del dibujo; que la fantasía, la inteligencia y la emotividad del niño pueden medirse mediante el dibujo.



1903 El dibujo junto con la caligrafía, resulta incluido entre la materia llamada: instrucción formal. Dirigida a disciplinar y a desarrollar facultades mentales del alumno.

Donde se le da importancia a:

Razonamiento.

Observación

Reflexión

Memoria

Fantasía

Expresión

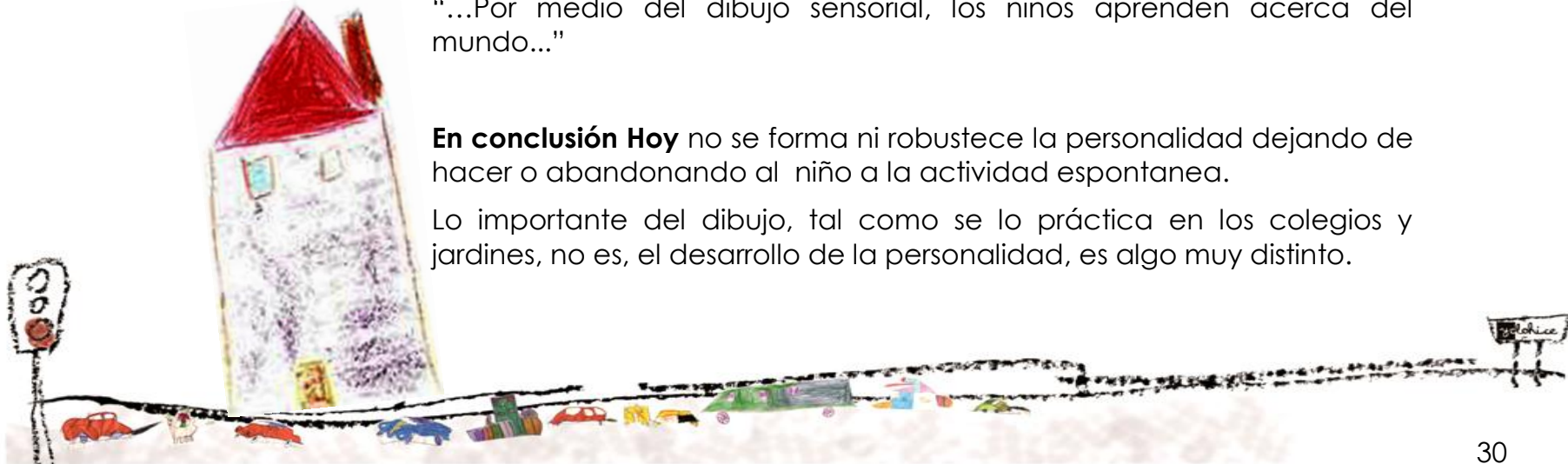
1923 El dibujo espontaneo penetra en las escuelas como actividad expresiva autónoma.

1984 Athey

“...Por medio del dibujo sensorial, los niños aprenden acerca del mundo...”

En conclusión Hoy no se forma ni robustece la personalidad dejando de hacer o abandonando al niño a la actividad espontanea.

Lo importante del dibujo, tal como se lo práctica en los colegios y jardines, no es, el desarrollo de la personalidad, es algo muy distinto.



Lo que hay de importante en él es la adquisición, por parte del conjunto de niños, a través del dibujo, de montones, de miles de nociones, por lo tanto de emociones. Un tesoro emocional.

Amplitud de espectro perceptual:

UN NIÑO → UN SOL

VARIOS NIÑOS → UN CONJUNTO DE SOLES,
CONJUNTO DE NOCIONES.



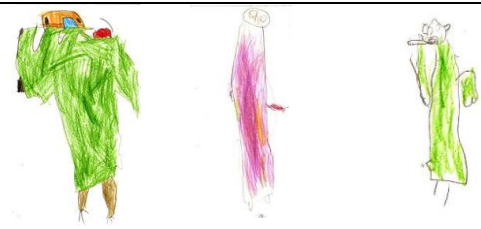
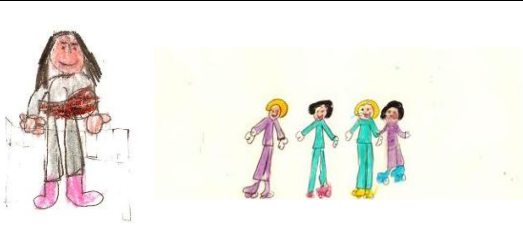
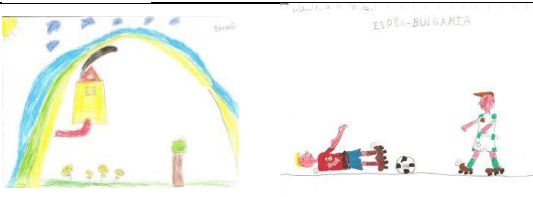
Teorías sobre las etapas evolutivas del dibujo

Teoría Lowenfeld

Garabateo 2 a 4 años	Garabateo desordenado: Aparece a los 2 años. Impulso primitivo. Es el movimiento por el movimiento.	
	Garabateo controlado: Mayor coordinación viso-manual, que le permite controlar más sus movimientos. Hacia los 3 años coge mejor el lápiz e incluso hace círculos.	
	Garabateo con nombre: Alrededor de los 3 años. Da nombre a lo que dibuja lo que muestra su intencionalidad simbólica, y su paso del pensamiento kinestésico al imaginativo.	
Etapa pre-esquemática 4 a 6 años	Interpretación consciente de la forma. Ya mantiene una relación afectiva con la realidad, es decir, dibuja lo que le es significativo.	
Etapa esquemática 7 a 9 años	Aparece el esquema. El cuerpo es representado geoméricamente. El espacio se representa usando correlaciones lineales. El color se identifica con el objeto.	
Hiperrealismo	El desarrollo de la actividad creadora tiende a un realismo extremo.	



[El dibujo por etapas]

El garabato Hasta los 2 años	Primera experiencia gráfica Se presenta el dibujo como actividad kinésica sin control visual.	
Primeras formas Cerca de los 3 años	Reencuentro gráfico Se asombra de las formas y colores tomándoles sentido, El dibujo suele recibir una interpretación de su autor.	
Monigote Desde los 3 años	Intención Modelo interno .La representación del objeto cobra forma de imagen visual, pero ésta no es solo la reproducción de una percepción, sino una construcción original resultante de una elaboración y su mundo interno.	
Figura humana Cerca de los 5 años	Repetición temática La figura humana en esta etapa es el motivo favorito, presenta un estado evolutivo del estado de creación.	
Escenario Personaje en situación 5 años en adelante	Acción El mundo en acción, representan el mundo que les rodea mezclado con su mundo emocional, circunstancias externas + circunstancias internas.	

Cuadro Observación, Autoría propia



Luquens

A medida que el niño va creciendo y se acerca a la adolescencia empieza, por lo general, a apartarse y desilusionarse del dibujo.

Luquens, al escribir sus investigaciones acerca de los dibujos infantiles, situaba este enfriamiento entre los 10 y los 15 años, después del cual, según él, se renovaba la afición al dibujo entre los 15 y los 20 años.

A medida que el niño crece podemos dar cuenta de la evolución de sus dibujos, como Lowenfeld que estructura y categoriza el dibujo desde los 2 años con la etapa de garabateo, algo surge a través del tiempo, el gusto por los lápices, los colores hacen que se dediquen de forma especial al dibujo **donde el ser humano por única vez se demuestra tan expresivamente y espontáneo sin prejuicios ni patrones**, de acuerdo a lo referido anteriormente ¿podemos determinar porque los dibujos de los niños nos resultan tan especiales?, puedo creer que se trata por tener una gran carga de espontaneidad, libertad, frescura y armonía.

Sin embargo como señala Luquens; el niño cuando se acerca a la adolescencia experimenta un enfriamiento, desilusión o frustración en cuanto al dibujo, ¿pero qué quiere decir con esto? Posiblemente esta distancia por el gusto del dibujo espontáneo viene a ser el paso de un ciclo a otro, donde desde dibujo se pasa a un nuevo escalón de desarrollo, donde el mundo de la lógica se sobrepone al mundo de la fantasía anterior.

La consideración referente a esta característica nos da un rango etario ideal para el desarrollo de este proyecto, en el cual su objetivo es abarcar los años donde la fantasía y la inclinación por el dibujo es atractiva para su distracción y el gusto permanece con tal frescura durante los primeros años de la infancia hasta los 10 u 11 años aprox.



El niño tiene que sentirse competente en el manejo de sí mismo. Necesita sentir que tiene algo que ofrecer a los demás.

(Corkille)

Técnicas y materiales

¿Qué usan los niños?

Pueden quererlos todos, quedarse con uno, cambiar por el otro, elegir el rojo en plumón que el rojo de palo, pueden elegir el lápiz más pequeño del estuche o el mas mordido y tal vez empezar por acuarelas y a medio trazo cambiar por de Cera, usar las manos, olvidarse de las hojas y seguir por paredes y la ropa, ¿espontáneos?

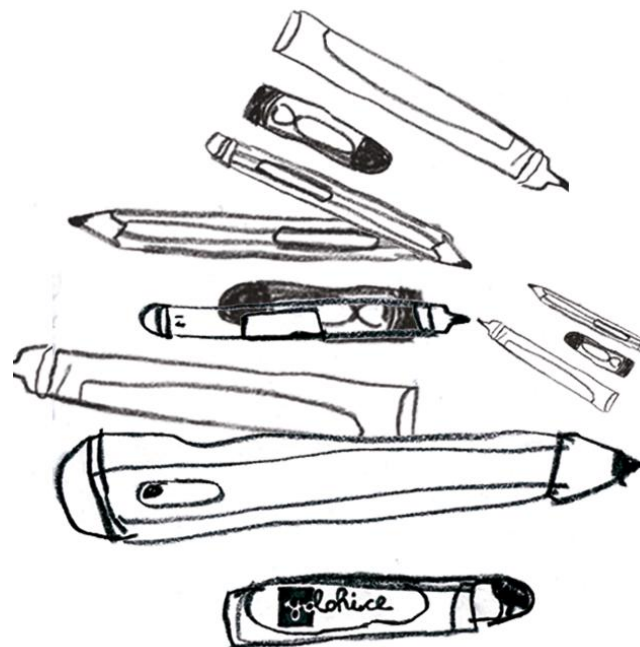
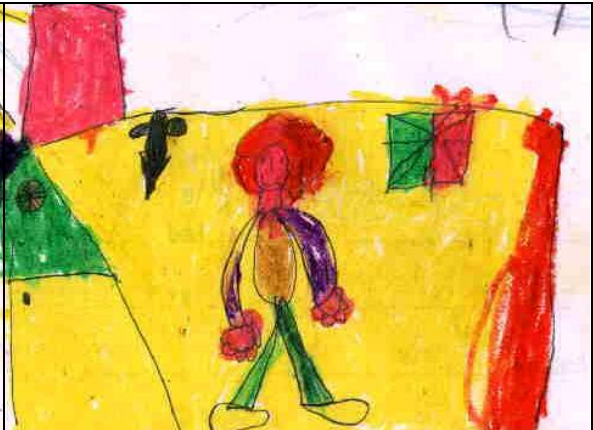


Imagen n°9
Autoría: Elaboración propia



	Características	
Acuarela	"...es una técnica proclive a espontaneidad...". Salisbury Es transparente, ya que se trabaja con el pigmento y agua. Por lo tanto es una técnica húmeda.	
Lápices Colores	"...En las cajas de lápices guardan sus sueños los niños..." (Ramón Gómez De La Serna) Consiste en un palillo fino de pigmento más grasa o arcilla especial, pero puede también ser pigmento coloreado de carbón de leña, y encapsulado generalmente en un cilindro de madera fino, aunque las envolturas de papel y plásticas también se utilizan. Son los más comunes de encontrar y de usar. Con los lápices de colores se puede dibujar o colorear, o ambas cosas a la vez.	



Lápices de Cera	Crayón es el término francés para un pastel graso Los lápices de cera constituyen, según Cherry (1984), magníficas herramientas para los primeros garabatos de los niños, ya que son fáciles de manejar y controlar, una ventaja es su durabilidad. Estos lápices son una herramienta valiosa por sus bellísimos colores y por el mundo interesante que ponen al alcance de los niños.	
Pasteles	Estos pueden ser, grasos o secos, Los grasos de gran semejanza a los lápices de cera son óptimos para el uso por niños, tienen fijación con la superficie pero requieren más cuidado, son más fáciles de romper. Los secos, poseen la característica de no poseer aglutinantes, son semejantes a las tizas aunque los pasteles poseen colores más saturados.	
Plumones	Su ventaja son los colores llamativos y brillantes, su inconveniente la perdurabilidad de la mancha, necesita un soporte grueso para que no traspase la tinta.	



Tizas	Las tizas son irresistibles por ser ligeras al tacto y por dejar marcas tan fácilmente. Su mayor ventaja radica en la blandura, y por ello son adecuadas para las primeras experiencias de los niños	
Temperas	La tempera constituye uno de los materiales más aptos para cubrir las necesidades expresivas de los niños. El empleo de la pintura directa, sin detenerse dibujo previo, lleva al niño a una nueva idea de la forma ya que ve la mancha como forma y no como contorno.	

Cuadro desarrollado a partir de encuesta [¿qué?-¿dónde?-¿con qué?].



"Las reglas generales de la grafología son aplicables según Corman en gran medida al dibujo, dado que la forma en que el sujeto utiliza un lápiz y traza puntos, rectas y curvas es reveladora de la psicomotricidad y, por tanto, de sus disposiciones afectivas"

(Corman)

El trazo

La línea

Desde la primera etapa del garabateo, el niño utiliza la línea como primera forma de expresión.

La línea como *lenguaje visual* primario evoluciona en la representación gráfica de forma paralela al desarrollo cognitivo y motor del niño.

El trazo da idea de movimiento, fuerza, dramatismo, dolor.

El valor del *trazo* como forma de expresividad evoluciona paralelamente a la coordinación a medida que el niño va creciendo.

El reconocimiento por el niño de su gesto gráfico le lleva a investigar nuevas formas de expresión y a utilizar estereotipos

Tipos de líneas:

Horizontales: corresponden a composiciones horizontales. Las más características son las llamadas línea base y línea del cielo, división del papel arriba y abajo

Verticales: corresponden a los objetos que están en composición vertical. Marcan las divisiones en el papel del espacio en derecha e izquierda

Diagonales: Se pueden utilizar solas o para crear diseños, formas tejados, velas,

Otras líneas: curvas, zig-zag, espirales,...





El trazo es interesante para conocer al niño en el campo de la psicología, pero sin duda en un rasgo formal posee características propias como:

La fuerza de los trazos manifiesta la intensidad con que el niño oprime el lápiz. Cuando el trazo es fuerte, expresa audacia, violencia, intuición. El trazo flojo refleja timidez, suavidad, inhibición.

La amplitud de las líneas indica extraversión, expansión vital, cuando los trazos son grandes.



Imagen n°11
Autoría: Rhoda Kellog



Contenido de los dibujos



El contenido de los dibujos

Autos con muchas ruedas, peces con alas

¿Por qué no?

Wundt 1908- en su tesis fundamental sobre el dibujo infantil del análisis de los objetos que los niños pintan establece esta jerarquía:

a) Hombres b) animales; c) cosas.

El hecho de que los objetos principales de los primeros dibujos sea la figura humana, la casa, el árbol y los animales no significa que la figura humana, la casa, el árbol y los animales le interesen más; significa simplemente que ha percibido estas figuras en lo que ha visto.

Los niños pintan una serie de objetos que muchas veces no existen realmente, pero que el niño ha descubierto incluido y comprendido a través de su desarrollo.

"La criatura aprende primero a conocer un objeto y darle un nombre, luego trata de dibujarlo" (Antonio Mura.)



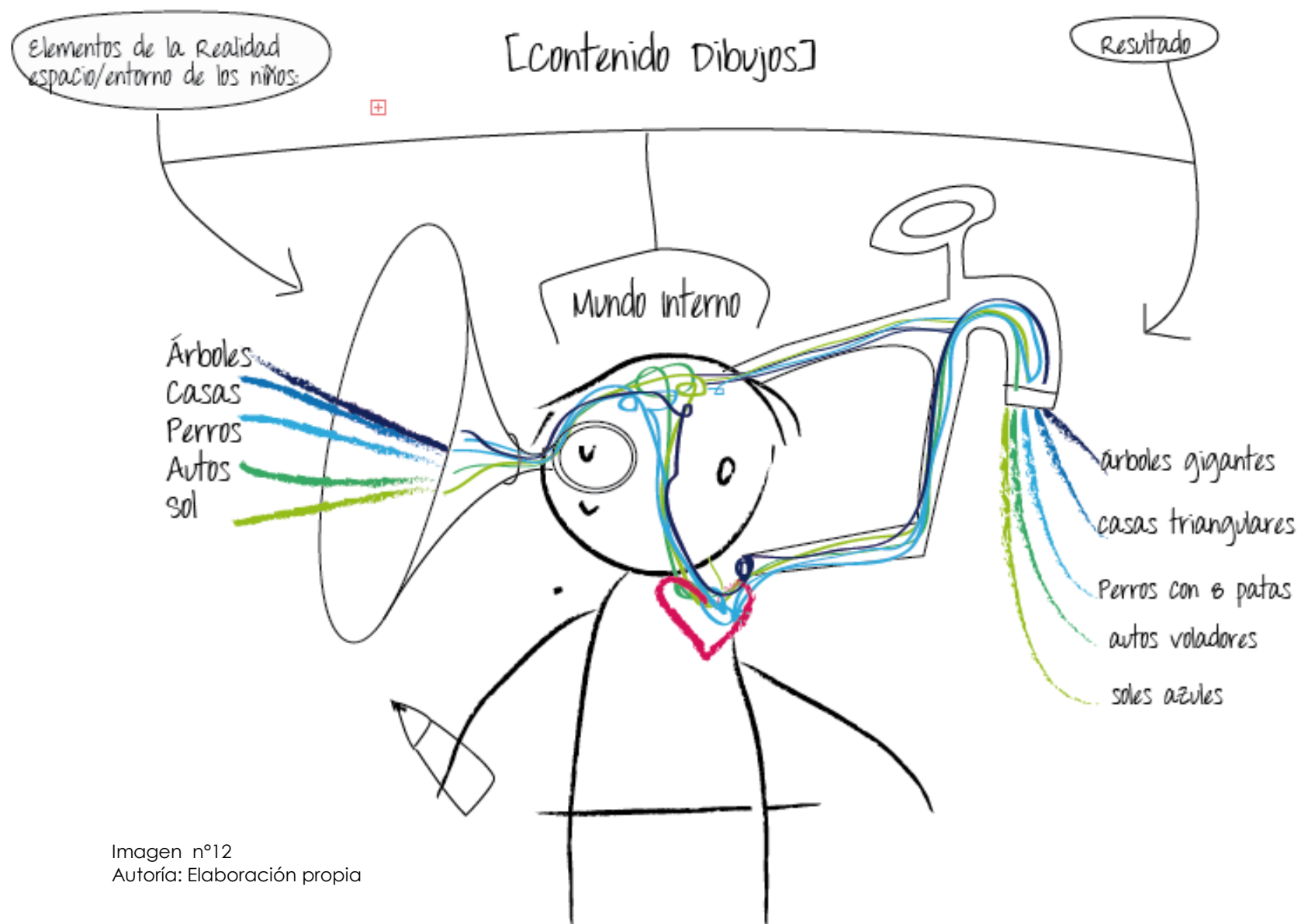


Imagen nº12
Autoría: Elaboración propia

El niño no dibuja lo que ve sino lo que sabe a partir de lo que ve, lo que siente e imagina.



Lo que podemos ver en las hojas y blocks de los niños; esos llamados "monos" es el reflejo de sus ideas, la GRAN simpleza y despreocupación en seleccionar, asignar colores y distribuir formas/tamaños solo responden a una cosa: "el poder hacer lo que ellos quieran", no hay reglas, no deben porque obedecer y proyectar fielmente lo que nuestros ojos ven, su mundo interior es una fábrica de fantasía, los elementos del espacio, del mundo que les rodea son materia pura para ser tomada y procesada en esta fabrica para regalarle nuevos atributos a aquellos elementos, el dibujo refleja este mundo, lo que los envuelve, lo que observan, lo retienen, y la procesan en esta fábrica, para ser enviada al papel o a la superficie que sea, mediante el trazo, la raya, el mono o la mancha cualquiera.

La forma

El niño no tiene en cuenta al dibujar las proporciones reales de las cosas, sino el valor que él les da. Es importante porque se sirve de su obra para darnos su visión del mundo

Según la forma el niño diferencia espacios gráficos y representa elementos. Con la forma intenta decir y contar su mundo, lo que ve, lo que vive de una manera especial y encantadora.

La forma en los niños no se reflejan en ser totalmente **realista** y **fieles** en la reproducción de un objeto, más bien otorgan su campo imaginativo para resolver figuras y formas obteniéndose, formas desequilibras, irregulares, desproporcionadas.

Entonces: ¿Por qué no un cohete estacionado en el antejardín?



Un dibujo sin intención carece de vida, no he podido ver un dibujo de un niño que le falte vida, todos tienen esta gran simpleza y emoción, "al abordaje, combate naval de Iquique", Laura 9 años.



¿Qué, donde, con qué?

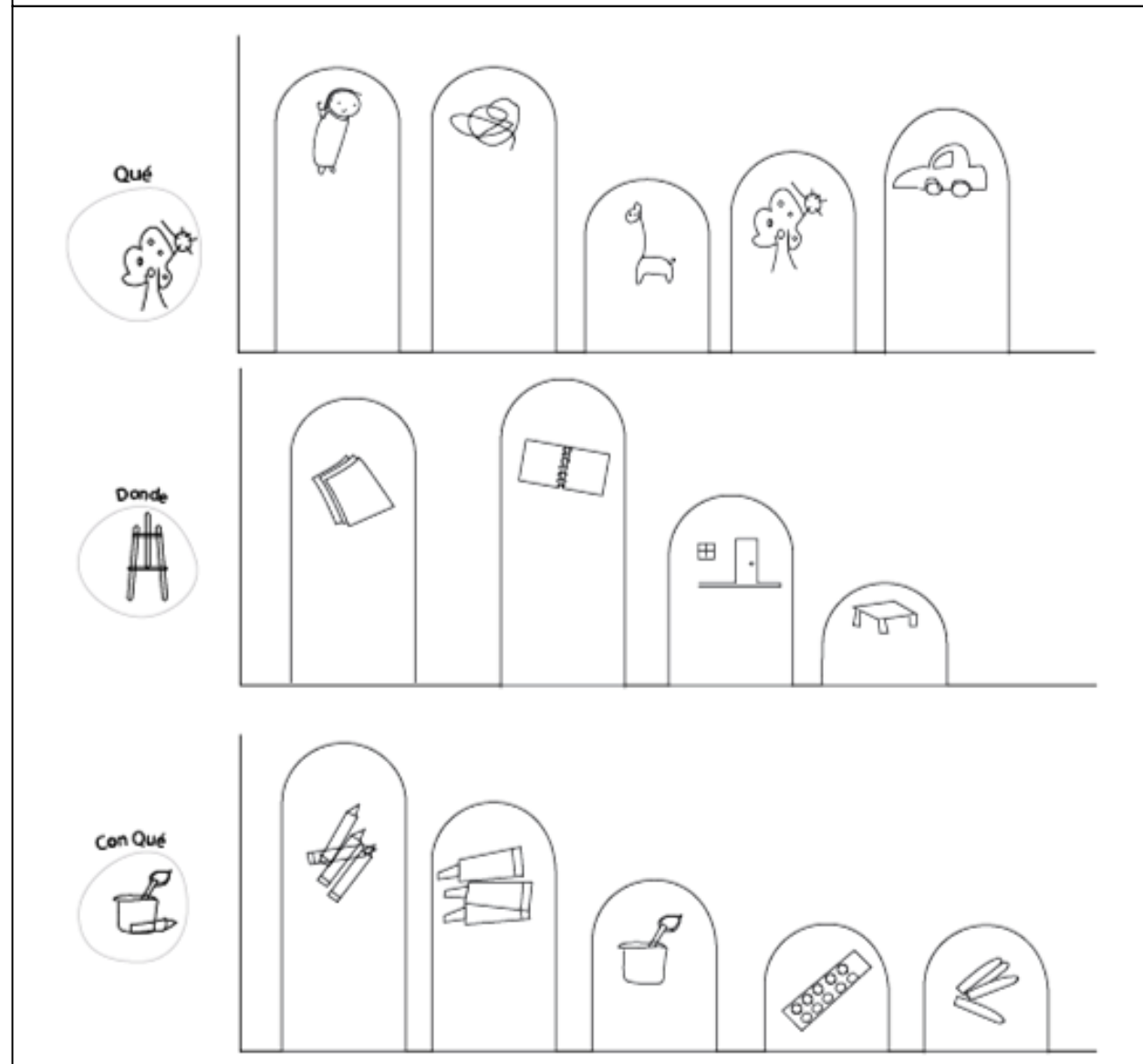
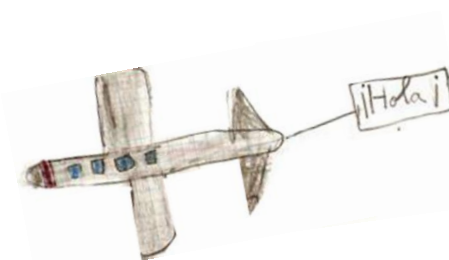


Gráfico resultados a partir encuesta [¿qué-dónde-con qué?]

El dibujo infantil y los padres

Obviamente existe una estrecha relación con la etapa de la niñez y los padres, este vínculo lleno de amor proporciona que los padres estén atentos y conozcan todas las tareas y proporcionen las herramientas para el desarrollo integral de sus hijos, Muchos de los papás de hoy en día consideran de relevante importancia que su hijo desarrolle habilidades: motoras, cognitivas y artísticas.

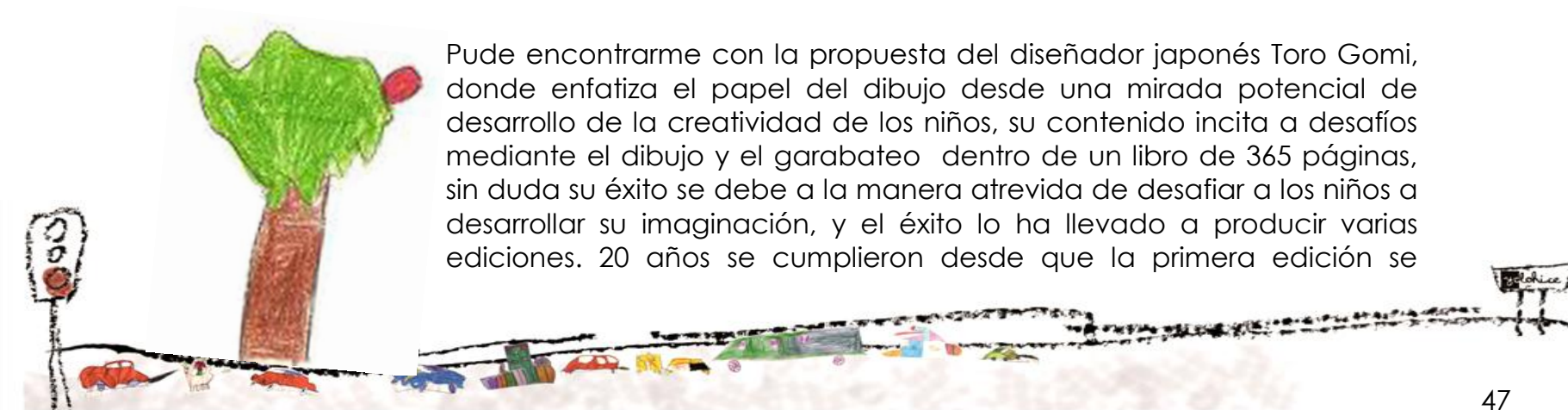
...Entonces?



Existen en libros, revistas, la web, variada información para padres en cuanto la potencialidad del dibujo en cuanto a su efecto en los niños, y esta cantidad de información es comparada con la demanda y consultas referidas al tema por parte de los padres y o abuelos, hermanos mayores que ven en él un gráfico de características de sus hijos, respuestas a su forma de pensar, de observar, de comportarse... **Ven un trozo del corazón imaginativo de los niños, por eso el gran valor emocional que existe.**

Contexto actual

Pude encontrarme con la propuesta del diseñador japonés Toro Gomi, donde enfatiza el papel del dibujo desde una mirada potencial de desarrollo de la creatividad de los niños, su contenido incita a desafíos mediante el dibujo y el garabateo dentro de un libro de 365 páginas, sin duda su éxito se debe a la manera atrevida de desafiar a los niños a desarrollar su imaginación, y el éxito lo ha llevado a producir varias ediciones. 20 años se cumplieron desde que la primera edición se

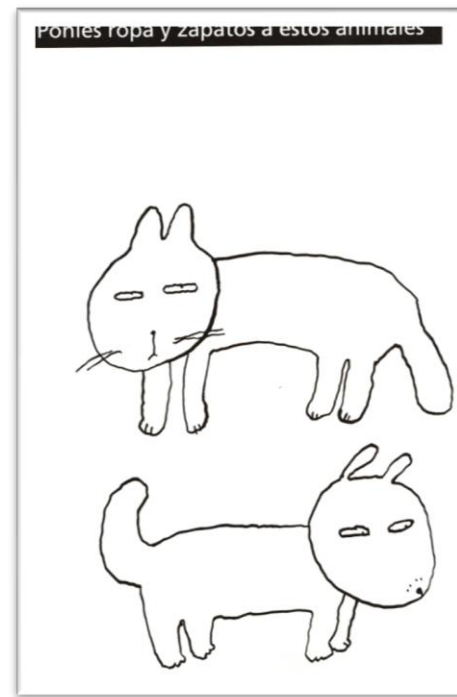
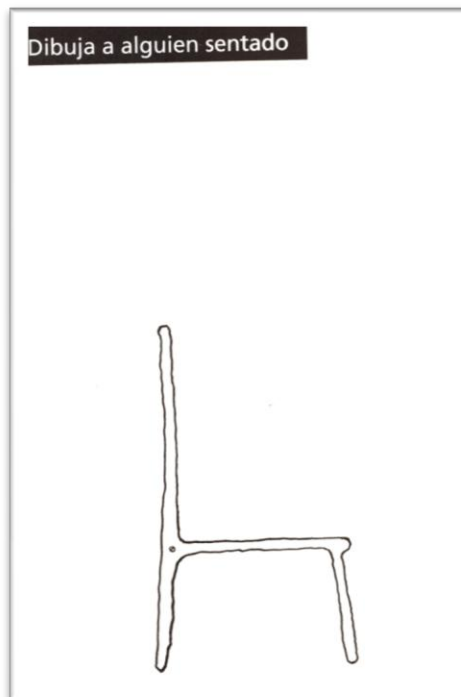




instaló en el mercado... Mucha curiosidad me provoca que al cabo de 17 años después, se tradujere recién al español, hoy tras 2 años y medio es la novedad en librerías, hasta se puede encontrar en supermercados donde me tope con él, y no pude contener las ganas de adquirirlo, al averiguar del libro, existe una fuerte demanda por este ya que se diferencia notablemente de los típicos libros para colorear con una mirada superficial de la importancia al dibujo... Aún por su alto costo monetario este factor pasa a segundo plano al encontrarse con este producto.

No solo el enfoque fue dirigido hacia libros, sino abarqué cualquier medio donde se explotara el tema del dibujo infantil, existen hoy productos que han permanecido en el tiempo... pizarras, escritorios para dibujar, maletas de dibujo, atriles, ¿pero de innovación? Muy poco.

Imagen nº13
Autoría: Toro Gomi



lo que hay



Imagen nº14
Autoría: Elaboración propia

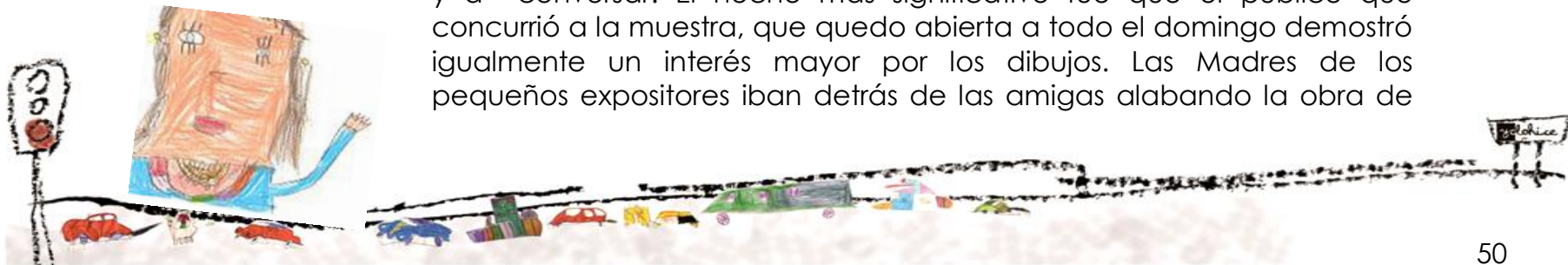
La percepción de los padres y el significado simbólico

No falta padre entusiasta con los dibujos del hijo, o un abuelo o una abuela, o un tío o una tía entusiasta de los dibujos de su nietecita o del sobrino. Se crea un ambiente de encantamiento: todos enfatizan el pequeño dibujo espontáneamente; y se jactan de que nadie le ha enseñado nada, ni le han obligado a dibujar y todos se hallan interesados en el resultado, orgullosos...

Las autoridades escolares también se muestran extremadamente sensibles frente al dibujo de sus niños.

En un caso de un texto italiano, el protagonista cuenta una experiencia vivida en una muestra artística, lo ocurrido sigue así:

...El año pasado, en una ciudad de Italia, se inauguró una muestra de alumnos de bachillerato, en la que participaban las autoridades escolares de la provincia y las familias de los alumnos, tuvo lugar el mismo día un concierto coral ejecutada por los mismos alumnos que habían expuesto sus dibujos. Y bien, el público y las autoridades demostraron interesarse por los dibujos, que no se distinguían de la que se encuentran en cualquier otra escuela. Cuando llegó al momento de la ejecución coral el público y las autoridades comenzaron a distraerse y a conversar. El hecho más significativo fue que el público que concurrió a la muestra, que quedo abierta a todo el domingo demostró igualmente un interés mayor por los dibujos. Las Madres de los pequeños expositores iban detrás de las amigas alabando la obra de



sus hijos, aun cuando eran garabatos. Pero ninguna de las Madres de los jóvenes cantores alababa su hijo. Los mismos pequeños ejecutantes, una vez terminado el concierto, se dirigieron a la muestra para alegrarse con sus propios dibujos."

"Los adultos se interesan más por la vivacidad psicológica del niño que por la imperfección de la forma". (G. H. Luquet, Le dessin Enfantin)

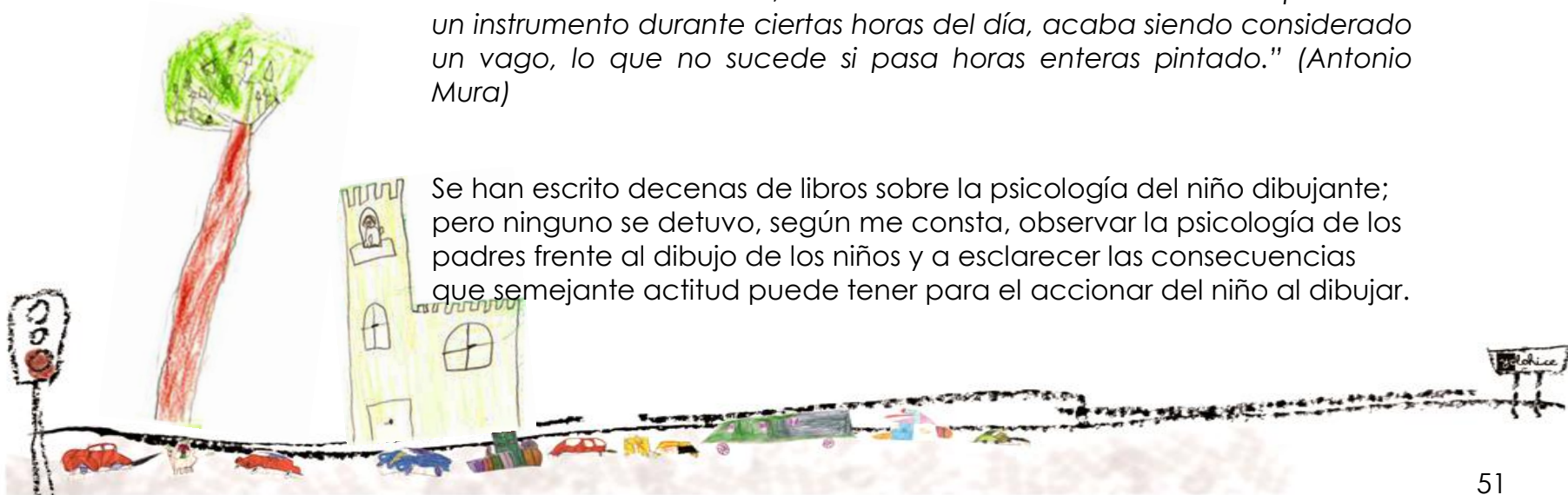
Se puede observar que no solo el interés por el dibujo de los niños es común a todos los papás y a todas las clases sociales, sino que también es desinteresado.

Como prueba de ello se puede preguntar a cierto número de Padres que alaban los dibujos de sus hijos si desean que éstos a futuros fueran pintores o artistas. En su gran mayoría la respuesta es negativa.

El porqué puede pasar por temas sociales, culturales, laborales, de estabilidad económica, calidad de vida, si bien no pretenden que su hijo elija esta opción, pero sí que esté presente y la cultiven en su niñez.

"Al menos entre nosotros, si el niño se entretiene en cantar o por tocar un instrumento durante ciertas horas del día, acaba siendo considerado un vago, lo que no sucede si pasa horas enteras pintado." (Antonio Mura)

Se han escrito decenas de libros sobre la psicología del niño dibujante; pero ninguno se detuvo, según me consta, observar la psicología de los padres frente al dibujo de los niños y a esclarecer las consecuencias que semejante actitud puede tener para el accionar del niño al dibujar.



Hoy en las familias, el estímulo para dibujar es un hecho constante, generalizado, de una incalculable importancia educativa y de formación, o por lo menos no tan fácilmente calculable.

En el ámbito de las relaciones personales cada cual puede observar, entre las familias, cuantos padres alientan a sus hijos a dibujar. Todo el que posea experiencia escolar podrá comprobar cuántos profesores animan a los niños a dibujar espontáneamente y con su ayuda.

A mis 7 años, asistí a talleres de dibujo y pintura con pastel los días sábado, de esta actividad para nada obligatoria, y de mi propia elección, siempre percibí que para mis padres esto les producía orgullo, ellos además de comprarme los pasteles que por su simple nombre ya me llamaban la atención, se lo contaban a amigos y familiares sobre mi predilección, y recalcan ciertas habilidades, sentía que les gustaba que pudiera elegir y reflejar ya lo que me gustaba y dedicarme a eso, me entusiasma la idea de llegar a la casa para mostrar las obras, de esa época tengo dos trabajos enmarcados, ya que solo podían quedarse con 2 y los demás quedaban en propiedad del taller, recuerdo la navidad en que los enmarcaron y en todos los cambios de casas han permanecido sin falta en alguna pared.

Los dibujos conquistaron a mis padres, y fue mi primera conquista ocupacional, Gracias al rol positivo que tuvieron mis padres en paralelo a mi actividad, tuvo un especial efecto constructor en mí, comprendí el dibujo como una actividad que ellos permitían y me daban de todo para efectuarla, era tan bueno como la caligrafía para ellos, así yo lo comparaba. Aunque lo otro sí me aburría....



Imagen nº15
Autoría: Elaboración propia





La totalidad de Papás encuestados consideran relevante el dibujo para el desarrollo motriz, mental, imaginativo del niño.



La totalidad de Papás encuestados consideran La actividad como juego didáctico en donde el niño experimenta y proyecta su mundo infantil

Resultados entrevista [Percepción de los padres en cuanto al dibujo infantil]
En la primera muestra se entrevistaron [5 padres], donde se elaboró una entrevista con un margen mayor [80 padres]



80 padres

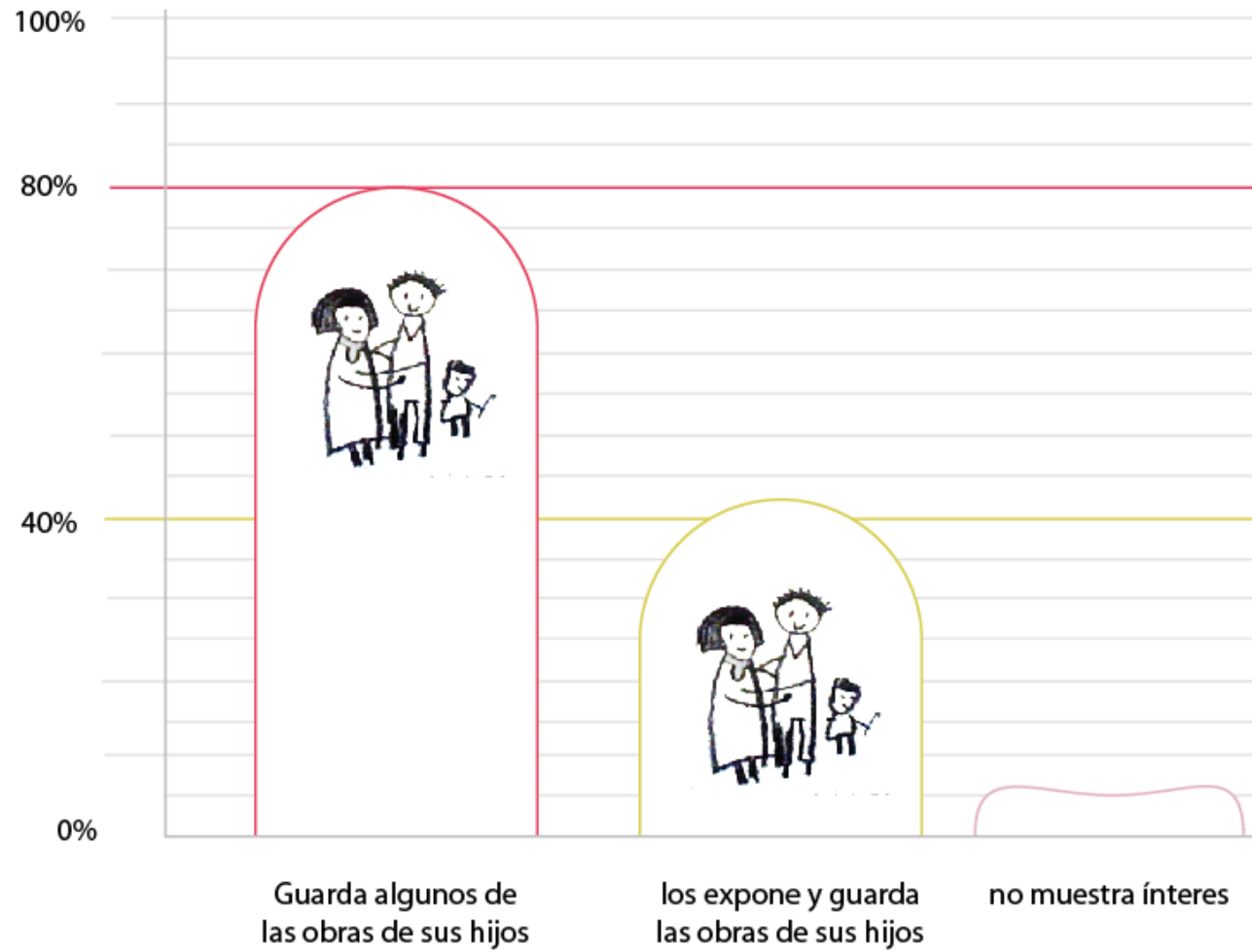


Gráfico
Resultados entrevista [Percepción de los padres en cuanto al dibujo infantil]



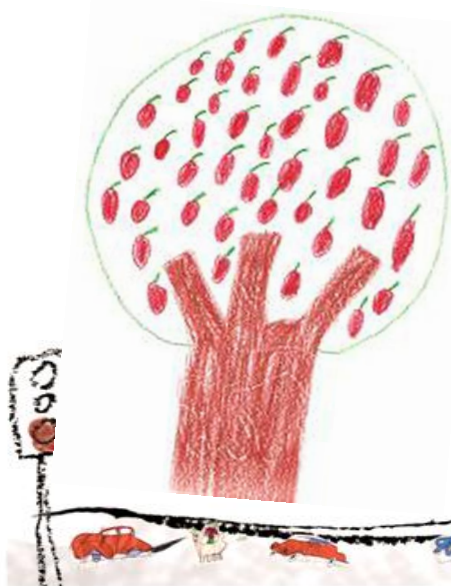
Texto italiano

... Se veían allí banquitos lustrosos, campanillas, xilófonos y los más variados materiales con lo que los niños podían divertirse. Había también en un rincón un pequeño caballete que estaban fijados bloques de papel blanco cuyas hojas servían para dibujar y que podían arrancarse y reemplazarse por otras hojas puestas allí en abundancia. A los pies de caballete se encontraba un equipo de pinceles y de colores al aguada...

Centenares de niños visitaban el stand acompañados de sus Padres, y entre los centenares de visitantes de todas las clases sociales sólo dos niñas se detuvieron ante el repertorio musical "campanellerie", y en ambos casos las niñas que querían probar el sonido de las campanillas fueron apartadas por sus Padres, que tenían apuro por visitar el resto de la exposición. Por el contrario, delante de caballete de pintura, puesto allí a disposición del público infantil, se formó una fila. Y no simplemente una fila de niños, sino una fila de padres que querían ver y mostrar cómo dibujan sus hijos...

El anterior texto puede ser un referente completamente generalizado, y también que sea referente culturalmente positivo. En cuanto al respeto por la personalidad del niño constituye, sin lugar a dudas; una conquista.

Todo padre toma las obras de sus hijos como protagonistas de las mejores cualidades de los niños, que coloree con vivos colores o que dibuje un árbol lleno de manzanas tiene un especial efecto en los padres, o en un familiar cercano, la respuesta a esta reacción tiene que ver completamente con la sensibilidad e ingenuidad que los niños manifiestan el mundo que compartimos, que para ellos sin duda es más hermoso y colorido de lo que los adultos pueden concebir

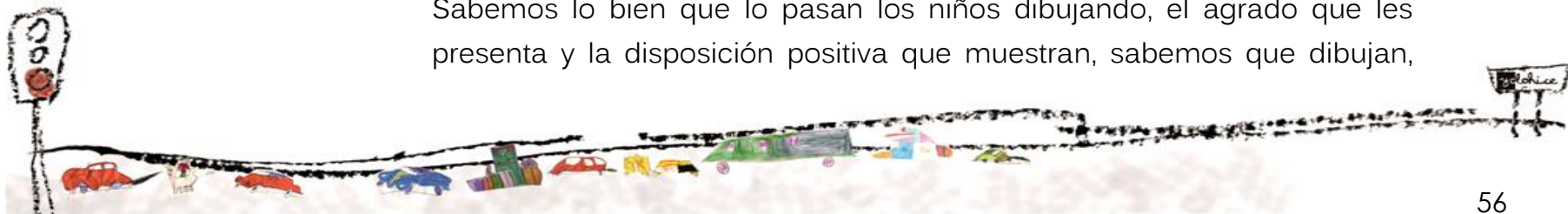


Me alegra bastante conocer este significado, claro, mi investigación y trabajo fue focalizado en el mundo de los niños, pero reconocer este importante factor de la percepción de los padres me resulto apasionante y contribuyo a mi propia motivación. Y como no, una oportunidad.

Niños por dibujar, dibujos que regalar, dibujos que mostrar

Pues así como son espontáneos sus dibujos, son espontáneos sus obsequios, la simpleza de sus actos se reflejan sin duda en lo ingenuos y sencillos de sus obsequios, obviamente alejados de cualquier apego material o de poder adquisitivo, ellos regalan porque quieren, solo sintiendo un gran gusto por esto, el regalar se transforma en una espera interminable cuando tienen algo que han hecho y lo destinan para alguien, un dibujo hecho en el jardín se transforma en un amuleto de cuidado por el niño antes de regalarlo, la sensación de alegría al entregarlo a su mamá, o papá se contagia con el dueño del regalo, ambos crean un minuto de plena y pura emotividad....

Sabemos lo bien que lo pasan los niños dibujando, el agrado que les presenta y la disposición positiva que muestran, sabemos que dibujan,



pintan, rayan, que les gusta exhibir lo que crean, compartir lo que hacen, sabemos que los padres están felices de la manera en que sus hijos crean y traspasan este mundo infantil al papel, sabemos que los niños regalan cosas sencillas, espontaneas, tal cual ellos, regalan flores del jardín, piedritas, besos, manualidades, dibujos, sabemos que el principal inspirador para sus obras son sus seres queridos, los papás, los abuelos, los tíos, los amigos, los profesores, quien comparta con ellos y cree estos lazos recibirá sin duda alguna vez uno de estos regalos, y lo recibirá tan dichoso al igual como se lo entregaron, sabemos que quizás algunos de estos regalos los guardemos, en agendas, libros, uno que otros expuestos en refrigeradores, en las paredes...

Es así que se dan a luz los siguientes factores a formar parte del desarrollo de este proyecto.





Factores principales del proyecto

EL DIBUJO El niño y el acto imaginativo, la creación. Expresión plástica.

REGALAR Un regalo se convierte en un registro de una ocasión, un sentimiento, una compañía, una experiencia, una persona. Un regalo puede terminar su vida útil si esta la tuviese y convertirse a su segunda vida: un amuleto de un registro. Cual sea su historia.

EXPONER Es compartir con los demás el resultado de nuestro trabajo, para un niño generar este lazo aporta al desarrollo de su personalidad.

CONSERVAR mantener los registros plásticos al alcance.

Imagen nº16
Autoría: Elaboración propia

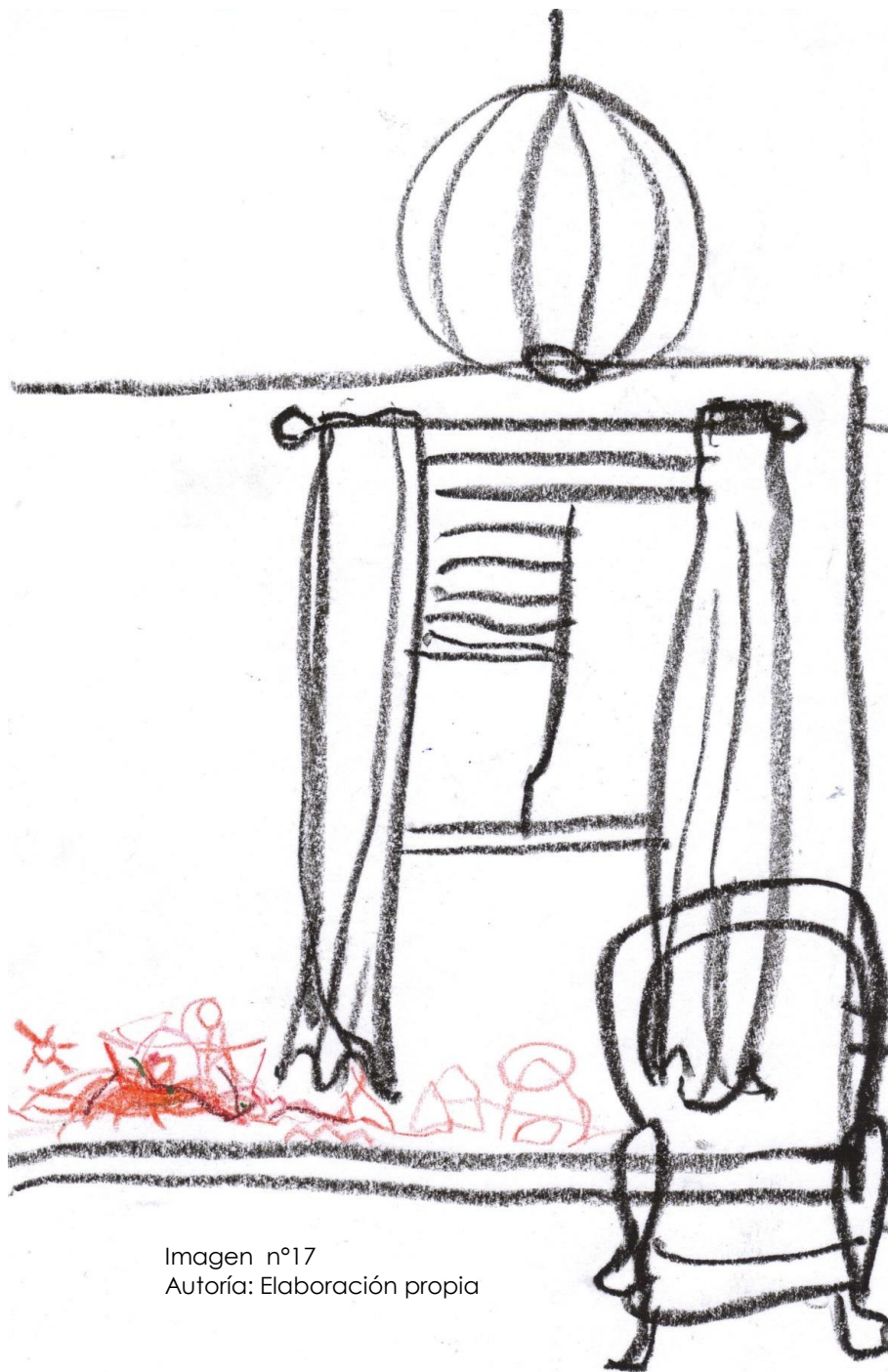


Imagen n°17
Autoría: Elaboración propia

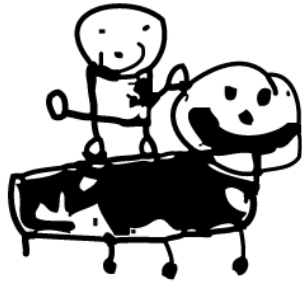
Oportunidad de diseño

El transcurso en el tema estudiado, desde el taller de Diseño de Proyectos; me permitió evaluar y definir el proyecto como primordial en el desarrollo de los niños, contribuir a su mundo sensible imaginativo y el desarrollo de las habilidades involucradas en el acto de la recreación infantil plástica son unas de las principales causas.

Con la evolución y presentación del proyecto en ese entonces "pizarra imagina" a zona diseño 2009, donde se destacó en la categoría "innovación experimental" me da pie a seguir adentrándome en el tema, más bien, la motivación que poseo es la falta de aprovechamiento en cuanto a diseño en esta área, Reconozco una oportunidad en la cual se pueden desarrollar infinitos proyectos, tanto por aprobación del usuario destinado como todos los públicos involucrados en tal proyecto

Proponer un proyecto que implique el aprovechamiento de las cualidades del mundo que se genera entre el niño y el dibujo, involucrando cada parte, obteniendo resultados con un proyecto exclusivo y diferente dentro de la poca oferta existente.

Formulación del proyecto



Objetivo General

Crear un objeto que permita la expresión espontánea del niño frente una superficie óptima y que este comunique positivamente con su entorno próximo [padres-familia]

Producir un ambiente propicio a la instancia del dibujo infantil potenciando los valores simbólicos como el conservar y exponer sus obras.

Incorporar al mercado una oferta propia a las necesidades del niño, desarrollando un proyecto cuyo producto explote las cualidades del mundo de la imaginación infantil por medio del dibujo como recurso de alto valor constructivo para el desarrollo emocional y práctico del infante.

El comunicar este valor, como potenciar su actividad para lograr construir un proyecto que destaque diversas cualidades y actúe como alternativa potencial sobre productos tradicionales.

Objetivos específicos

Usuario considerar la diversidad de utensilios que le llaman la atención al dibujar

Exaltar el valor de propiedad e identidad en el niño a través de la posibilidad de exponer sus obras con objeto de apoyar la acción del niño.

Que el niño sienta el proyecto como parte de su mundo, un proyecto diseñado para su empleo en solitario o en conjunto.



Forma Crear formas que en una fase cautiven al niño y establezcan a la vez una comunión entre el niño y el espacio

Recursos Motivar la curiosidad y expresión del niño, entregándole colores y herramientas con diversas materialidades y respuestas bajo el mismo contexto.

Color Atraer al niño a interactuar con el espacio motivándolo a través de colores y utensilios que el mismo proporcionará de forma que activen sus sentidos llamándolo a participar, dejando de lado el desarrollo de un producto con diversos colores en lo formal, donde protagonice el uso del color dada la elección del niño.

Proposición conceptual

Generar un producto que envuelva la cautividad, la sensibilidad y curiosidad del niño para resaltar su identidad a través de la expresión en la instancia que se da al dibujar.

Desde el niño como una fábrica de imaginación proyectada

Hacia el espacio externo que lo recibe.

Una superficie sin límites para el ensueño imaginativo

Niño → fábrica de imaginación

PROYECTO → Máquina de dibujos [Proyecto que permite recibir la fábrica imaginativa interior del niño] → permitir expresar el caudal imaginativo → Obtención de la obra plástica.



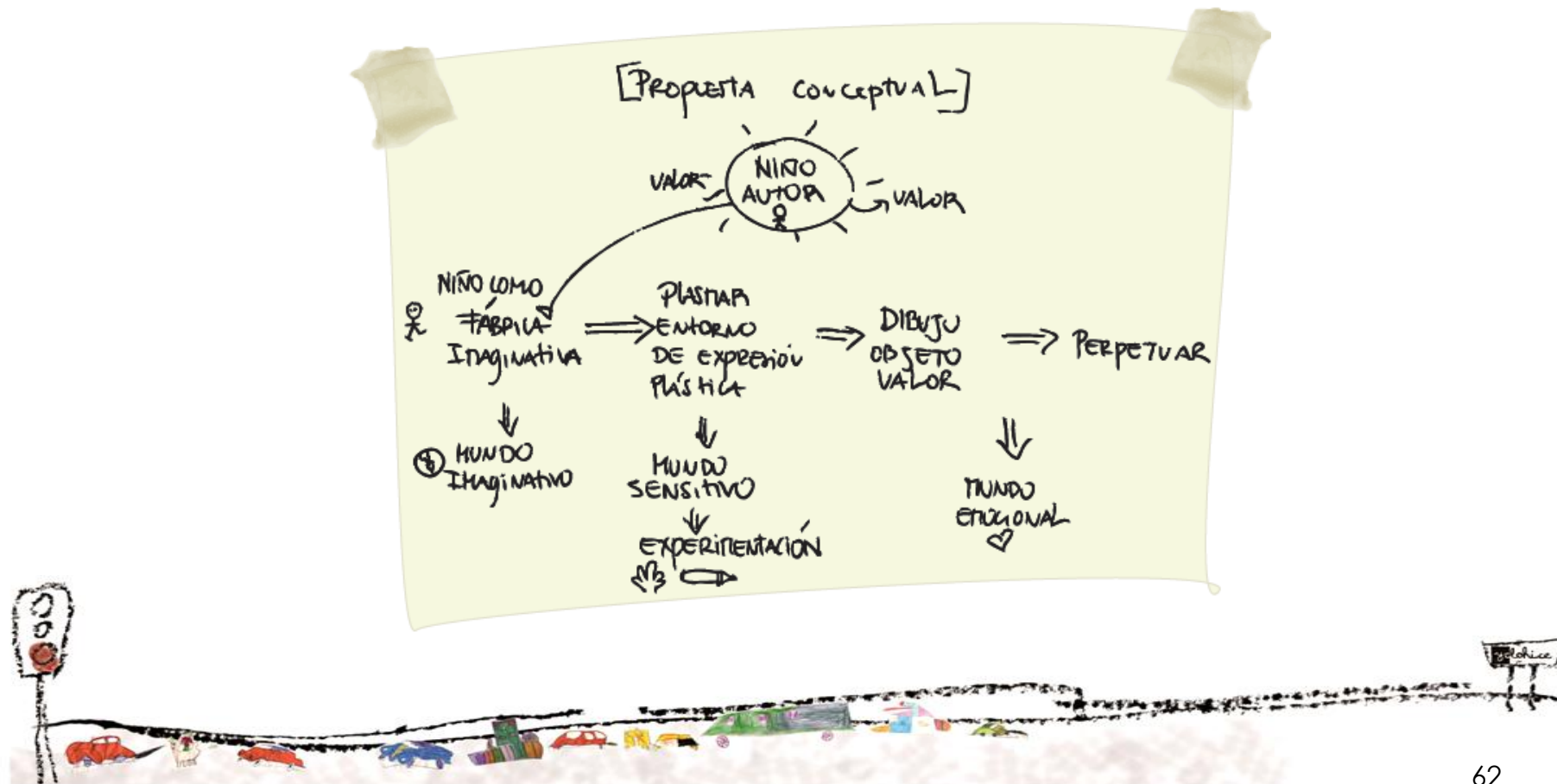
[Postura]

Ambiente: Mobiliario como herramienta de intervención en un espacio.

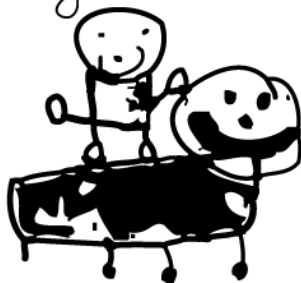
Juego: Introducción a distintos mundos.

Cuento: Elaboración de sus sueños, juegos y su mundo imagiantivo

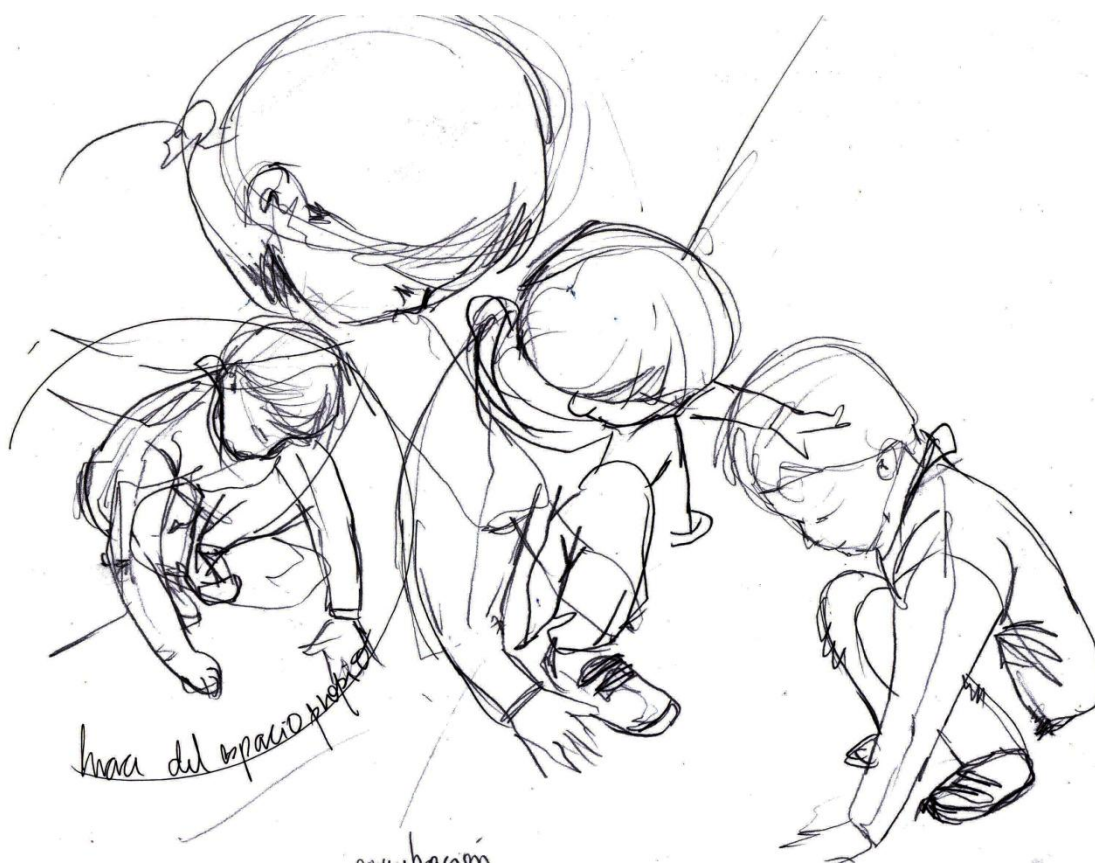
Recurso: Dibujar su mundo por medio de lapices y colores.



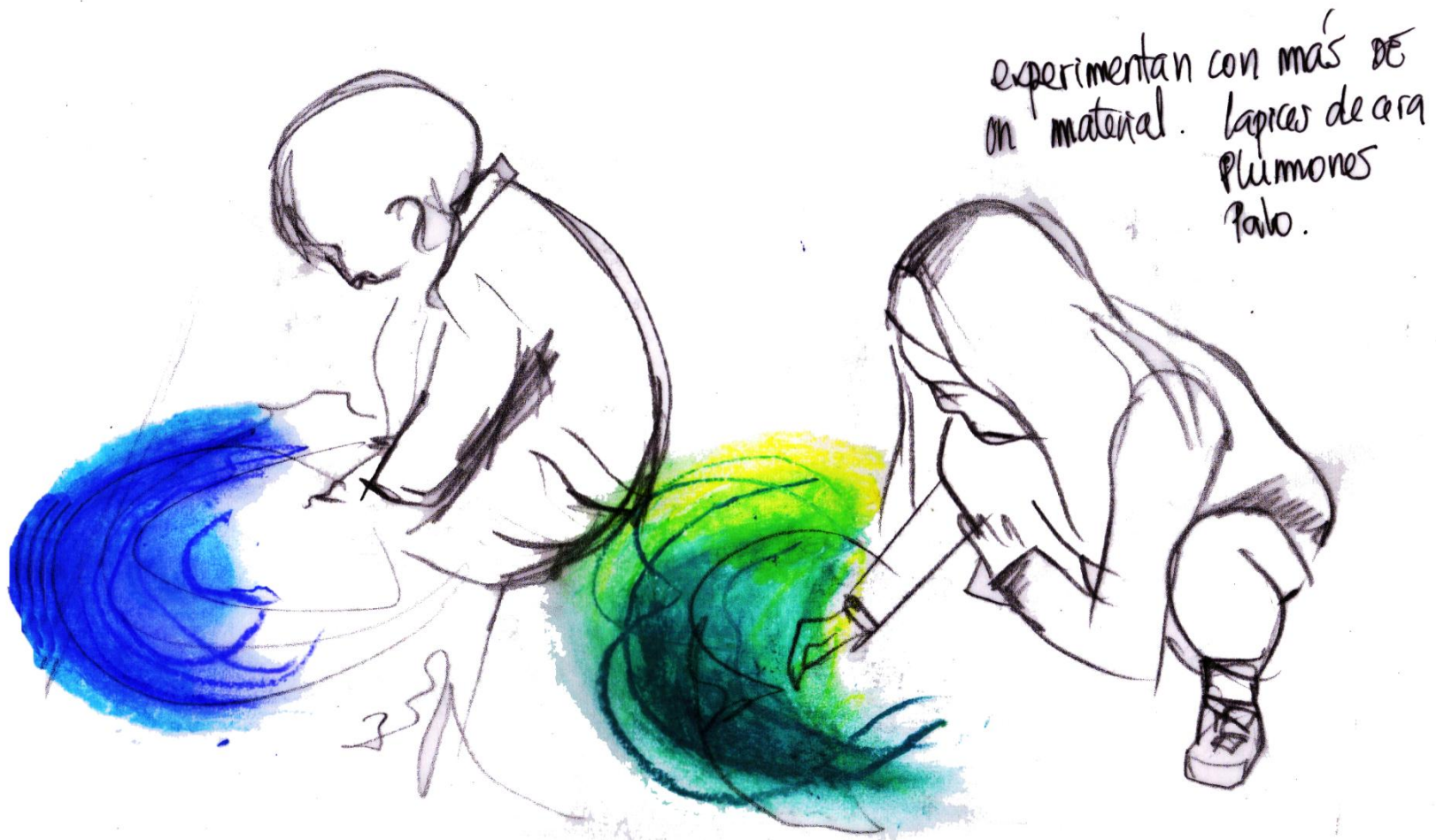
Génesis



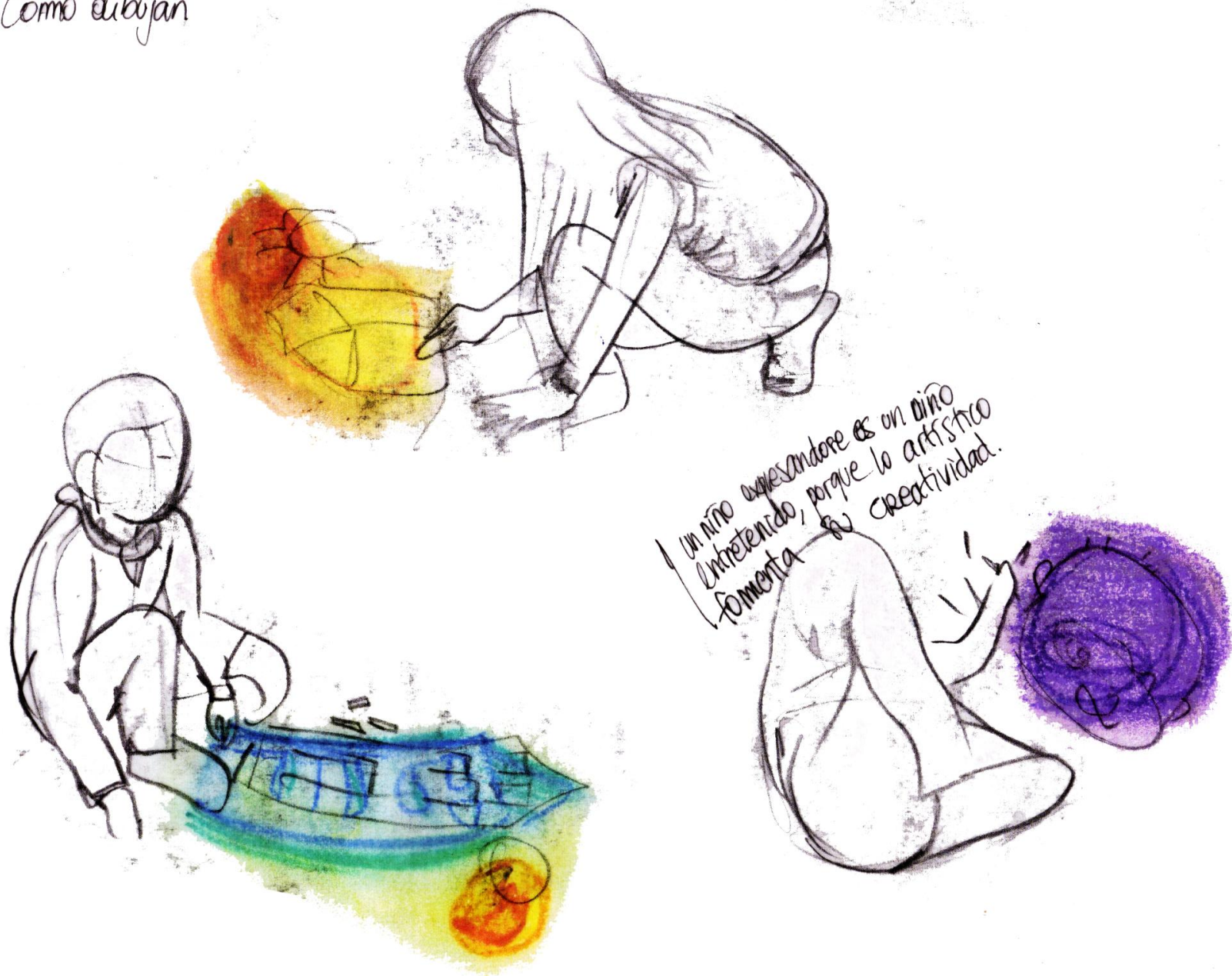
Croquis Observación





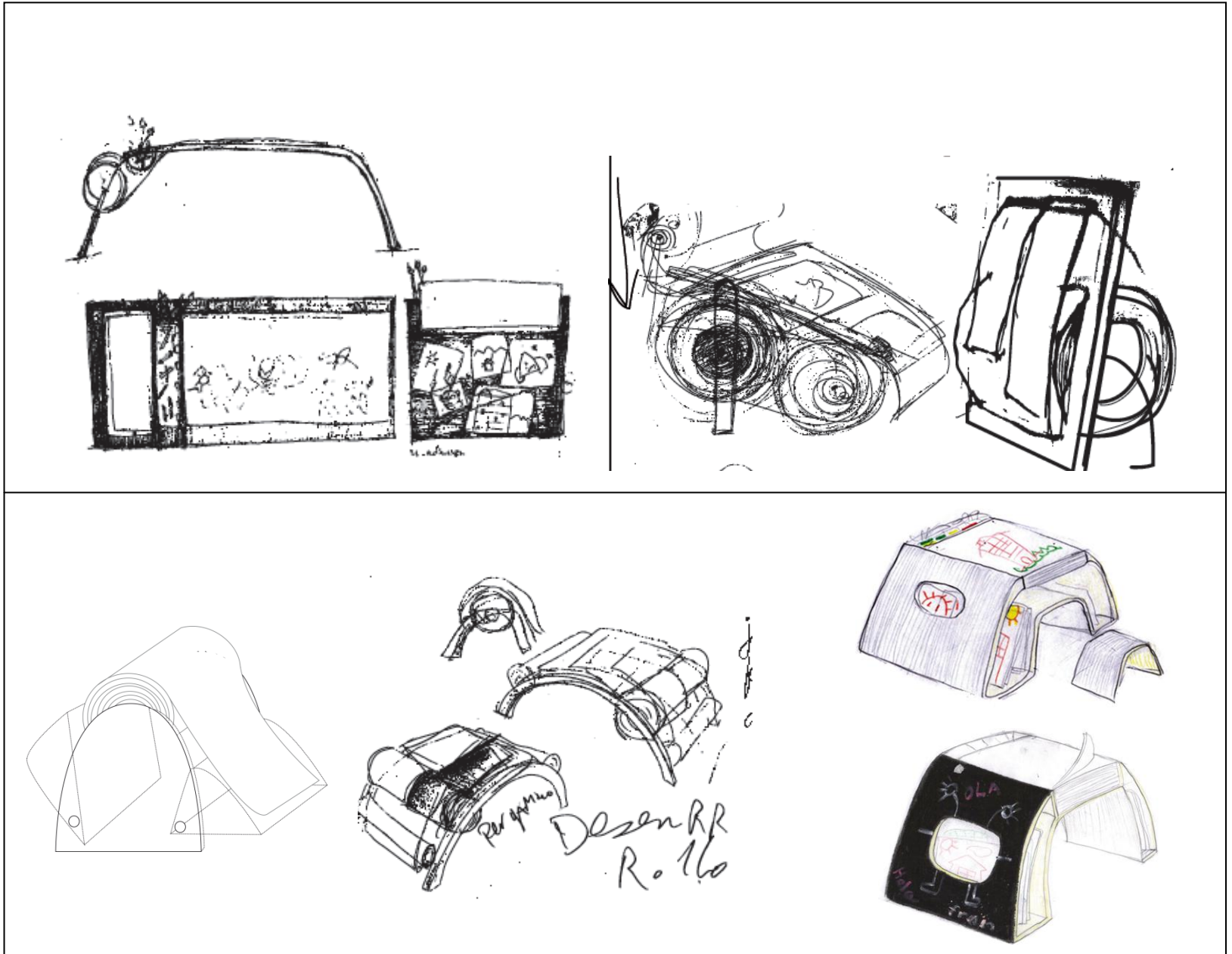


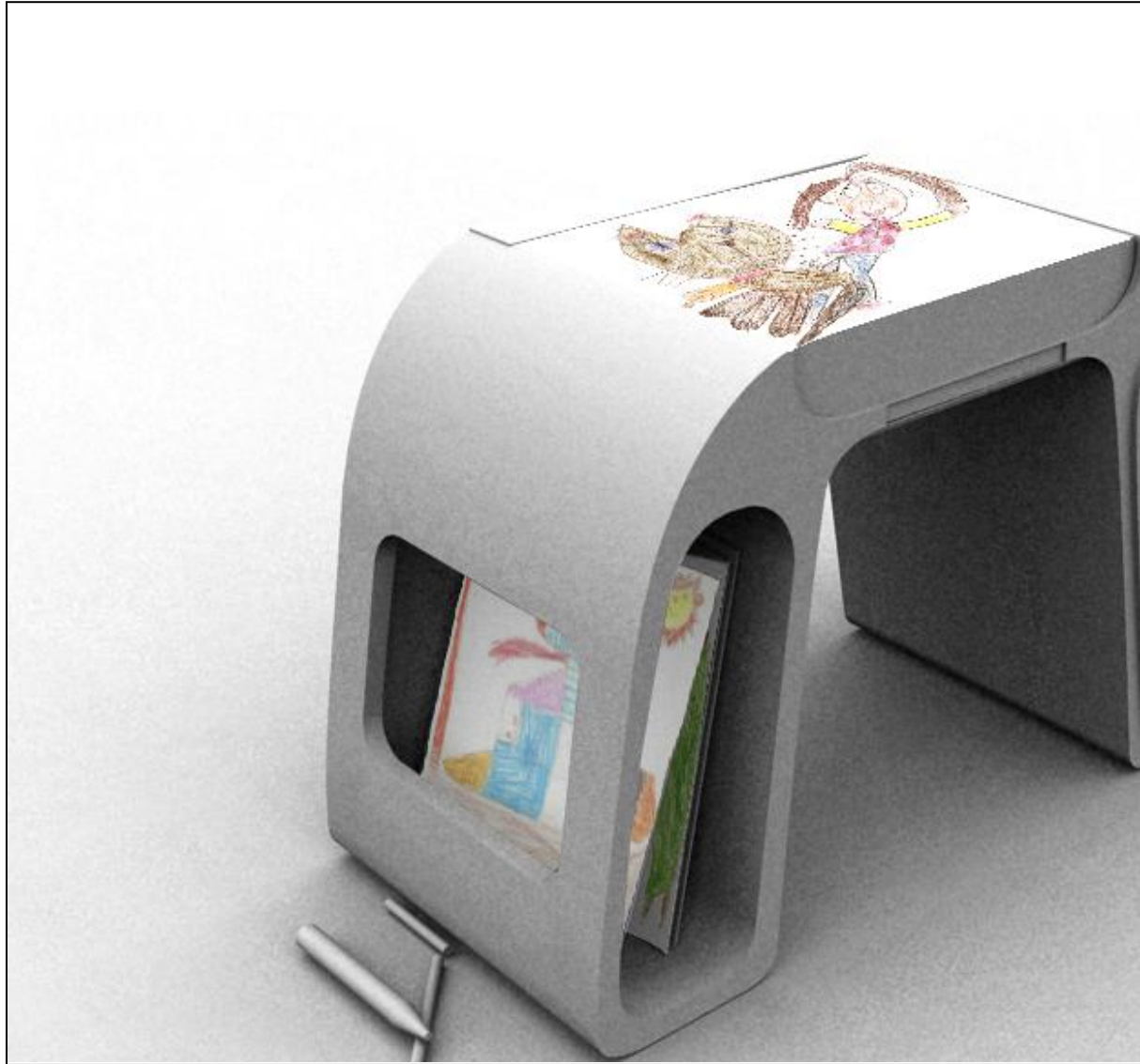
Como dibujan

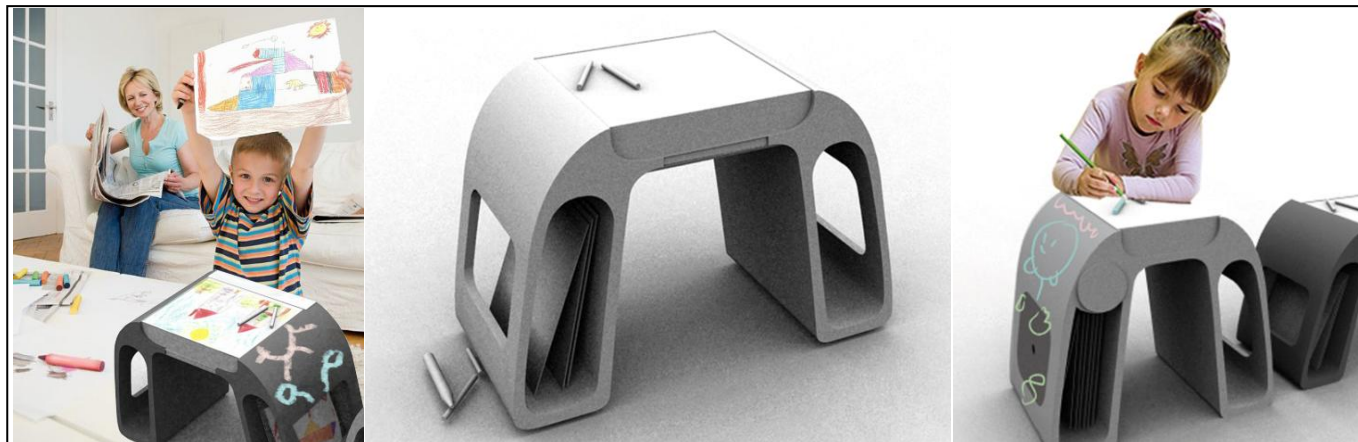


Un niño interesado es un niño
entretenido, porque lo artístico
fomenta su creatividad.

Génesis







Especificaciones técnicas de la propuesta

Materialidad: Estructura de madera cepillada natural
Color: El color corresponde a la supercie de dibujo de pizarrón, color negro.
Superficie plataforma de papel: Resma de 500 Hojas color amarillo claro aludiendo a los papes de notas autoadhesivas. El formato es A4 para el calce preciso con el producto. Este papel viene incluido en la adquisición del producto, de igual manera existe en el mercado para su adquisición a medida de su utilización.
Acrílico
tizas

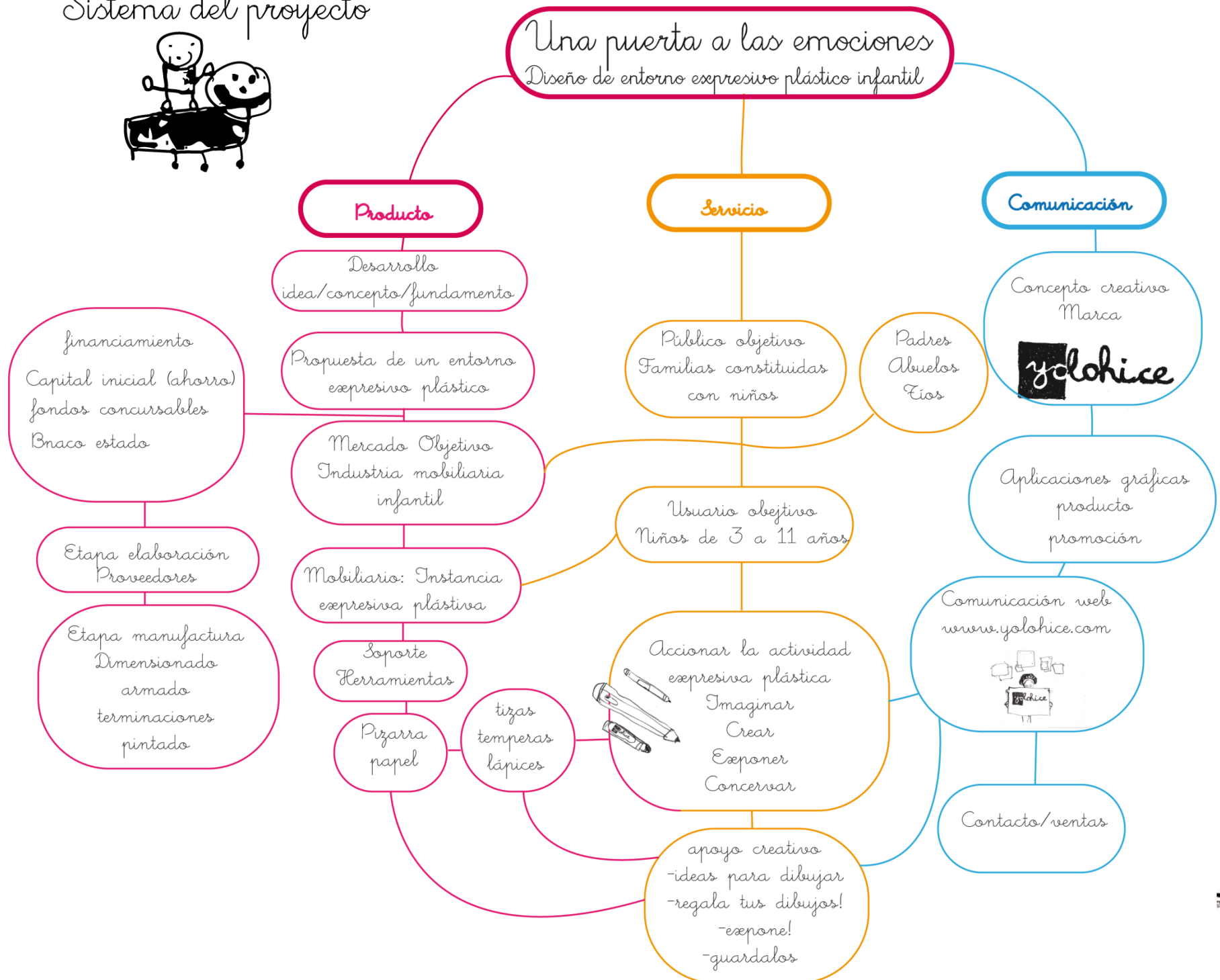
Especificaciones productivas

El proceso constructivo consta de las siguientes etapas

Etapas dimensionado, dimensionado de la madera plancha medidas 1,22 MTS X 2,44 MTS.
Etapas de calce estructura
Etapas terminaciones y pintado; pintura pizarrón aplicación con rodillo espuma.



Sistema del proyecto



Perfil de usuario

Perfil del usuario

Dentro del proyecto, el usuario es clave, ya que en torno a él este proyecto se gestiona de acuerdo a sus necesidades y deseos. Podemos describir al usuario como todo niño o niña, que se incline a la actividad del dibujo y que al enfrentarse a las herramientas expresivas plásticas demuestra inclinación un mundo tentador proclive a la imaginación sin límites, en este caso, de la mano al usuario directo que son los niños, el proyecto tiene un valor intrínseco que aporta un carácter propio con una carga más personalizada, en cuanto al mercado existente, por lo que el usuario adquisitivo, los papás, abuelos, familiares, valoran el producto como una importante fuente catalizadora de este mundo espontaneo mágico, que transcurre entre colores , pizarras, tizas y papeles. La característica socioeconómicamente del perfil de un usuario para este proyecto, va desde c2, c3, abc1, como usuarios posibles óptimos, debido al poder adquisitivo y su selección e inclinación por productos con un valor diferenciador. No solo se refiere al poder adquisitivo como característica principal de usuario destinado, sino que culturalmente valore la importancia del desarrollo artístico de los niños, y persiga este fin con un importante medio de expresión. De forma que contemple el proyecto como más que un mobiliario y visualice a sus hijos, nietos, sobrinos, feliz en su uso.

Características categoría abc1, fuente adimark:

Proporción de la Población: Representa el 7,2% de la población total del país y 11,3% del Gran Santiago.

•**Cuántos hogares son:** De este N.S.E. en Chile hay 296.980 hogares y en el Gran Santiago alcanza los 167.524.

•**Dónde están:** Algunas comunas más representativas en el Gran Santiago son Vitacura, Las Condes y Lo Barnechea, y en regiones serían Viña del Mar, Concepción y Antofagasta entre otras.



- **Educación:** La educación de los jefes de hogar alcanza a 16,2 años promedio a nivel nacional, siendo ésta típicamente Universitaria Completa.
- **Bienes:** De un máximo de 10 bienes este segmento tiene 9,2 en promedio.
- **Rango de ingresos:** Los hogares de este NSE tienen un rango de ingresos entre \$1.700.000 a \$3.500.000 o más.



Investigaciones de Mercado y Opinión Pública



MATRIZ DE CLASIFICACIÓN SOCIOECONÓMICA DE LOS HOGARES DE CHILE

La Matriz combina las dos variables básicas del modelo y genera los N.S.E

CANTIDADES DE BIENES DEL HOGAR (Ducha + TV color + Refrigerador + Lavadora + Calefont + Microondas + TV Cable o Satelital + PC + Internet + Vehículo)	% Hogares Por nivel de Estudio											
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Sin estudios	E	E		E	E	D		D	D	C3	C3	5,3
Básica incompleta	E	E		E	E	D		D	C3	C3	C3	25,5
Básica completa	E	E	D		D	D	D	C3	C3	C3	C3	8,5
Media incompleta	D	D	D	D	D	D	D	C3	C3	C3	C2	17,9
Media completa	D	D	D	D	C3	C3	C3	C3	C2	C2	C2	21,9
Técnica incompleta	C3	C3	C3	C3	C3	C2	C2	C2	C2	C2	ABC1	5,2
Técnica completa o universitaria incompleta (1-3 años)	C3	C3	C3	C3	C3	C2	C2	C2	C2	ABC1	ABC1	7,7
Universitaria (4 años o más)	C3	C3	C3	C3	C3	C2	C2	C2	ABC1	ABC1	ABC1	8,0
% Hogares por Cantidad de Bienes	3,8	5,7	5,6	9,1	15,2	18,9	15,0	10,3	7,2	5,1	4,2	100,0

NIVEL DE ESTUDIO

Características nivel socioeconómico c2:

Proporción de la Población: Representa el 15,4% de la población total del país y 20,1% del Gran Santiago.

• **Cuántos hogares son:** De este N.S.E. en Chile hay 636.965 hogares y en el Gran Santiago alcanza los 299.381.



- **Dónde están:** Algunas comunas más representativas en el Gran Santiago son Ñuñoa, San Miguel y Macúl, y en regiones serían La Serena, Punta Arenas y Calama entre otras.
- **Educación:** La educación de los jefes de hogar alcanza a 14,0 años promedio a nivel nacional, siendo ésta típicamente Técnica Completa o Universitaria Incompleta.
- **Bienes:** De un máximo de 10 bienes este segmento tiene 7,2 en promedio.
- **Rango de ingresos:** Los hogares de este N.S.E. tienen un rango de ingresos entre \$600.000 a \$1.200.000

Usuario directo: El proyecto se enfoca para ser utilizado por todo niño y niña que se vea envuelto por el mundo imaginario y plástico, por lo que está destinado a conquistar el mundo sensible del niño, un mundo etéreo, la condicionante de de genero no influye en este caso

Rango de edad: la edad no está delimitada exigentemente, todo niño que busque y experimente con su imaginación y utilice el medio plástico expresivo para su fin y valore la expresión como juego. Esto a través del tiempo se va desvaneciendo, donde a partir de los 8 -9 años los niños tienen otros intereses.

Usuario adquisitivo: Padres jóvenes, perteneciente s a un nivel socioeconómico medio alto, capaces de adquirir el producto tomando en cuenta el valor del diseño, ya que el proyecto responde a una actividad específica, donde su solución es innovadora dentro de la gran variabilidad del mercado que responde a escritorios y mesas que son de fácil y común adquisición.

Definición del mercado

Mercado objetivo: Mobiliaria para hogar entorno infantil/

Mercado geográfico: V región, contemplando la expansión a RM y demás regiones del país.

Clientes potenciales: instituciones de venta como tiendas comerciales. Y clientes online.



Mood pubblico



Estrategia comunicativa

Desarrollo marca

“Se puede cambiar la formula de un producto, su color, su empaque, su precio, y posicionamiento. Pero no se puede cambiar su nombre sin comenzar de nuevo” Anthony Weir, Publicista Estadounidense.

¿Para qué una marca?

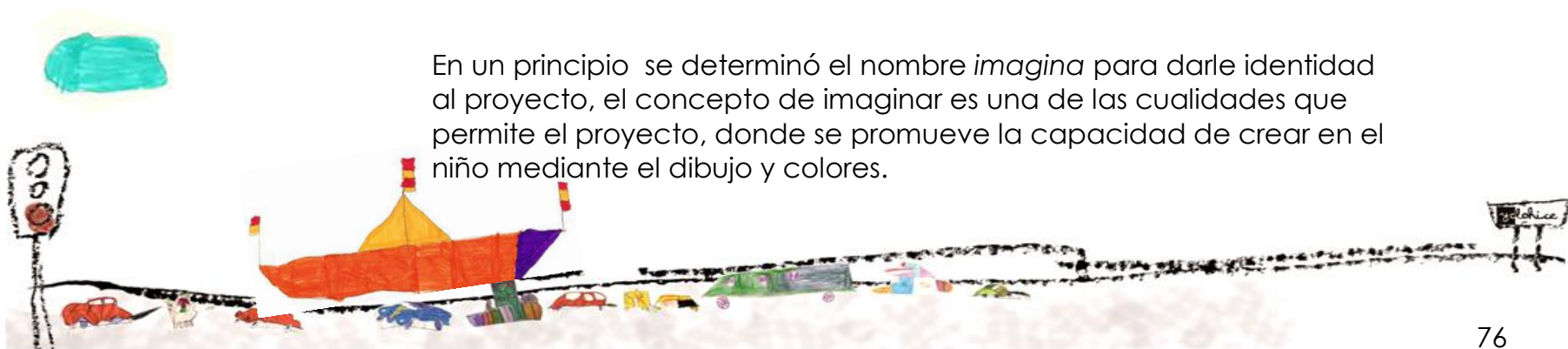
Básicamente una marca nace para dar nombre a un producto o servicio, con el fin de que se diferencie y se reconozca en el mercado, pero no solo permite la identificación de los productos o de los servicios sino representa la promesa, el papel fundamental de la empresa.

La marca contribuye a la finalidad de proponer y promover los productos, esto mediante las plataformas comunicaciones, como medios televisivos, internet, gráficas publicitarias.

Lo importante de generar una marca es el hecho de que el consumidor adquiera un producto con nombre, características propias y únicas, donde la marca concierne estas cualidades y le hacen adquirir un producto con identidad.

Elección de un nombre

En un principio se determinó el nombre *imagina* para darle identidad al proyecto, el concepto de imaginar es una de las cualidades que permite el proyecto, donde se promueve la capacidad de crear en el niño mediante el dibujo y colores.



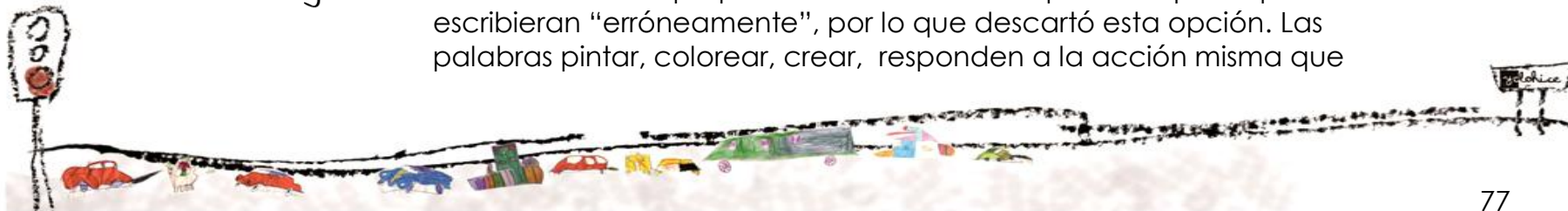
Sin embargo, la palabra *imagina*, es comúnmente asignada fonéticamente para distintos servicios, gráficamente se diferencian entre colores y formas, pero la marca como identidad verbal es muy común, esto me llevó a desarrollar diferentes opciones que conciernan el concepto del proyecto para generar una nueva marca distinta a *imagina*.



Con el fin de diferenciarse lo que se buscó fue potenciar la cualidad del proyecto como tal, donde se pueden rescatar las siguientes palabras:

1. Dibujar, acortar palabras u omitir letras dentro de estas es una característica común dentro de la manera de hablar de los niños, por lo que se bosquejaron palabras como, DIUJAR, DIUJO . si bien esta es una característica propia de las palabras emitidas por niños más pequeños, no se consideró apropiado el escribir u omitir palabras para que se escribieran "erróneamente", por lo que descartó esta opción. Las palabras pintar, colorear, crear, responden a la acción misma que

DIUJAR



permite el proyecto, pero no reflejan el valor primordial que es asignar al niño como autor importante dentro del campo de la expresión gráfica.

¿Qué debe poseer visualmente esta marca?

1. La tipografía debe responder a un lenguaje infantil, pero legible para el usuario, donde se reconozca el destinatario de forma sencilla.
2. El color: muchas veces la exageración de color y la cantidad de variantes y distintos colores en una sola imagen, caen en ser utilizadas y reutilizadas para marcas destinadas al público infantil. Admito que cuando se ve una marca llena de colores se tiende a suponer que es destinada a niños y casi siempre se acierta. Una de mis inclinaciones formales y gráficas es la simpleza, no siento necesario llenar de líneas, colores y piezas cuando se puede comunicar con los mínimos elementos.
3. Considerando que la marca luego vive sobre etiquetas, papelería, gráficas, packagings, web u otros medios, y de manera poder permitir su impresión u estampado de forma sencilla, y que no conlleve complicaciones por tamaño o superficie de aplicación, no me despego de la idea de que se conforme de una sola figura simple monocromática o con algunas variantes de color. Esta puede ser una elección que permita una diferenciación entre la competencia y a la vez un reconocimiento por su simpleza dentro del mercado. Sin exagerar sobre el minimalismo, porque no se olvida que los niños son el principal público, un público en permanente movimiento, alegría y único.



¿Qué proclaman los niños con alegría al terminar un dibujo? O ¿qué recalcan luego de haber terminado?



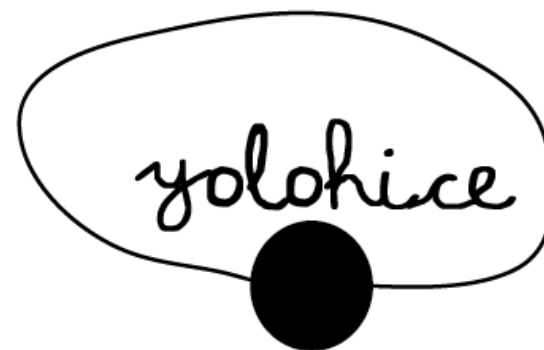
La expresión *yo lo hice!* Responde cuando hacemos algo bueno y que nos hace sentir orgullosos y es necesario hacerlo saber al otro, compartir con otros lo que realizaste juntando colores, formas, y que nació de ti.



Evolución formal de la marca



MIOBRA
expresión plástica



yolohice

yolohice

expresión plástica



Idea

Proyecto Yolahice sobre el mundo del dibujo y los niños

No es que los niños busquen paredes dónde dibujar, sino que están ahí, entonces ¿dónde más?

Casi nunca tenemos un mueble que podamos rayar con permiso, a no ser que una mamá se haya dado por vencida y permita hacerlo sobre un mueble ya olvidado.

Con lápices de cera, plumones, tizas, protagonizan con colores las obras, las tizas en sobre el suelo, los lápices sobre hojas...

Esta propuesta reúne las distintas superficies y otorga el permiso para rayar, dibujar como les permita la experimentación, las ganas y la imaginación del niño. Sin ningún tope.

Porque ellos son la fabrica imaginativa que rara vez se encuentra en off.

Entonces... **ON a la imaginación.**

Estrategias de comercialización

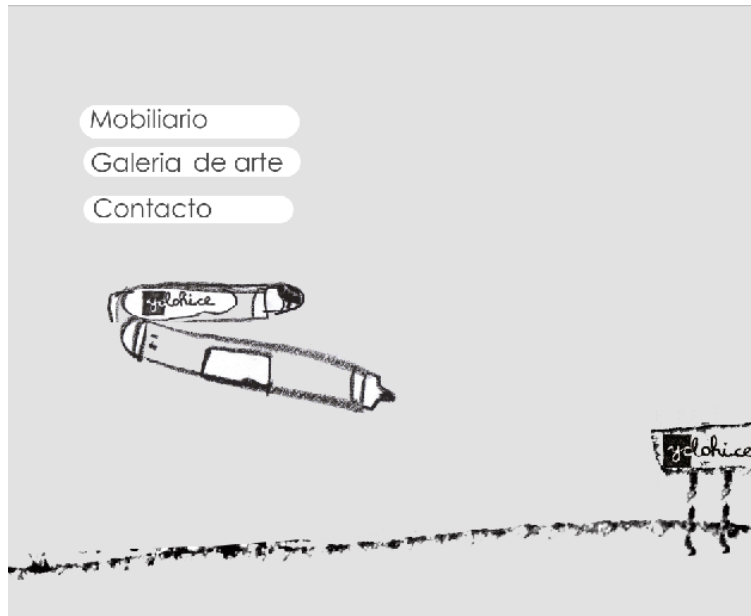
www.yolahice.com es el medio donde se plasma la postura e iniciativa del proyecto en cuanto al trabajo plástico de los niños en un soporte que lo haga protagonista.

Como parte del sistema la plataforma web se categoriza como el punto de venta y de enlace con contactos comerciales para distribución del producto dentro de Chile.

La página será publicitada en las redes sociales con banners y link desde páginas de diseño y decoración.



Diseño pagina web



Galería de arte



Anibal Tapia
6 años
Viña del Mar



contacto Mobiliario

Mobiliario

imagenes



No es que los niños busquen paredes dónde dibujar, sino que están ahí, entonces ¿dónde más?

Casi nunca tenemos un mueble que podamos rayar con permiso, a no ser que una mamá se haya dado por vencida y permita hacerlo sobre un mueble ya olvidado.

Con lápices de cera, plumones, tizas, protagonizan con colores las obras, las tizas en sobre el suelo, los lápices sobre hojas...

Esta propuesta reúne las distintas superficies y otorga el permiso para rayar, dibujar como les permita la experimentación, las ganas y la imaginación del niño. Sin ningún tope.

Porque ellos son la fábrica imaginativa que rara vez se encuentra en off. Entonces... ON a la imaginación.



Galería de arte Mobiliario



Evaluación y factibilidad financiera del proyecto

El presente capítulo tiene como objetivo fundamental la elaboración y evaluación del estudio de factibilidad económica para el proyecto **Yolohice**.

El objetivo central del estudio se basa en que la inversión esté debidamente fundamentada y que las soluciones técnicas, económicas y financieras sean las más ventajosas, teniendo siempre en cuenta la óptima utilización de los recursos tanto humanos como materiales .

El estudio de factibilidad se basará en la documentación técnica de la inversión, en este estudio se valorará la variante seleccionada desde el punto de vista técnico y económico. Esto permite valorar la factibilidad o no de emprender, mantener y/o desarrollar un determinado proyecto. La presente evaluación se construye a partir de los siguientes elementos de análisis:

1. Resumen ejecutivo del proyecto
2. 2, Identificación del Mercado potencial
3. Análisis de las Demandas y Ofertas que se Originan por la Inversión.
4. Valoración de la Competencia Existente.
5. Especificaciones técnicas del Proyecto de inversión.
6. Aspectos legales.
7. Fuentes de financiamiento del proyecto.
8. Pronósticos de comercialización
9. Análisis FODA
10. Conclusiones de Factibilidad Económica.



1. Resumen ejecutivo del proyecto

Nombre del proyecto: Mobiliario para el desarrollo de la expresión plástica infantil.

Una puerta a las emociones [Diseño del entorno expresivo plástico para niños]

Idea: Diseño y producción de un mobiliario que permita y desarrolle la expresión plástica como el dibujo sobre una superficie libre sin límites.

Objetivos

General: Implementar en el mercado la venta de **Yolohice** como mobiliario para niños en aprovechamiento de la expresión plástica.

Específicos:

- Comercializar los productos por vía web
- Producir productos de calidad
- Lograr una venta viable
- Exponer el producto en tiendas de diseño, ferias, etc. como puntos de ventas físicos
- Lograr expandir los puntos de venta a otras regiones



2. Identificación del Mercado Potencial

Mercado Objetivo: Matrimonios jóvenes entre 25 y 39 años tengan hijos hasta 11 años, cuya núcleo familiar tenga un fuerte lazo con abuelos, Tíos y parientes que se centren en adquirir productos para un usuario infantil del núcleo familiar.

Límite de Mercado:

- **Límite Físico:** Territorio nacional. Dentro de la V Región, las Comunas de Viña del Mar, Valparaíso.

Densidad de la V Región: 16.396 km²
276.474 habitantes. (est. 2009)

Características de los consumidores: Matrimonios que opten y gusten por adquirir productos nuevos, que visiten ferias, tiendas, web de diseño, donde valoren el diseño y productos únicos.



3. Análisis de las Demandas y Ofertas que se Originan por la Inversión.

Demanda actual

- **Quiénes demandan el producto en la actualidad**

Padres y familiares que valoren la instancia de expresión plástica de sus hijos o familiares pequeños

- **Expectativas de los consumidores en cuanto el producto**

Formal: Que sea de calidad, perdurable en materiales a diferencia de la gama existente.

Uso: Que el niño se sienta a gusto y desarrolle de forma óptima y con agrado su expresión, que vea en producto un permiso para derrochar imaginación sin límites de papel o herramientas.

- **Qué tipo de productos se consumen actualmente**

En la actualidad el entorno plástico expresivo en los hogares consta a desarrollarse en escritorios o mobiliarios comunes a compartir con la familia como mesas, comederos del living y dormitorios. Productos específicos para la instancia son muy pocos y responden a productos de diseño de alto costo.

Oferta actual

Competencia directa Tiendas de diseño y mobiliario independiente

Productos sustitutos: escritorios, atriles.

Productos complementarios: cuadernos, papales, blocks, lápices.



4. Valoración de la competencia existente

Yolohice como producto mobiliario, responde a necesidades que sobrepasan las características de los productos actuales, un escritorio tradicional cumple diferentes funciones al producto propuesto, donde el actual proyecto capta necesidades y genera las respuestas con una fuerte postura inclinada a la explotación de la creatividad imaginativa y plástica de los niños, por lo cual este es un mobiliario que en si mismo le permite al niño rayarlo, sin que el producto se deteriore, trabajar sobre el cómo superficie para la expresión plástica.

5. Especificaciones técnicas del Proyecto de inversión

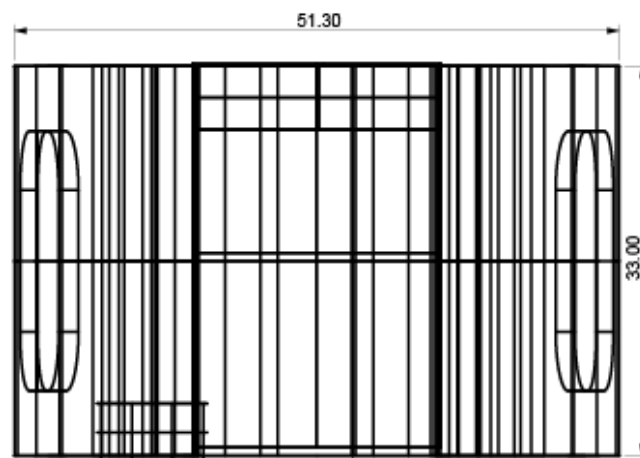
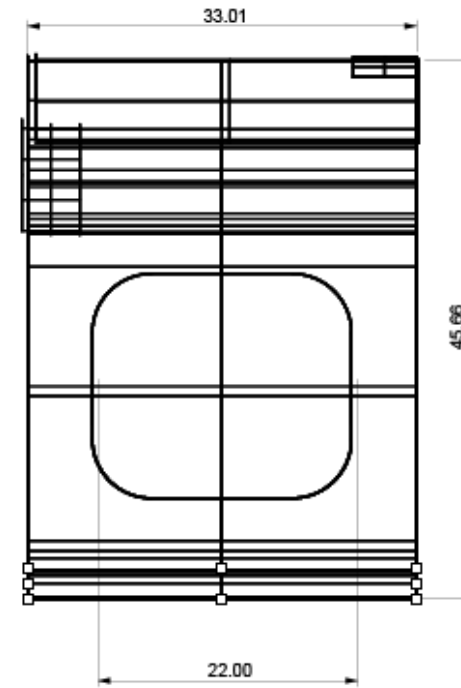
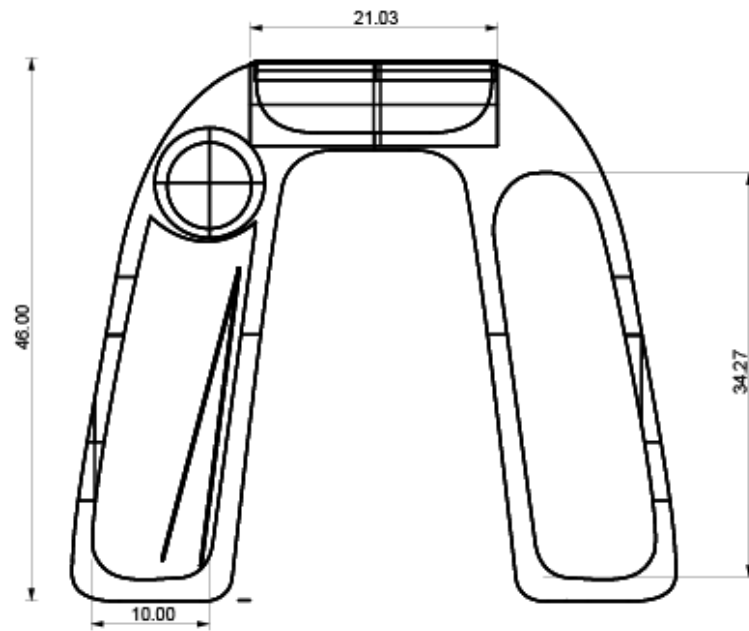
En este punto se tratan elementos de gran importancia para el estudio de factibilidad; es decir, elementos relacionados procesos constructivos, materia prima y mano de obra a utilizar.

Especificaciones técnicas de la propuesta /planos

Comprende el conjunto de datos y soluciones técnicas que posibilitan comparar y evaluar la inversión propuesta con las normativas de calidad y constructivas.



Planos



Capital de Trabajo Materia prima	Valor Neto (\$)	IVA (\$)	Valor Total (\$)	Cantidad (un.)	Precio por producto	Valor unitario (\$)
Estructura						
Plancha Terciado estructural. 15 x 1220 x 2440 mm	\$ 8.129	\$ 1.545	\$ 9.674	1		\$ 8.129
Plancha mdf desnudo 3 x 1520 x 2440 mm	\$ 4.378	\$ 832	\$ 5.210	1	\$ 1.459	\$ 4.378
Pegamento cola fría 1kilo Solcrom	\$ 2.016	\$ 383	\$ 2.399	1	\$ 202	\$ 2.016
Clavos	\$ 1.000	\$ 190	\$ 1.190	1	\$ 50	\$ 1.000
Lámina acrílico 3mm	\$ 3.000	\$ 570	\$ 3.570	1	\$ 3.000	\$ 3.000
Acolchado Borrador	\$ 3.000	\$ 570	\$ 3.570	1	\$ 600	\$ 3.000
Fresa caladora	\$ 1.950	\$ 371	\$ 2.321	1	\$ 195	\$ 1.950
Disco lijado	\$ 2.000	\$ 380	\$ 2.380	1	\$ 667	\$ 2.000
Terminaciones						
Pintura para pizarrón color negro 1 galón	\$ 5.000	\$ 950	\$ 5.950	1	\$ 100	\$ 5.000
Aceite imprimante 1galón Linolin	\$ 8.030	\$ 1.526	\$ 9.556	1	\$ 161	\$ 8.030
Rodillo esponja mediano	\$ 700	\$ 133	\$ 833	1	\$ 350	\$ 700
Brocha profesional 2 pulgadas, mango verde	\$ 500	\$ 95	\$ 595	1	\$ 500	\$ 500
Artículos complementos						
Tizas de colores	\$ 700	\$ 133	\$ 833	1	\$ 700	\$ 700
Papel tamaño A4 blanco/amarillo	\$ 12.000	\$ 2.280	\$ 14.280	4	\$ 3.000	\$ 3.000
Total	\$ 52.403	\$ 9.957	\$ 62.360		\$ 11.525	
Costos de producto unitario	\$ 11.525					
Costo variable total al mes	\$691.500					

Costo variable total al mes corresponde a 60 unidades



Gastos operacionales

Mano de obra	Nº	Operación	Cantidad total de operario	Minutos trabajados por mes	Sueldo fijo mensual
	1	dimensionado	1	9600	\$238.000
	2	Armado estructura	2	9600	\$238.000
	3	Terminaciones y acabado	1	9600	\$238.000
	Total sueldo operario dimensionado				\$238.000
	Total sueldo operario armado				\$476.000
	Total sueldo operario terminaciones				\$238.000
	Total unidades del producto terminado				60
	Valor x minuto por operario dimensionado				\$24,7
	Valor x minuto por operario armado				\$24,7
	Valor x minuto por operario terminaciones				\$24,7
	Total mano de obra				\$ 952.000

[8 horas diarias por 20 días al mes]



Gastos generales

Gastos generales	Nº	Ítem	Monto gasto neto
	1	Luz	\$30000
	2	Teléfono	\$15000
	3	Agua	\$17000
	4	Arriendo local	\$300000
	5	Patente comercial	\$5000
	6	Reposición insumos oficina y taller	\$30000
	7	Tarjetas de presentación	\$5000
	Sub. total gastos generales		\$402.000
	Total de monto por producto (60 productos)		\$6.700

[Gastos mensuales]



Depreciación maquinaria

Maquinaria	Cantidad	Valor de la maquinaria (pesos)	Cantidad de unidades que produce la maquinaria en su vida útil	Porcentaje de depreciación de la maquina por año	
					Depreciación anual total maquinarias por unidad
Sierra caladora	6	\$24.900x6 \$149.400	1.440 (1 año)	40%	
Lijadora de banda	3	\$73.000x3 \$219.000	1.440 (1 año)	40%	
Total		\$368.400		40%	\$147.360/720 u \$204

Costos de diseño

Cantidad de unidades producidas en 1 año	Costo de diseño por la partida	Costo de diseño por unidad	Costo de Diseño Mensual
720	\$ 1.000.000	\$ 1.339	\$ 83.833



6. Aspectos legales

Son obligaciones que nuestra empresa debe responder para que el proyecto se lleve a cabo.

1. Trámites ante SII: Correspondientes a “Iniciación de actividades como persona Natural” (se debe presentar la persona interesada ante SII con su carnet de identidad y llenar el formulario correspondiente, luego se debe comunicar el rubro al cual se desea incorporar) y “Clasificación de actividades Económicas”

2. Permisos Municipales: Patente en caso de la existencia de un local comercial para la venta de nuestros productos.

3. Contrato de compra venta: En el caso que **Yolohice** comience a ser proveedor de diferentes locales comerciales. Debe hacerse para dejar todo debidamente claro en el momento de la transacción.



7. Fuentes de Financiamiento del Proyecto.

Las fuentes de financiamiento del proyecto corresponden a un capital propio y un capital de préstamo (Créditos). A continuación se presentan las condiciones de tal préstamo es decir: la Tasa de interés, el Plazo.

Amortización financiera

Capital contable	\$ 3.000.000
Pasivo	\$2.000.000 (préstamo)
Activo	\$ 5.000.000

Préstamo	Tasa de interés anual	Monto total (deuda)	Unidades producidas durante el proyecto	Costo por unidad producida
\$ 2.000.000	21.66%	\$ 2.960.231	1440	\$ 2.056

[Estimación 1.440 unidades periodo 2 años]



Vía financiamiento fondos concursables

Capital Semilla

El proyecto se considera a postular a subsidios de apoyo a emprendedores innovadores en el desarrollo de proyectos de negocios, mediante el cofinanciamiento de actividades para la creación, puesta en marcha y despegue de sus emprendimientos. Podrán postular Entidades Patrocinadoras, Incubadoras de Negocios y otras instituciones de apoyo al emprendimiento que se encuentren inscritas en el Registro de Entidades Patrocinadoras ante InnovaChile.

Las Entidades Patrocinadoras pueden ser Incubadoras de Negocios u otras Instituciones que apoyen el desarrollo de negocios innovadores y que se encuentren registradas en Innova Chile.

3IE	U. Federico Santa María	V	Valparaiso	www.3ie.cl
NOVOS	U. de Chile	RM	Santiago	www.novos.cl
SANTIAGO INNOVA	Corporación Santiago Innova	RM	Santiago	www.innova.cl
INCUBA UC	P. U. Católica de Chile	RM	Santiago	www.incubauc.cl
INNOVO USACH	U. de Santiago de Chile	RM	Santiago	www.innovo.cl
OCTANTIS	U. Adolfo Ibañez	RM	Santiago	www.octantis.cl

[Fuente © CORFO 2010]

Estas Entidades Patrocinadoras de Capital Semilla son las únicas instituciones habilitadas por InnovaChile para gestionar postulaciones de proyectos de Capital Semilla. El proceso de postulación es parte de la evaluación del proyecto.



Garantía CORFO Inversión y Capital de Trabajo

Es una garantía que avala financiamientos de largo plazo, orientado al segmento de empresas Mipyme. La garantía puede ser usada para operaciones de crédito, leasing y leasback; denominados en pesos, UF, dólares y euros.

Cómo opera la garantía: Corfo avala parcialmente a la empresa ante la institución financiera (banco o cooperativa) para obtener un crédito, y sirve de respaldo ante un eventual incumplimiento de la empresa en el pago del préstamo. Las garantías cubren hasta cierto porcentaje, que va a depender del tamaño de la empresa y las características de la operación.



8. Pronósticos de Comercialización (Cálculos de los Ingresos).

La estimación de los ingresos que generará el proyecto **Yolohice** compone un aspecto primordial en la evaluación de factibilidad financiera, por cuanto de ellos dependerá la rentabilidad de la inversión.

Para estimar los ingresos hay que pronosticar algunos elementos, como son la calidad que podrá alcanzar el producto y la aceptación que éste pueda lograr en el mercado.

En sentido general el cálculo de los ingresos está basado en la definición del volumen de la oferta que se situará en el mercado, el nivel de ocupación o demanda previsto y el nivel de precios.

Los precios de un producto mobiliario dependen en gran medida de su calidad, comodidad, funcionalidad, uso, novedad del producto, etc.



	Unidad producto	Mensual (60 u)	Anual (720u)
Materia prima	\$11.525	\$138.300	\$8.298.000
Gastos operacionales	\$6.700	\$402.000	\$4.824.000
Gastos generales	\$15.866	\$951.960	\$11.423.520
Depreciación de maquinarias	\$204	\$12.240	\$146.880
Costo de Diseño	\$1.339	\$83.833	\$1.000.000
Amortización financiera	\$2.056	\$2.116	\$1.480.320
Costo total proyectado	\$37.690	\$ 1.590.449	\$27.172.720
ingreso total incluyendo IVA	\$62.000	\$3.720.000	\$44.640.000

ingreso ganancias unidad	\$24.310
Ingreso ganancias mensual 60 unidades	\$1.458.600
ingreso ganancias anual 720 unidades	\$17.503.200

	1° mes de trabajo
Materia prima	\$ 691.500
Gastos operacionales	\$952.000
Gastos generales	\$ 402.000
Diseño	\$ 83.000
Amortización	\$123.360
Otros	\$ 200.000
Depreciación	\$ 12.240
Total	\$2.464.100



Estimación por un periodo de 5 años

	720 Unidades	730 Unidades	745 Unidades	760 Unidades	780 Unidades
Año1	\$17.503.200				
Año2		\$17.746.300			
Año3			\$18.110.950		
Año4				\$18.475.600	
Año5					\$18.961.800
	Ingreso total+IVA	Ingreso total+IVA	Ingreso total+IVA	Ingreso total+IVA	Ingreso total+IVA
	\$62.000	\$62.890	\$63.900	\$64.500	\$65.500
	Costo proyectado	Costo proyectado	Costo proyectado	Costo proyectado	Costo proyectado
	\$ 37.690	\$ 38.500	\$ 39.400	\$ 40.000	\$40.500
	ingreso unidad	ingreso unidad	ingreso unidad	ingreso unidad	ingreso unidad
	\$ 24.310	\$24.390	\$24.500	\$24.500	\$25.000
Expansión mercado territorial	v región	Región Metropolitana	Otras regiones	Otras regiones	Otras regiones



9. Análisis FODA proyecto

Con la siguiente herramienta de análisis se pretende considerar la situación actual del proyecto obteniendo un diagnostico preciso en base a la idea proyecto. Se consideran factores económicos, políticos, sociales y culturales que inciden en al ámbito externo al proyecto.

Cuadro de Análisis FODA	POSITIVAS	NEGATIVAS
EXTERIOR	Oportunidades	Amenazas
	-Factores económicos, existen diferentes opciones de postulación a fondos de carácter financiero en pro del emprendimiento. -Factores sociales, el valor del diseño toma importancia. -Factores tecnológicos, existen nuevas tecnologías que acortan los plazos y reducen los costos productivos. -Posibilidad de exportación -Mercado en crecimiento	-Factores tecnológicos, producción de bajo costo productivo con diferentes tecnologías dentro del mercado y la competencia -Existencia de productos sustitutos y alternativos -El ingreso de productos importados de bajo costo adquisitivo en el rubro mobiliario.
INTERIOR	Fortalezas	Debilidades
	-Actividades de desarrollo positivas en cuanto a la postura y la visión de la expresión plástica. Como también la misión del proyecto de forma clara. - Calidad del producto -Características y cualidades del producto que se oferta	-Se carecen recursos tecnológicos -Altos costos de producción -Alta competencia en el rubro



10. Conclusiones de factibilidad económica

Sin duda un trabajo de evaluación económica aclara y visualiza los términos económicos versus tiempo, tomando en cuenta todos los factores constituyentes para este proyecto, su viabilidad consta de un capital suficiente para generar y desarrollar las metas propuestas a través del tiempo, en un comienzo se necesita un previo trabajo de comunicación y gestión con ferias, exposición, tiendas del rubro donde se dará a conocer el producto y generar puntos de ventas físicos.

Dado el alto capital de trabajo necesario para generar una cantidad considerable de productos se considera una opción la postulación a fondos de emprendimiento de capital de trabajo. En esta evaluación se considera un crédito bancario, el cual otorga la posibilidad de producción por los 2 primeros meses y un previo trabajo de comunicación antes mencionado, donde se espera que las ventas y el número de productos por mes generados vayan produciendo las ganancias pertinentes que den consistencia al proyecto de inversión tras los siguientes meses, como los próximos 5 años.



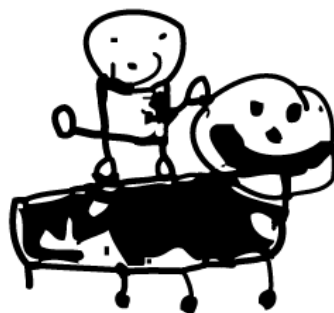
Bibliografía

- Viktor Lowenfeld, "El niño y su arte". Editorial Kapelusz, 1958. Buenos Aires.
- Antonio Mura 1989, "El Dibujo de los Niños". Editorial Argentina.
- Rodha kellogg "Análisis de la expresión plástica en el preescolar "Editorial: kapelusz.
- Viktor Lowenfeld, "Desarrollo de la capacidad creadora. Kapelusz, Buenos Aires
- Wildlocher, D," Los dibujos de los niños", Herder, Barcelona.
- Lev Semyónovich Vigotsky," La imaginación y el arte en la infancia", Capítulo VIII, 1934
- Milagros Gerli "La importancia del desarrollo de la capacidad creadora del niño",2006
- Margarita María Zapata Gutiérrez, "Desarrollo artístico del niño"Colombia,2009
- *Guía para la presentación de proyectos.* Santiago de Chile. Siglo Veintiuno editores y Editorial Universitaria.
- Sapag Chain, Nassir y Sapag Chain, Reinaldo. *Preparación y evaluación de proyectos.*





Anexo



(*)Tablas de datos de la metodología investigativa











Gracias a mi familia
sobre todo a los más pequeño.

