

**PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL ECUADOR
SEDE AMBATO
SERÉIS MIS TESTIGOS**

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Tema:

**AMBIENTES ALTERNATIVOS PARA LA ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE LÚDICA DE NIÑOS EN LA ESCUELA
PARTICULAR “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS”**

Disertación de grado previo a la obtención del título de
Ingeniera en Diseño Industrial

Autor:

EVELIN GABRIELA PACHECO MENA

Directora:

DISEÑADORA ANGÉLICA TIRADO.

Ambato-Ecuador

Julio - 2009



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

**AMBIENTES ALTERNATIVOS PARA LA ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE LÚDICA DE NIÑOS EN LA ESCUELA
PARTICULAR “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS”**

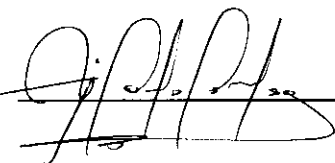
Autor:

EVELIN GABRIELA PACHECO MENA

Angélica Tirado, Dis.
DIRECTOR DE DISERTACIÓN

f. 

Pablo Cardoso, Arq .
CALIFICADOR

f. 

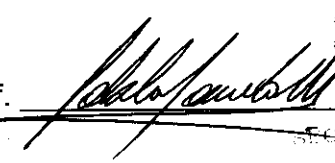

Luis Vargas, Dr.
CALIFICADOR

f. 

Daniel Acurio, Ing MSc.
DIRECTOR UNIDAD ACADÉMICA

f. 

Pablo Poveda Mora, Dr.
SECRETARIO GENERAL PUCESA

f.  

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Evelin Gabriela Pacheco Mena portadora de la cédula de ciudadanía No. 050297257-3 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de Ingeniera en Diseño Industrial son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.



Evelin Gabriela Pacheco Mena

CI. 050297257-3

AGRADECIMIENTO

A Dios por haberme permitido alcanzar esta meta, él es el motor de mi vida y el motivo de cada uno de mis pasos.

Agradezco a mi familia por su apoyo incondicional durante esta etapa de mi vida en la que el objetivo era el obtener un título profesional en una institución tan prestigiosa como la PUCESA, establecimiento en donde, tanto personal docente y administrativo, hicieron posible mi formación académica.

Extiendo mi gratitud a todas las personas quienes compartieron su conocimiento, guía y dedicación para la cristalización del presente trabajo,

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación, está dirigido a mis padres, quienes con su ejemplo inculcaron en mí el deseo de superación personal y académica, en especial a mi madre María de Lourdes quien me dio la oportunidad de efectuar mis estudios universitarios en una notoria entidad como lo es la PUCESA, día tras día supo guiarme por el camino correcto para la obtención de mis objetivos,dejando a mi alcance todo cuanto necesité para llevar a efecto mis actividades .

A mis hermanas, quienes han compartido conmigo y me han dado su absoluto apoyo durante estos años de formación en los que siempre supieron extenderme su ayuda oportuna.

RESUMEN

El Sistema Educativo de cualquier país debe estar abierto a las nuevas formas y técnicas de enseñanza-aprendizaje para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades.

Es relevante indicar que las actividades lúdicas dentro de los principios de este proceso son un método de primer orden y posibilitan el desarrollo a través del juego.

Mientras la capacidad intelectual del infante se inicia cada vez de manera más temprana, los elementos a su alrededor siguen siendo los tradicionales; y, aun cuando cumplan con ciertos parámetros no son los suficientes ni tampoco los indicados para explotar su destreza.

Aulas, laboratorios y bibliotecas son algunos de los lugares en los que el estudiante lleva a cabo sus tareas diarias, dichos sitios suelen presentar falencias en el tratamiento dado a paredes, pisos, mobiliario, etc., creando un entorno poco adecuado.

El diseño de salas educativas de carácter lúdico es la opción más viable, efectiva y positiva de cubrir la necesidad inminente de innovaciones, generada debido al gran cambio que se ha dado en los procedimientos de aprendizaje del niño actual.

Las zonas de trabajo y juego son la base de este proyecto en el que se rescata la modalidad de ludoteca tomando algunos de los factores que puedan adaptarse a un salón de clases o extracurricular.

El crear o modificar espacios de esta naturaleza puede generar controversia por la utilización de color, materiales, conceptos habitacionales, etc., ya que se debe tener especial cuidado con los componentes destinados para el uso de menores de corta edad.

En la propuesta formulada se ha tomado en cuenta estos y otros agentes adicionales por lo que, es muy puntual el fundamento de ofrecer ambientes atractivos, funcionales, dinámicos para niños, teniendo como cimiento el factor enseñar- aprender, en el que se toma en cuenta al entretenimiento y a la vez la propicia instrucción escolar.

La utilización del buen diseño en combinación con aspectos psicosociales, son la clave para determinar la certidumbre y cristalización de áreas como éstas en las que están inmersos objetivos como el de mejorar el avance educativo y satisfacer exigencias formativas a través de la creatividad.

ABSTRACT

The educative system of every country must be open to the new learning and teaching techniques in order to get the acquisition of knowledge, skills and habits.

It is relevant to show that the ludic activities in this process are a method which provides the development through the game.

While the intellectual capacity of the child starts every time earlier, the elements which are around continue being the traditional ones and even when we get some parameters, they are neither sufficient nor correct to explore his or her skills.

Classrooms, labs and libraries are some places in which the student does every day homework, these places don't have good equipment and the environment is inadequate.

The design of classrooms which have ludic character is best, most effective and positive option to cover the eminent necessity of innovations, generated due to the big change in the learning process of children these days.

The work and game areas are the base of this project which rescues the new technique called game room taking some factors which can be adapted to class or extracurricular room.

To create or modify space of this nature could generate controversy due to use of color, materials, room concepts, etc. We should have special care with components designated for the use of children.

In the proposal we analyzed these and other agents, for this reason it is very important to offer an attractive, dynamic environment for children, based on the learning-teaching factor in which the entertainment and at the same time academic instruction, are taken into account.

The use of the design in combination with the psychosocial aspects are the key to determine areas like these in which different objectives like the improvement of the academic achievement and satisfaction of formative expectatives through the creativity are included.

TABLA DE CONTENIDOS

1. GENERALIDADES

1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del problema	3
1.3. Formulación del problema	3
1.4. Delimitación del problema	4
1.5. Objetivos	4
1.5.1. Objetivo general	4
1.5.2. Objetivos específicos	4
1.6. Antecedentes	6
1.7. Justificación	17

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Psicología del niño	19
2.2. Estimulación temprana	19
2.3. Niños en edades de 3 a 5 años	24
2.3.1. Comportamiento	28
2.4. Aprendizaje del niño de 3 a 5 años	30
2.4.1. Como aprenden los niños?	30
2.4.1.1. Importancia del juego en el niño.	32
2.4.2. Qué aprenden los niños?	34
2.4.3. Desarrollo físico	35
2.4.4. Desarrollo del lenguaje	37
2.4.5. Con qué aprenden los niños?	38
2.5. Influencia del juego en el desarrollo del niño	43

2.6. La lúdica	45
2.7. Recursos didácticos	47
3. MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Metodología de la investigación	48
3.2. Tipos de estudio a realizarse	51
3.3. Paradigmas de investigación	51
3.4. Variables	53
3.4.1. Tipos de variables	54
3.5. Técnicas de estudio	54
3.6. Diseño experimental de investigación.	54
3.7. Técnicas de recolección	57
3.8. Observación	57
3.9. Encuesta	58
3.10. Aplicación técnicas	59
3.10.1. Análisis e interpretación	59
3.11. Resultados	71
3.12. Conclusiones	73
4. MARCO CONCEPTUAL	
4.1. El diseño	75
4.2. El diseño industrial	77
4.3. El diseño interior	79
4.3.1. Importancia	79
4.3.2. Aplicación a la enseñanza	80
4.4. El diseño y la lúdica	81
4.5. Espacios de enseñanza-aprendizaje lúdica	82

4.6. Teoría del color	83
4.6.1. El color	84
4.6.2. Escalas de los colores.	85
4.6.3. Propiedades del color	86
4.7. Psicología del color	95
4.7.1. Los niños y el color	98
4.7.2. Color y forma	98
4.8. Ergonomía	102
4.8.1. Criterios fundamentales de la ergonomía	103
4.8.2. Importancia	104
4.9. Antropometría	110
4.10. Antropometrías de niños de 3 a 5 años	118
5. PROPUESTA	
5.1. Formulación de propuesta	119
5.1.1. Mobiliario	120
5.1.2. Complementos decorativos	122
5.2. Contenido	123
5.2.1. Distribución general	123
5.2.2. Manejo de espacios y objetos	124
5.3. Análisis de espacios	125
5.3.1. Análisis de necesidades	126
5.4. Programación	126
5.4.1. Cuadro analítico de funciones	137
5.4.2. Cuadro de necesidades	138
5.4.3. Estudio de áreas	143

5.4.4. Diagrama de inter-relaciones	148
5.4.5. Relaciones funcionales espacio lúdico	151
5.4.6. Diagramas de funcionamiento	152
5.4.7. Zonificación	155
5.5. Plan de desarrollo	156
5.5.1. Partido expresivo	156
5.5.2. Granja	156
5.6. Proceso	159
5.7. Espacio sin amoblar	166
5.8. Proceso de bocetaje	167
5.9. Memoria técnica	168
5.9.1. Área de circulación	168
5.9.2. Planta amoblada	169
5.10. Memoria Gráfica	170
5.11. Cuadros de fondo permanente	186
5.12. Memoria técnico-descriptiva	200

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

GLOSARIO

ANEXOS

TABLA DE GRÁFICOS

FOTOGRAFÍAS

Foto 1. Juego de un niño pequeño	19
Foto 2. Niños de 4 años	24
Foto 3. Juego de un niño	30
Foto 4. Juego con movimientos del cuerpo	35
Foto 5. Trabajo manual	36
Foto 6. Desarrollo de destreza manual	37
Foto 7. Intereses de los niños	38
Foto8. Juego de construcción	39
Foto 9. Juego para clasificar	39
Foto 10. Juguete para desarrollo motor del niño	40
Foto 11. Juego de construcción, reconocimiento	40
Foto 12. Juego de construcción	42
Foto 13. Juego para encajar, organizar	43
Foto 14. La diversión como parte de la educación	45
Foto 15. Mobiliario infantil	81
Foto 16. Espacios para el uso de niños en su educación	82

GRÁFICOS

Graf 1. El Color	83
Graf 2. Círculo Cromático	84
Graf 3. Escala acromática	85
Graf 4. Colores primarios	87
Graf 5. Colores secundarios	87
Graf 6. Colores terciarios	88
Graf 7. Colores complementarios	88
Graf 8. Gama de verdes	89
Graf 9. Gama de azules	89
Graf 10. Gama de rojos anaranjados	90
Graf 11. Gama de ocre y tierras	90
Graf 12. Colores fríos y cálidos	91
Graf 13. Formas	91
Graf 14. Armonías y contrastes	92
Graf 15. Contraste de color	93
Graf 16. Relación de tamaño	94
Graf 17. Relación de transparencia	95
Graf 18. Ilustración Vaca (motivo de inspiración)	164
Graf 19. Ilustración Conejo (motivo de inspiración)	164
Graf 20. Ilustración Oveja (motivo de inspiración)	164
Graf 21. Ilustración Cerdo (motivo de inspiración)	165
Graf 22. Ilustración Gallo (motivo de inspiración)	165

CUADROS

ANTROPOMETRÍAS DE NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS	118
CUADRO ANALITICO DE FUNCIONES	137
CUADRO DE NECESIDADES	138
CUADROS DE FONDO PERMANENTE	186

DIAGRAMAS

ESTUDIO DE ÁREAS	143
DIAGRAMA DE INTER-RELACIONES	148
DIAGRAMA GENERAL DE INTER-RELACIONES	150
RELACIONES FUNCIONALES ESPACIO LÚDICO	151
DIAGRAMAS DE FUNCIONAMIENTO	152
ZONIFICACIÓN	155

CONTEXTUALIZACIÓN

La lúdica es toda actividad que proporcione alegría, placer, gozo, satisfacción, una dimensión del desarrollo humano y que debe tener una nueva concepción que no debe estar incluida sólo en el tiempo libre ni interpretada por la actividad de juego únicamente.

El objetivo de este tipo de actividades son los resultados positivos que puedan generarse para los niños, la familia y la comunidad, por lo que deben estructurarse de acuerdo al marco ético, políticas y programas a aprender.

La lúdica no está obligada a cumplir intereses instructivos de las instituciones educativas, ni hacer del espacio lúdico escolar un aula llena de juegos didácticos que respondan a las asignaturas impartidas en el grado ya que la actividad perdería un tanto su sentido comenzando a responder a los componentes de la instrucción escolar.

Sin embargo la combinación de ambas produciría un efecto positivo y aún mejor de los resultados obtenidos realizando las dos actividades por separado.

Un espacio lúdico debe ser una parte instructiva de la escuela y no una vía pedagógica de satisfacción de la necesidad lúdica de los niños.

El juego o actividad lúdica sana es instructiva, el niño mediante este proceso comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se

combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la instrucción: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados.

Si bien el objetivo de estos espacios es crear un ambiente para el desarrollo del niño a través del juego y la participación en actividades formativas, surgen para el encuentro grupal e intergeneracional con un objetivo claro: el desarrollo integral de los niños y las niñas.

El proceso de construcción de ambientes lúdicos para niños debe estar mediado en esencia por un enfoque pedagógico basado en el grupo al cual va dirigido; combinando de manera efectiva tanto el espacio físico como la aplicación de dicha pedagogía ;siendo el diseño una herramienta imprescindible para la correcta implementación, desarrollo y funcionamiento adecuado de los mismos.

Seguir estos criterios nos permitirá trascender la tradición no únicamente en recreación que nos ha llevado a ser muy creativos en la oferta de espacios de recreación para los niños, sino que permitirá satisfacer necesidades colectivas para la propuesta conjunta de actividades lúdicas; para esto se recurrirá a programas con metodologías que responden a encuestas o tendencias; tratando de recuperar los juegos tradicionales involucrando al niño, innovando y formulando alternativas de juego y aprendizaje.

CAPITULO I

1. GENERALIDADES

1.1. Tema

“AMBIENTES ALTERNATIVOS PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE LÚDICA DE NIÑOS EN LA ESCUELA PARTICULAR “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS”.

1.2. Planteamiento del problema

La escuela “Sagrado Corazón de Jesús” como muchas de las instituciones del país, tiene la necesidad de implementar entre sus actividades de enseñanza aquellas de carácter lúdico, tienen un espacio destinado a festejos mediante el juego pero su objetivo no es el aprendizaje sino; la distracción y recreación del niño mediante el juego libre tradicional, los pequeños dedican dos horas de su jornada escolar a esta zona, los elementos en el área no son los adecuados, existen ciertos objetos de inventario colocados allí, juegos apilados sin uso alguno, que reducen espacios y son obstáculos para la circulación de los menores.

1.3. Formulación del problema

Falencias en la educación del niño actual que por su gran creatividad y destreza, requiere de mayores elementos a su alcance para explotar aún más su capacidad, desarrollo cognoscitivo, psicomotriz y social.

1.4. Delimitación del problema

Se tomó como factor de estudio a niños de tres a cinco años de edad, que corresponden a pre-básico y primer año de básico, de la Escuela Particular "Sagrado Corazón de Jesús".

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Diseñar ambientes alternativos para la enseñanza-aprendizaje lúdica de niños en la escuela particular "Sagrado Corazón de Jesús" de la ciudad de Latacunga.

1.5.2. Objetivos específicos

Investigar la problemática de la institución escogida para la implementación de zonas lúdicas, sus necesidades, las de sus estudiantes y docentes.

Determinar un modelo de cambio en una de las salas de entretenimiento para niños de la escuela particular "Sagrado Corazón de Jesús" de tal modo que se amplíen las técnicas de capacitación a través de la creatividad y dinamismo de sus elementos.

Formular un ambiente lúdico escolar que responda con las exigencias formativas, educativas y recreativas de la sociedad.

Delimitar zonas de juego tomando en cuenta factores como secuencias de usos donde se desarrolle el juego creativo y simbólico.

Crear un ambiente óptimo para el uso del juego libre como método de aprendizaje y desarrollo de competencias, habilidades y conductas mediante la aplicación de parámetros de diseño.

1.6. Antecedentes

La evolución de la sociedad moderna conlleva una organización del diario convivir que ha disminuido el espacio de juegos espontáneos tan vitales para el crecimiento de la niñez, sociedad que además crea dificultades para mantener el núcleo familiar constituido, tan necesario a la regulación de la comprensión intergeneracional.

La sociedad continúa avanzando, la naturaleza del niño es afín con el impulso lúdico, las realidades socioculturales han transformado el contexto; y, significativas experiencias de diversos proyectos han modificado la sensibilidad para orientarse en las formas y fines que sustentan las ludotecas. En medio de tantos ensayos existe también la preocupación por "compensar" al niño socialmente carente y/o aquellos que se desinteresaban de la escuela. La escolaridad sigue siendo un problema mayor para muchos niños, sobretodo porque el sistema de enseñanza aun no asume la problemática de la metodología persistiendo en una rutinaria didáctica.

"La ludoteca es un equipamiento dirigido por un equipo estable de profesionales, los ludotecarios, con un proyecto específico a través del juego y el juguete. La ludoteca dispone de un fondo lúdico significativo, tiene voluntad de servicio público y utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención educativa, social y cultural".

Las primeras Ludotecas registradas de las cuales se tiene conocimiento surgen inicialmente como proyectos para atender niños deficientes y como un servicio de préstamo de juguetes. Se trata de las Toy Loan, en los Angeles/EEUU (1934) y Lekotek, en Suecia (1963). A partir de entonces, instituciones similares empiezan a instalarse por los cinco continentes del mundo, en una gran diversidad de espacios, constituyendo así una posibilidad de respuesta a la necesidad cada vez mayor de rescatar la oportunidad y el derecho de jugar.

La UNESCO lanza en 1960 la idea de crear ludotecas a nivel Internacional y van surgiendo así nuevos proyectos en hospitales, cárceles, centros comunitarios escuelas, asociaciones, barcos, etc. Se destaca el gran movimiento ludotecario (actual) en Francia, España, Gran Bretaña, Australia, Italia y Portugal.

En la actualidad están recomendadas por la UNESCO y en algunos países como Inglaterra, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica y los países nórdicos hay un acelerado desarrollo de creación de nuevas salas de este tipo.

En España por ejemplo fue desde el Ayuntamiento de Barcelona, y en general desde las diferentes administraciones que se apostó por los ambientes lúdicos como un espacio de educación en el tiempo libre, incluyéndolas dentro de los programas educativos y sociales.

Actualmente, en España se posee diferentes modelos de organización y gestión de las ludotecas:

De la realidad actual de los centros, se extrae la característica propia de éstos proyectos; el trabajo tomando el juego como eje central de la intervención. Por tanto, el entorno físico y la programación han de estar siempre relacionada con el mundo del juego y el juguete.

Frente al problema social de tantos niños sin cobertura educativa, fue fundada la FLALU (Federación Latinoamericana de Ludotecas) en Brasil (1986), reuniendo docentes y cientos de niños en una gigantesca ludoteca organizada por el "Circo do Povo". Instancia de encuentro y de proyección, muy animada con los aportes de experiencias que estaban priorizando el juego.

Como instrumento educativo, existen las "Juegatecas" de Bucaramanga (Colombia), "Circo do Povo" en Uberaba (Brasil), el plan de "Juegos en los Espacios Públicos" en Rosario (Argentina), las "Ludotecas del Parque Rivera" en Montevideo (Uruguay).

Posteriormente, a través de la publicación de UNICEF: "Juego y Desarrollo Infantil" Un canto de Libertad (Bogotá 1988) se establecieron relaciones con experiencias de América Central como los Proyectos Recreativos "Arco Iris" en San José de Costa Rica. Generando así, todo un movimiento de expansión de Ludotecas que no ha cesado de crecer desde entonces, pudiéndose decir, que actualmente desde Tierra del Fuego a México se viven innumerables y originales experiencias de Ludotecas.

Desde sus inicios la Flalu ha estado orientando pedagógicamente Congresos Internacionales y Seminarios de Formación Permanente donde las temáticas centrales están en referencia al impulso lúdico, a la expresión creativa, a la afirmación de identidades, a la implantación y evolución de las ludotecas. Frecuentemente, tales eventos han sido co-patrocinados por distintas Instituciones con fines educativos o culturales como lo son las Prefecturas o Intendencias, las Asociaciones de Educación Infantil, las Universidades con proyectos de renovación curricular, las Fundaciones con proyectos de Formación Permanente, las asociaciones de Comunidades que sustentan ludotecas, aunque la mayoría de las veces han sido organizados por iniciativa de los equipos Flalu regionales.

El fructífero intercambio de fascinantes Seminarios y Encuentros Pedagógicos ha dado forma a la propuesta latinoamericana con innovadora caracterización metodológica. Las salas de expresión ludocreativas son de una mayor exigencia educativa, tienen un desempeño profesional que le ayuda a superar las limitaciones de modalidades de administrar juguetes siguiendo la edad evolutiva de la infancia.

El planteamiento pedagógico del juego como método de aprendizaje se constituyó en el aporte latinoamericano al movimiento internacional de ludotecas. Curiosamente, al tiempo que docentes europeos apreciaban las nuevas experiencias latinoamericanas, había quienes elaboraban proyectos en Latinoamérica adoptando la modalidad de ludotecas de la posguerra

Europea, posiblemente como modo más fácil de obtener subsidios o financiamientos externos; pero evidenciando así una problemática particularmente latinoamericana caracterizada por 500 años de dependencia a los productos foráneos.¹

En Latinoamérica las primeras ludotecas surgen a partir de década de los 70 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. En estos últimos 5 años, en otros países como Colombia, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras.

En México junto al Instituto de La Infancia (actualmente y gracias al trabajo de la OMEP y otras organizaciones existen aproximadamente unas 100 ludotecas en este país);

La creación de ludotecas en México es reciente en comparación con algunos países europeos como Francia y España, donde estas instituciones son consideradas un fenómeno recreativo, social y educativo desde los años setentas.

En México las primeras ludotecas se instalaron y pusieron en marcha aproximadamente a mediados de los ochentas.

Una de las ludotecas más importantes de México es la ludoteca familiar, ubicada dentro del deportivo Benito Juárez, que cuenta con más de dos mil juguetes clasificados como: deportivos, constructivos, de salón, de tablero e

¹ Fundación Latinoamericana de Tiempo Libre y Recreación, www.funlibre.org

instrumentales. Esta gran variedad de juguetes ha incentivado la asistencia y son ya más de novecientos los usuarios mensuales.

Ludotecas escolares las hay en instituciones educativas muy diversas. Algunas escuelas superiores, como las facultades de Economía, Medicina y Derecho, de Ciudad Universitaria, cuentan con centros que disponen de materiales lúdicos que responden a las características de los usuarios y de los objetivos que persiguen.

En el nivel de educación primaria, algunas escuelas cuentan con ludotecas. En la escuela primaria Adolfo López Mateos fue creado en el año 1988 y en ella se pretende complementar los materiales lúdicos con actividades propias de una videoteca.

En Costa Rica en los Centros Recreativos Arco Iris, se forma una red de 6 ludotecas "Junico" (Actualmente ya no existen); en Cuba junto a los Círculos Infantiles y bibliotecas (hoy ya cuenta con una Asociación de Ludotecas Cubanas); en Colombia Juegotecas organizadas en los parques infantiles y en los Centros de Bienestar Familiar en Bucaramanga, donde se crea "Asjuegas", encontramos varios proyectos de ludotecas particulares en Bogotá, Girardot, Tunja y Duitama; en Ecuador, en los Centros de Educación Infantil, en Uruguay y Argentina ludotecas y juegotecas se crean a través de diversos grupos de recreación para los centros comunitarios, plazas y parques; en Brasil y Argentina encontramos los centros Lekotek y las famosas Brinquedotecas en todos los estados; en Perú fueron implementadas ludotecas en los parques públicos, pero solo estuvieron

abiertas un año. (Ludotecas, juegotecas, brinquedotecas, Lekotek, Toy Library, Toy Loan, ludothèque, joujotheque son denominaciones en diferentes idiomas, utilizadas en los distintos países del mundo).

En Colombia en la década de los 80 ya se contaba con algunas experiencias apoyadas por la Flalu, en los 90 dentro del proyecto “una ludoteca para Ti” apoyada por la OMEP (Québec-Canadá) fueron creadas ludotecas comunitarias. Hoy se puede constatar diversos proyectos de ludotecas implementados tanto a nivel público como privadas (en Bogotá y en otras ciudades), atendiendo principalmente poblaciones en alto riesgo y ofreciendo este espacio para el desarrollo de la recreación como un derecho fundamental de todos, teniendo como marco general el plan Nacional de recreación.

Es con la FLALU (Federación latinoamericana de Ludotecas), IPA, ABB (Asociación Brasileña de Brinquedotecas), ABRINQ (Asociación de fabricantes de brinquedos), LBV (Legión de la Buena Voluntad) y OMEP (Organización Mundial de Educación Pre- Escolar), organizaciones Latinas que el movimiento Ludotecario comienza a crecer.

El mayor número de Ludotecas en Latino América está concentrado en Brasil contando actualmente con una red aproximada de 350 “Brinquedotecas”, muchas ya registradas y supervisadas por la Asociación Brasileña de “Brinquedotecas”. En un país como Brasil con una realidad social, cultural y económica, semejante a la de los otros países de

Latinoamérica, las Ludotecas son una propuesta viable necesaria e importante, para permitir que los niños tengan acceso a los juguetes, a los espacios, al derecho de JUGAR, a los diferentes valores sociales, individuales y colectivos, a través del juego.

En cuanto al Ecuador el Municipio del Distrito Metropolitano posee un variado conjunto de proyectos, espacios y propuestas de trabajo para la cultura popular, que se han mantenido en unos casos, se han reformulado en otros o se han creado.

El Municipio del Distrito Metropolitano desde el año 1993, ofrece a los habitantes de la ciudad, actividades que conjugan todas las expresiones del arte, en presentaciones masivas, además de talleres, encuentros de cultura, exposiciones, eventos académicos y diferentes actividades culturales que se ofertan para posibilitar el mayor disfrute de los jóvenes y niños de la ciudad.

Se dispone de la Guambrateca que es un espacio de formación estética, en valores y en identidad para los niños y niñas del distrito, siendo a la vez un espacio de recreación, que incorpora a la comunidad y a todo el sistema de educación municipal.

Es la ludoteca más reconocida en el país ya que generó gran expectativa debido a lo innovador y dinámica de sus actividades.

Existen otras ludotecas en zonas tales como Pelileo; pero sin embargo no han tenido gran difusión por el poco grado de importancia que se le da a implementación de espacios como este.

Han surgido diversos tipos de ludotecas tales como:

Ludoteca Hospitalaria: Tiene la finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital para que la internación sea menos traumatizante, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación. Este tipo de ludoteca la encontramos en varios hospitales en Cuba, Brasil y Argentina.

Ludoteca Circulante: También conocidas como itinerantes. Esta clase de ludoteca bastante común en Europa, Canadá y Australia. Tiene los mismos objetivos que otras ludotecas, la diferencia es que funciona dentro de un vehículo que puede ser un bus, camión, o un trailer adaptados. En tres ciudades del estado de San Pablo/Brasil se lleva a cabo la experiencia del programa "ônibus ludicidade"; en Mendoza/Argentina funciona el proyecto móvil niño; en Brasil se desarrollará el proyecto alegría de crecer - jugando y aprendiendo de la LBV, que ofrece varios ómnibus con la ludoteca y servicio médico - odontológico simultáneamente.

La ludoteca itinerante es una buena alternativa para atender a comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos. El tiempo en cada local varía dependiendo de los intereses y necesidades de la comunidad.

Ludoteca Terapéutica: Son aquellas en las cuales se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas. (Deficiencia mental, visual, física auditiva y dificultades escolares, etc.)

Existen varios tipos de proyectos dentro de esta modalidad, uno de los más conocidos son los centros "LEKOTEK" . Este sistema enriquece las relaciones de la familia con los niños portadores de deficiencias. Así también para desarrollar los objetivos de este tipo de ludoteca se necesita de un equipo de profesionales especializados.

Ludoteca de Investigación: Son aquellas instaladas en las universidades, por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos. Por ejemplo la "Brinquedoteca" de la USP/LABRIMP (Universidad de San Pablo), desde hace varios años desarrolla investigaciones de gran relevancia en las áreas de la Psicología, Pedagogía y Sociología, sobre el juego, el juguete y las Ludotecas.

Ludotecas comunitarias: responde a dos aspectos:

Al desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares.

Al cambio social: en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos.

Otra modalidad son las **ludotecas temporarias** (funcionan en diferentes locales, donde se organizan grandes eventos, para ofrecer a los niños y jóvenes diversas actividades lúdicas dentro de la programación).

Ludoteca Escolar: Generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, Jardines Infantiles, Escuelas primarias, buscan suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje, sirven como apoyo pedagógico para los profesores y Psicólogos. Como modelo de estas ludotecas encontramos el programa de la LBV "Un corazón abierto a la creatividad". Es el tipo de ludoteca más común implementada a nivel particular y principalmente con apoyo del estado en varios países latinos.

En este caso la ludoteca escolar será la base para la implementación de ambientes en el plantel antes mencionado.

1.7. Justificación

El campo educativo ha dado un giro trascendental rompiendo esquemas tradicionales, tratando de aprovechar adecuadamente los recursos a su favor. Es ahí en donde surge el concepto de implementación de ambientes innovadores y útiles para la enseñanza y el aprendizaje a través del juego.

Es importante estudiar y conocer la estructura de las formas de aprendizaje en las distintas instituciones del país, ya que muchas de ellas carecen de versatilidad y se limitan al uso de formas de instrucción obsoletas dejando de lado las actividades lúdicas debido a la jerarquía que ha adquirido el aprender en cantidad más que en calidad.

Es primordial el análisis de las necesidades del grupo social al cual va dirigido ya que permitirá conocer más a fondo el problema en la educación. Este proceso investigativo permitirá relacionar coherentemente teoría y práctica, ya que la correspondencia entre acontecimiento diseño-usuario es esencial para la comprensión de la distribución de ambientes, además que esto permitirá experimentar la situación de algunos problemas estructurales.

Es pertinente la realización de una propuesta de mejoramiento y adaptación de espacios de juego , mediante el uso de elementos de diseño que además de dar lugar a la utilización de alternativas permitan alcanzar un proceso didáctico, funcional y sobre todo entretenido de desarrollar destrezas

Así también resulta relevante el mencionar que la instauración de mecanismos que proporcionen opciones nuevas de progreso en cuanto a la

educación es un factor de beneficio a la sociedad. Los espacios de lúdica, se hacen necesarios debido a la pérdida de áreas de juego, la imposibilidad de disponer de materiales y el reconocimiento del ludo como elemento substancial en el desarrollo infantil y juvenil.

A través de quienes serán los usuarios se podrá determinar el avance que generará el implementar zonas que facilitan el desarrollo intelectual. Es factible la implementación de áreas que desplieguen la creatividad de los usuarios ya que ayudará a que la información sea concebida de mejor manera; que llegue de forma más directa y sobre todo que sea del interés y gusto de dichos beneficiarios.

Es viable para aquellos educadores quienes son los principales agentes que posibilitan un adelanto a través del juego y el juguete en el campo pedagógico

Además de justificar una inversión monetaria por la utilidad que generará a educadores y niños un proyecto que reflejará un importante avance en la enseñanza. La propuesta de la implementación de una sala de ludo en una institución con un fin educacional se fundamenta principalmente en el rescate del juego tradicional y moderno con el fin de desarrollar en los niños una mayor capacidad motriz e intelectual.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Psicología del niño

Para realizar cualquier tipo de trabajo de investigación y ejecución de proyectos es necesario saber las características del grupo al que van dirigidos, por lo que en este caso se citará elementos considerados como imprescindibles para efectuar posteriores conclusiones.

2.2. Estimulación temprana



Fig 1. Juego de un niño pequeño.

La educación de los niños no sólo se realizan durante la etapa escolar, 'la inteligencia resulta de una interacción constante y continua entre el sujeto y su medio. De tal manera que al producirse un empobrecimiento del ambiente

también se produciría, como consecuencia lógica una reducción de la tasa de estimulación exterior”(López, 1986,68).

Desde el nacimiento, los niños cuentan con miles de millones de células cerebrales o neuronas, entre las cuales se establecen conexiones, llamadas sinapsis, que se multiplican rápidamente al entrar en contacto el neonato con la estimulación exterior. Estas conexiones surgen si se brindan oportunidades y experiencias de aprendizaje durante los primeros años de vida infantiles.

Según determinaciones de los estudios de Freud, sostiene que un niño juega para repetir situaciones placenteras y también para elaborar las que le resultaron dolorosas o traumáticas.

Arminda Aberastury lo confirma pero a la vez se interesa por las relaciones entre la maduración y el desarrollo que motivaban la aparición o desaparición de un juego a una edad determinada. Su descubrimiento fundamental se basa en la comprobación de que todo bebé pasaba, entre los siete y doce meses, por un período en que la genitalidad era muy importante y tenía formas de descarga adecuadas. Entre ellas, una de las más significativas era el juego, pero no un juego cualquiera, sino uno más específico: meter y sacar cosas, introducir en agujeros diversos objetos , llenar contenidos con pequeños elementos, explorar agujeros.

De acuerdo con los hallazgos de Freud, se pensaba que durante todo el primer año de vida los intereses de un niño se centraban en los alimentos y en los placeres y exigencias derivadas de la zona oral: chupar, morder,

besar, lamer, explorar los objetos con la boca. Según su experiencia asevera que esto era así únicamente hasta la aparición de los dientes para dar paso a nuevos intereses.

El juguete posee muchas de las características de los objetos reales, pero por su tamaño, por su condición de juguete, por el hecho de que el niño ejerce dominio sobre él porque el adulto se lo otorga como algo propio y permitido, se transforma en el instrumento para el dominio de situaciones penosas, difíciles y traumáticas que se le crean en la relación con los objetos reales. Por otra parte, es reemplazable y le permite repetir a voluntad situaciones, que le resultaron placenteras o dolorosas pero que no puede reproducir por sí mismo en el mundo real.²

Freud fue el primero en describir este mecanismo psicológico del jugar cuando interpretó el juego de un niño de 18 meses. El pequeño hacía aparecer y desaparecer un carretel, tratando así de dominar su angustia frente a la aparición y desaparición de su madre, simbolizada por el carretel, y al mismo tiempo echarla sin peligro de perderla, puesto que el carretel volvía cuando él lo deseaba. Este juego le permitía descargar fantasías agresivas y de amor frente a su madre sin riesgo alguno ya que era dueño absoluto de la situación. Además, elaboraba así sus angustias ante cada despedida de su madre.

Al jugar, el niño desplaza al exterior sus miedos, angustias y problemas internos, dominándolos mediante la acción. Repite en el juego todas las

² Morton, Davis. Teoría del juego

situaciones excesivas para su yo débil y esto le permite, por su dominio sobre objetos externos y su alcance, hacer activo lo que sufrió pasivamente, cambiar un final que le fue penoso, tolerar papeles y situaciones que en la vida real le serían prohibidos desde dentro y desde fuera, y también repetir a la vez situaciones placenteras.

La de Freud sigue siendo aún hoy un modelo de observación de juego pero Aberastury descubrió que lo que él había descrito para los dieciocho meses, el juego de las escondidas, surgía mucho más temprano en el desarrollo. El juego de esconderse, aparecer y desaparecer objetos, como el de la sabanita, aparece entre los 4 y 6 meses y responde a motivos psicológicos profundos. En este momento del desarrollo el bebe atraviesa por una etapa que se denomina "posición depresiva" en la cual trata de elaborar la necesidad de desprenderse de la relación única con la madre para poder pasar luego hacia la relación con el padre ; de este modo se establece la tríada madre-padre-hijo, que es la base de las futuras relaciones del individuo con el mundo.

Desprenderse de la relación única con la madre y orientarse hacia el padre abre al niño el camino de múltiples intereses en el mundo exterior y lo conecta con personas y objetos cada vez más variados y numerosos. Estas nuevas relaciones y todas las situaciones de cambio le despiertan ansiedad, y el juego le ofrece por varios caminos la posibilidad de elaborarlas.

En la medida en que el niño va creciendo surgen nuevos intereses, nuevas situaciones de cambio, y los juegos se modifican.

La sustitución del objeto originario, cuya pérdida se teme, se lamenta, por otros más numerosos y reemplazables, la distribución de sentimientos en múltiples objetos y en la elaboración de sentimientos de pérdida y recuperación.

Frente a los objetos, por el mecanismo de identificación proyectiva, los niños hacen transferencias positivas y negativas, según estas cosas exciten o alivien su ansiedad. En personificaciones en el juego se observa cómo puede cambiar el objeto, con gran rapidez, de bueno a malo, de aliado a enemigo por eso las recreaciones del niño, cuando es normal, progresan constantemente hacia identificaciones cada vez más aproximadas a la realidad.

A través de la actividad lúdica el niño manifiesta sus conflictos; de este modo podemos reconstruir su pasado, así como en el adulto lo hacemos a través de las palabras. Esta es una prueba convincente de cómo el juego es una de las formas de expresar los conflictos pasados y presentes.³

Se hace hincapié en la iniciación del juego en los primeros años porque en los juegos iniciales están los fundamentos de todos los desarrollos posteriores de la actividad lúdica y de toda actividad sublimatoria.

³ Aberastury, Arminda, El niño y sus juegos

La sinapsis en el cerebro del niño, se consigue por la estimulación adecuada que generalmente es proporcionada por los padres o en su momento por los docentes.

Cada vez que un niño oye, toca, mira o explora lo que tiene a su alcance; las neuronas forman millones de conexiones gracias a las cuales se interconectan las funciones del cerebro promoviendo su actividad y por ende evitando su desaparición. La estimulación va a permitir que el cerebro del niño tenga un mejor desarrollo y en consecuencia esté más preparado para la asimilación de conocimientos

2.3. Niños en edades de 3 a 5 años



Fig 2. Niños de 4 años

Esta etapa se conoce como niñez temprana y algunos autores se refieren a esta edad como "preescolar" o "niño pequeño", y puede empezar desde los dos años y medio y prolongarse hasta los seis. Aunque los cambios no son tan drásticos como en etapas anteriores, se dan cambios importantes que les ayudan a adaptarse físicamente, a tener una mayor competencia cognoscitiva y una relación social más compleja.

Pasar de la edad de transición a la etapa preescolar requiere de un proceso, el cual no se da en una edad determinada, pero claramente se manifiesta cuando el niño se vuelve mucho más cooperativo y dispuesto a ceder.

La principal característica de esta edad es que el niño ya cuenta con un lenguaje que, además de permitir entender todo lo que se dice, le facilita mucho la comunicación ya que puede expresarse claramente.

Al llegar a esta edad entran en una etapa más saludable de su vida pues se enferman menos.

A los tres años los niños empiezan a establecer relaciones en grupo. Piaget describió etapas del juego de los niños. La gente expresa sus conocimientos y se hace memoria de situaciones observadas a esta edad; juegan en compañía. En general cada uno va a la suya; como máximo intercambian algo. De repente alguno pega a otro. Los comentarios más bien coinciden en que un motivo frecuente de peleas y llanto es querer apropiarse del juguete u objeto que tiene el otro. Normalmente su vocabulario llega a las mil palabras.

A esta edad ya están acostumbrados a esperar turno por lo menos entre los niños que han empezado tempranamente a asistir a los jardines de infancia. A la edad de tres años el niño tiene interés por todo. Comienzan los porque, advierten diferencias y exponen sus teorías acordes con su grado de evolución, la fantasía tiene gran riqueza.

Alrededor de los tres años, la pasión de un varón son los autos y las locomotoras, pasión que comparten las niñas. El pequeño garaje de juguete se usa para juegos ligados con la alimentación y la reparación; lo mismo ocurre con los puentes que utilizan con los trenes. El juego con muñecas y animales satisface sus necesidades de paternidad y maternidad. Las niñas y varones empiezan a valorar un cajón, un ropero, un pequeño mueble donde puedan guardar sus juguetes.

La destrucción y el desorden les producen angustia y empiezan a interesarles la limpieza y el orden. Necesitan ver que algunas cosas pueden reponerse y en este período resulta más placentero para un niño volver a ver un juguete que ha sido arreglado que recibir uno nuevo. El juego del niño se amplía y se complica en esta época. La intensidad del mismo y la riqueza de su fantasía permiten evaluar su armonía mental. El niño que juega bien, tranquilo, con imaginación, da una garantía de salud mental, aunque tenga muchos pequeños síntomas que angustian a los padres.⁴

Su vida mental está poblada de imágenes que le apaciguan y de otras que le inquietan; a ambas teme perderlas, necesita conservarlas, recuperarlas, revivirlas, rehacer la angustia que le provocan, y de este modo abundan en detalles los objetos reales y fantásticos que recrean todos sus dibujos.

⁴ Morton, Davis. Teoría del juego

La imagen es fugitiva y el dibujo la retiene y la inmoviliza; esta capacidad de recrear objetos en imágenes inmóviles es una nueva forma de luchar contra la angustia de pérdida.

La imagen entra también por otro camino en el mundo de sus juguetes: aparece con el libro, y la monotonía con que pide que le repitan sus pequeñas historias y le muestren sus dibujos es también una forma de elaborar esta angustia de pérdida.⁵

Hay niños cuyos juguetes son solo las imágenes de sus libros. La vida moderna le ofrece al niño pequeño la posibilidad de hacer aparecer y desaparecer la imagen a voluntad.

Después de los tres años cuando un niño dibuja su cuerpo o el de sus padres, hermanos o abuelos logra ya una imagen total del cuerpo, y esto lo tranquiliza.

Esta tan interesado en reconocer su cuerpo como el de los niños del otro sexo, el de su padre como el de su madre; por eso, mirando sus dibujos es difícil reconocer a que sexo pertenece el dibujante.

Solo al entrar en la pubertad esta diferencia se hace muy llamativa. La niña dibuja mujeres con formas marcadas y por lo general cargadas de adornos. El varón, en cambio, dibuja personajes cargados de revólveres espadas y ametralladoras.

⁵ Morton, Davis. Teoría del juego

2.3.1. Comportamiento

El niño en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños y, a medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa.

Aunque los niños de 4 y 5 años pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas pueden cambiar con la frecuencia que imponga el niño más dominante.⁶

Es común, en grupo de niños preescolares pequeños, ver surgir a un niño dominante que tiende a "mandar" a los demás sin mucha resistencia por parte de los otros niños.

Es normal que los niños en edad preescolar pongan a prueba sus limitaciones en términos de habilidades físicas, comportamientos y expresiones de emoción y habilidades de pensamiento.

Es importante que exista un ambiente seguro y estructurado, que incluya límites bien definidos, dentro del cual el niño pueda explorar y enfrentar nuevos retos.⁷

El niño debe demostrar iniciativa, curiosidad, deseo de explorar y disfrutar sin sentirse culpable ni inhibido.

⁶ Aberastury, Arminda, El niño y sus juegos

⁷ Woolfolk, Anita Psicología Educativa

Las primeras manifestaciones de moralidad se desarrollan a medida que el egocentrismo cede al deseo del niño de complacer a sus padres y a esas personas de especial importancia. Esto se conoce comúnmente como el estado del "niño bueno", "niña buena".

La elaboración de cuentos puede conducir a la mentira, un comportamiento que si no se aborda durante los años de edad preescolar puede continuar probablemente hasta la edad adulta.

Cuando un niño en edad preescolar vocifera o contesta suele estar tratando de llamar la atención y provocar una reacción del adulto hacia el cual se dirige.

La seguridad de los niños en edad preescolar es de suma importancia. El niño en edad preescolar es altamente inquieto y cae en situaciones peligrosas con rapidez. La supervisión de los padres en esta etapa es esencial, al igual que durante los primeros años.

Las caídas son el principal mecanismo de lesiones para un niño en edad preescolar. Al escalar nuevas y emocionantes alturas, el niño puede caerse de los juegos en un parque, de bicicletas, escaleras, árboles, ventanas y techos.

Es necesario establecer reglas estrictas para que el niño entienda que áreas están fuera de sus límites.

2.4. Aprendizaje del niño de 3 a 5 años

2.4.1. Como aprenden los niños?



Fig 3. Juego de un niño

Los niños aprenden jugando. Pero el juego no sirve sólo para la adquisición de la cultura, sino también para construir la realidad, negociar los significados, innovar y crear. Los niños aprenden jugando, de forma natural, los valores, normas y formas de vida de los adultos.

Mediante el juego, el niño desarrolla el equilibrio, controla sentidos y miembros, explora el mundo material, resuelve sus problemas emocionales y empieza a controlar sus incipientes sentimientos. A través del juego, se convierte en un ser social y adaptado.

La necesidad de crecer y dominar su entorno es tan fuerte para él que pone en ello todo su empeño, energía y vitalidad.

Por eso se aprende más y a mayor velocidad en la infancia que en ningún otro periodo de la vida.

El juguete es el recurso que, aún inconsciente, emplea en este proceso. El juego sigue siendo la actividad primordial de la vida de los niños, necesaria para su equilibrado proceso de desarrollo.

Por ello es fundamental que la familia, la escuela y la sociedad sean conscientes de la necesidad de espacios y tiempo que niños y niñas tienen.

Se debe proporcionar a los niños las mejores condiciones de juego. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano.

La enseñanza y el aprendizaje, no están limitados a los niños, pues el ser humanos se mantiene, consciente o no, en un continuo proceso de ilustración.

Se debe estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, ya que se aprende el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos.

A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial se potencia al 80% la capacidad de aprendizaje.

2.4.1.1. Importancia del juego en el niño.

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen.

El juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva "pérdida de tiempo".

Se valora en cambio, la importancia de esta actividad para el sano desarrollo de la personalidad infantil.

Este cambio de postura se refleja tanto en la incorporación del juego dentro de las actividades curriculares de la escuela, como en el interés manifestado por numerosos fabricantes de juguetes por dotar de valor educativo a sus materiales, dándoles características didácticas que favorezcan el desarrollo.

Los padres, por su parte, buscan cada vez más estas características en los juguetes que adquieren para sus hijos, procurando que se adecuen a las diferentes etapas de desarrollo y estimulen la creatividad infantil.

El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través de esta actividad.

El juego de los infantes siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.

Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos.

El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.

A través de ello lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.

El juego estimula todos los sentidos

El juego enriquece la creatividad y la imaginación

El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas

El juego es divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo.

2.4.2. Qué aprenden los niños?

El juego facilita el aprendizaje sobre:

Su cuerpo- habilidades, limitaciones

Su personalidad- intereses, preferencias

Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños

El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites

La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores

Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas

Solución de problemas- considerar e implementar estrategias

Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias

El juego facilita el desarrollo de:

Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse

Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes

Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos

Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar

Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros

En el caso de los niños su adquisición de conocimientos mediante lo que hacen se traduce al desarrollo de sus motricidades tanto fina como gruesa ya que a través del juego despliegan su práctica y destreza.

2.4.3. Desarrollo físico

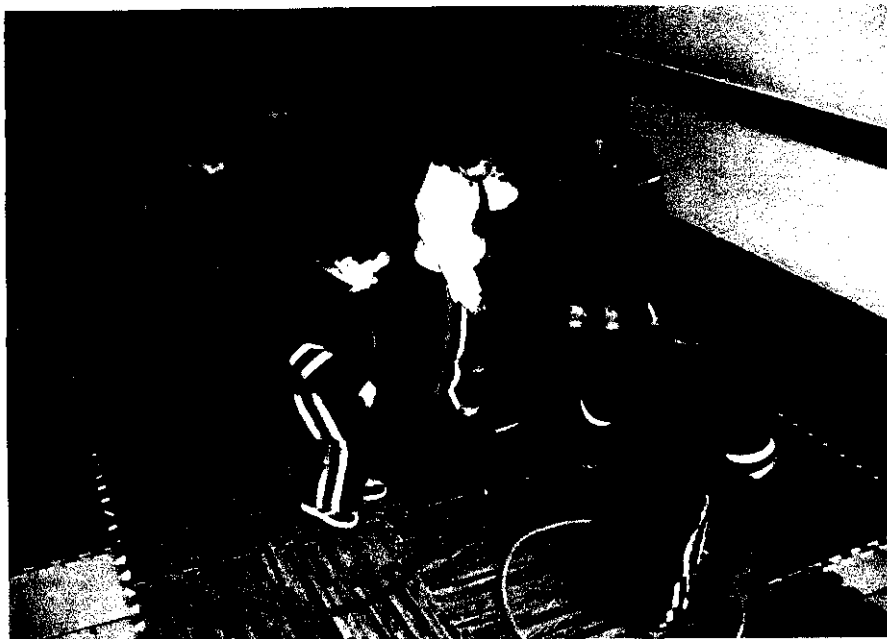


Fig 4. Juego con movimientos del cuerpo

El desarrollo motor grueso en niños de 3 a 5 años debe incluir:

Mayor habilidad para correr, saltar, hacer los primeros lanzamientos y patear

Habilidad para atrapar una pelota que rebota

Habilidad para pedalear un triciclo a los 3 años, pero quizá no manejar bien el volante sino hasta los 4 años

Alrededor de los 4 años, habilidad para saltar en un pie y balancearse luego sobre un solo pie durante unos 5 segundos

Habilidad para caminar apoyando desde el talón hasta los dedos



Fig 5. Trabajo manual

Los acontecimientos importantes del desarrollo motor fino deben incluir:

Capacidad para dibujar un círculo si se lo solicita, alrededor de los 3 años de edad

Dibujar personas con 2 ó 3 partes

Comenzar a utilizar tijeras de punta redonda para niños

Vestirse (con supervisión)

Capacidad para dibujar un cuadrado a la edad de 4

Progresar con el uso de las tijeras hasta cortar en línea recta

Capacidad de ponerse la ropa correctamente

Manejar bien la cuchara y el tenedor al comer

Alrededor de los 5 años, untar con un cuchillo

Capacidad para dibujar un triángulo



Fig 6. Desarrollo de destreza manual

2.4.4. Desarrollo del lenguaje

El niño de 3 años usa pronombres y preposiciones correctamente

El niño de 4 años comienza a entender las relaciones de tamaño

El niño disfruta los ritmos y juegos de palabras

El niño de 5 años comienza a entender los conceptos de tiempo

El niño es capaz de seguir 3 instrucciones simples

Es común que se presente cierto tartamudeo en el desarrollo normal del lenguaje en los niños entre los 3 y los 4 años de edad. Esto se produce porque las ideas llegan a su mente más rápido que su limitada capacidad de expresión, y es más frecuente cuando el niño está estresado o excitado.

La lúdica y los juegos, tienen una doble finalidad: contribuir al perfeccionamiento de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje, lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados

procesos de aprendizaje.

Karl Groos (1861-1946) define una de las teorías relacionadas con el juego, denominada "Teoría del Juego", en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

2.4.5. Con qué aprenden los niños?



Fig 7. Intereses de los niños

El material de aprendizaje del niño es el juguete. Son adecuados los que faciliten y estimulen la movilidad, la experimentación, que le permitan imitar el mundo que le rodea introduciéndose en el juego simbólico poco a poco y los que le ayuden a mejorar su coordinación de movimientos. Los que potencien la fantasía, la capacidad creadora; los que les permitan ampliar el nivel de experimentación y fomenten la estructura del lenguaje.

Aquellos que les permitan iniciarse en los juegos de normas, físicos y mentales:

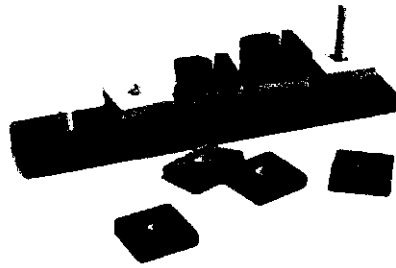


Fig 8. Juego de construcción

Ejemplos: De 2 a 3 años

Formas geométricas para clasificar



Fig 9. Juego para clasificar

Balancines (columpios, mecedoras)

Rompecabezas de piezas grandes

Muñecas y sus complementos

Libros de imágenes

Carros, autobuses con muñecos encajables

Pasadores de hilo

Construcciones grandes y pequeñas

Ábacos

Mosaicos de piezas grandes

Cadenas de colores para encajar

Triciclos



Fig 10. Juguete para desarrollo motor del niño

Pelotas

Legos

Vehículos para arrastrar

Teléfonos

Juegos de asociación de ideas

Tableros de actividades (para hacer nudos, abrochar botones, cremalleras...)

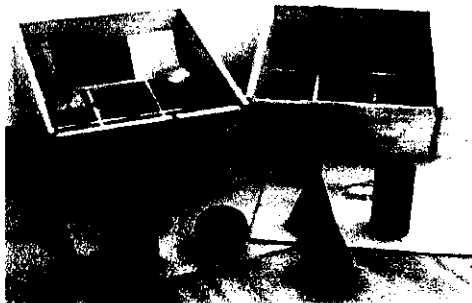


Fig 11. Juego de construcción, reconocimiento

De 3 a 4 años

Granja, pueblos, garajes con sus personajes

Marionetas de guante o de dedo

Muñecos articulados grandes

Cubos de construcción

Legos

Triciclos, coches con pedales o bicis

Muñecas con sus complementos

Cocinitas

Utensilios de cocina y súper mercado

Comestibles

Coches de muñecas

Cunas

Camiones y carros para carga

Construcciones medianas y pequeñas

Memoris básicos (Juegos de parejas)

Juegos de sociedad o de mesa sensoriales (táctiles, olfato, formas y colores...)

Caja de herramientas

Banco de carpintero

Mosaicos

Juegos de bolos

Libros juego

Pizarra y tizas

Tren con vías y accesorios

Juegos de asociación de ideas

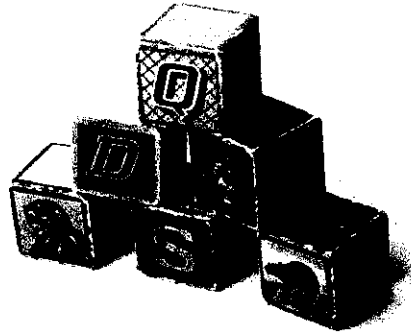


Fig 12. Juego de construcción

De 4 a 5 años

Bicis

Disfraces

Patines

Cocinas, supers con sus complementos

Garajes con sus complementos

Muñecas con sus complementos

Equipo médico

Instrumentos musicales

Cassetes

Libros juego

Coches y complementos

Mosaicos

Legos

Computadoras

Casitas con complementos

Juegos de mesa o sociedad con normas simples (memoria...)

Construcciones con piezas pequeñas y de rosca

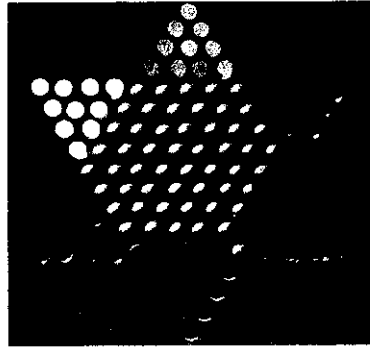


Fig 13. Juego para encajar, organizar

2.5. Influencia del juego en el desarrollo del niño

Jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente.

Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto último de la intervención educativa.

El juego evidentemente ayuda en el desarrollo del niño y actúa de distintas formas de acuerdo a la edad del mismo por ejemplo aquel de tres a cinco

años que perfecciona su percepción de arte, construcción, juego con otros niños o adultos

El juego hace que la creatividad, ingenio capacidad de relacionarse e involucrarse en sociedad se potencialicen de sobremanera.

A partir del nacimiento el ser humano es fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, imaginar son actividades de juego que producen placer y alegría al niño y a la niña.

2.6. La lúdica



Fig 14. La diversión como parte de la educación

Siempre se ha relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente se ha puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y se expresa en los aspectos culturales, en las competencias atléticas, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas y en las expresiones artísticas, tales como el teatro, la música, la plástica, la pintura.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de

comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones.

Fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción. (George Bernard Shaw)

La Capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades.

2.7. Recursos didácticos

Los medios y apoyos didácticos son canales que facilitan el aprendizaje.

Por ello deben planearse y definirse tomando en cuenta las características del proyecto, tema y duración del mismo.

Son medios o recursos que auxilian la labor de instrucción y sirven para facilitar la comprensión o desarrollo intelectual durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Estimulan el interés y la motivación del grupo.

Acercan a los participantes a la realidad dándole significado a lo aprendido.

Permiten facilitar la comunicación. Complementan las técnicas didácticas y economizan tiempo.

El objetivo es lograr que quien los usa aprenda lo más posible.

CAPITULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Metodología de la investigación

Contiene la descripción y argumentación de las principales decisiones metodológicas adoptadas según el tema de investigación y las posibilidades del investigador. La claridad en el enfoque y estructura metodológica es condición obligada para asegurar la validez de la investigación.

La metodología de investigación científica es un cuerpo de conocimiento consolidado, por ser la herramienta para desarrollar conocimiento.

La investigación científica es por su naturaleza un conocimiento de tipo instrumental es un saber hacer con el conocimiento disciplinar para producir ideas-constructos nuevos, modelos teóricos, procesos de innovación, en definitiva, evidencia teórica y empírica que contribuya a una mejor comprensión de la realidad y facilite la detección y resolución de problemas concretos. En este sentido la investigación está siempre vinculada a la realidad, al campo de conocimiento disciplinar de aplicación, al contexto cultural, social y político en que se desarrolla y se convierte en la fuente de generación de pensamiento.

La investigación, en términos operativos, orienta al investigador en su razonamiento y aproximación a la realidad, ordena sus acciones y aporta criterios de rigor científico de supervisión de todo el proceso. En tanto que,

investigar supone la responsabilidad de producir una lectura real de las cuestiones de investigación y demostrar la contribución efectiva. En consecuencia, la investigación implica considerar algunas cuestiones clave:

La ciencia es producto de acciones razonadas y sistemáticas que permiten descubrir nuevos elementos esclarecedores y significativos en la realidad.

La investigación científica cuenta con paradigmas de aproximación a la realidad, que representan a las formas de concebir y desarrollar el conocimiento. Los dos grandes caminos son el Empírico Analítico Cuantitativo y el Interpretativo Constructivo Cualitativo, dentro de cada uno de ellos se inscriben diversas metodologías y tipos de estudios que tienen especificidades y criterios de rigor científico necesarios para su aplicación.

Es condición obligada el conocimiento preciso de estos criterios para posibilitar que la investigación tenga valor científico y sus resultados puedan ser difundidos con confianza en la comunidad científica y sociedad en general.

Se debe analizar cuidadosamente la información obtenida e interpretarla mediante relaciones y argumentaciones teóricamente coherentes que ilustren correctamente la realidad estudiada.

Es necesario gestionar claramente recursos materiales y humanos de acuerdo con la sistematicidad del proceso de investigación a desarrollar.

Puede entenderse esto como el sentido básico de coherencia técnica y ética con relación a la gestión de recursos necesarios para el desarrollo efectivo y

eficiente del proceso de investigación. Se trata, en definitiva, de no perder de vista en ningún momento el sentido y el costo de la investigación para que ambos aspectos confluyan en una ejecución presupuestaria transparente y productiva.

Se requiere establecer una estrategia amplia de difusión y divulgación de la información en diversos formatos y para diferentes tipos de audiencia.

Buscando que la información trascienda los espacios estrictamente científicos y académicos y llegue a las personas enriqueciendo su cultura y comprensión de la realidad. Al mismo tiempo, es importante considerar la investigación científica como una oportunidad de diálogo productivo con la comunidad académica y científica internacional, intercambiando ideas y resultados, retroalimentando el aprendizaje permanente.

Debe velarse por la sensibilidad y el respeto a la realidad, los actores involucrados, los procedimientos aplicados y por los alcances de los resultados y conclusiones derivadas de la investigación.

El proyecto de investigación debe situar sus bases a realizar, su valor se establece en la medida en que tiene plena claridad y concreción en las razones para analizar el objeto de estudio elegido, la perspectiva teórica desde donde se sitúa el investigador, el paradigma investigativo que sustenta todo el estudio y, por tanto, la metodología de aproximación a la realidad: población, muestra, estrategias de recolección de información, técnicas de análisis de la información y temporalidad de todo el proceso.

3.2. Tipos de estudio a realizarse

Exploratorio: Tienen por objeto esencial familiarizarnos con un tema desconocido, novedoso o escasamente estudiado. Son el punto de partida para estudios posteriores de mayor profundidad.

En este caso el factor de estudio son los espacios de educación lúdica.

Descriptivos: Sirven para analizar cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes. Permiten detallar el fenómeno estudiado básicamente a través de la medición de uno o más de sus atributos.

Comportamiento, características físicas y psicológicas del niño de 3 a 5 años.

3.3. Paradigmas de investigación

En este caso intervienen tanto el Paradigma Cuantitativo como el Cualitativo.

Paradigma Cuantitativo: El problema al que se va a dar solución requiere de investigación externa, sus objetivos abarcan algunas variables, estadísticas, la población es específica, requiere de un trabajo de campo, para lo que se necesitará del grupo de referencia y cuyos resultados son generalizables, es decir que abarca un grupo para llegar a un objetivo específico.

Recoge información empírica (de cosas o aspectos que se pueden contar, pesar, o medir) objetiva y que por su naturaleza siempre arroja números como resultado.

La investigación cuantitativa se caracteriza porque su diseño incluye la formulación de hipótesis que se traducen en variables, las que a su vez se traducen en indicadores cuantificables.

Esta clase de investigación termina con datos numéricos.

Este tipo de investigación es muy fuerte en cuanto a la precisión acerca del fenómeno mismo, pero es débil en cuanto al papel del contexto o ambiente en la generación de esos datos.

Se utiliza este método de investigación ya que se necesita conocer datos cuantificables, como número de personas(niños), cantidad de objetos necesarios, etc.

Paradigma Cualitativo.- Este tipo de investigación recoge información de carácter subjetivo, es decir, que se percibe por los sentidos, como el cariño, la afición, los valores, aspectos culturales, etc. Por lo que sus resultados siempre se traducen en apreciaciones conceptuales (en ideas o conceptos), pero de la más alta precisión o fidelidad posible con la realidad investigada.

Se caracteriza porque su diseño no incluye hipótesis, sino formas de entrevistar, observar o grabar en video los lugares o las personas a investigar, para luego convertir la información en categorías de análisis, hasta obtener una apreciación de alta precisión respecto de la realidad investigada.

Esta investigación es débil en cuanto a la precisión acerca de los datos, pero es muy fuerte en cuanto al papel del ambiente que genera al fenómeno investigado.

Se hace uso de esta metodología ya que se necesita conocer de características físicas y psicológicas de los niños para adaptarlos a un ambiente de su agrado y óptimo.

Se hizo el análisis de las jornadas escolares de los niños, sus disciplinas educativas, recursos didácticos, su comportamiento e intereses.

3.4. Variables

Variable: es una propiedad o característica observable en un objeto de estudio, que puede adoptar o adquirir diversos valores y ésta variación es susceptible de medirse.

Para operacionalizar variables es necesario primero definirla conceptualmente, luego operacionalmente y por último encontrar los indicadores.

Definición conceptual: es la que se propone desarrollar y explicar el contenido del concepto, son en el fondo las definiciones de "libros".

Definiciones operacionales: son las denominadas definiciones de trabajo, con estas definiciones no se pretende expresar todo el contenido del concepto, sino identificar y traducir los elementos y datos empíricos que expresan o identifican el fenómeno en cuestión. Asigna significado a un concepto describiendo las actividades ejecutables, observables y factibles de comprobación.

Indicadores: son el máximo grado de operacionalización de las variables.
Son instrumentos que permiten señalar o no la presencia de la variable.

3.4.1. Tipos de variables

Variable Dependiente: Reciben este nombre las variables a explicar, o sea el objeto de investigación, que se intenta explicar en función de otras variables.

Variable Independiente: Son las variables explicativas, o sea los factores susceptibles de explicar las variables dependientes.

Variable Dependiente.- Ambientes para la enseñanza-aprendizaje lúdicos de niños.

Variable Independiente.- Ambientes con poca proyección al juego, creatividad y aprendizaje.

3.5. Técnicas de estudio

Investigación.- La indagación es relevante debido a la necesidad de recopilar datos confiables y que arrojen resultados en cuanto a la situación actual de la educación escolar de tal forma que sirvan como punto de partida para la formulación de nuevas hipótesis realizables y útiles.

3.6. Diseño experimental de investigación.

El Diseño Experimental es un estudio de investigación en el que se manejan deliberadamente una o más variables independientes (supuestas causas) para analizar las consecuencias de esa manipulación sobre una o más

variables dependientes (supuestos efectos), dentro de una situación de control. A modo más general, un experimento consiste en aplicar un estímulo a un individuo (grupo) y observar los efectos de dicho estímulo sobre éste.

Población y muestra: Población, “es el conjunto agregado del número de elementos, con caracteres comunes, en un espacio y tiempo determinados sobre los cuales se pueden realizar observaciones” (D’ONOFRE p361-1977). En otras palabras, la población es el conjunto de todos los sujetos en los que se desea estudiar un hecho o fenómeno. Cuando la población es pequeña se puede trabajar con toda la población, pero si la población es numerosa es necesario trabajar con una muestra.

Según datos de la página oficial del INEC, de acuerdo al último censo realizado en el año 2001 la población de Cotopaxi es de 349.540 representando el 2,9% de una población total de 12.156.608 a nivel nacional.

El 38% de la población de Cotopaxi tiene de 0 a 14 años, y alrededor del 7% de 0 a 5 años; que incluye el grupo de estudio del proyecto planteado.

En cuanto a la ciudad de Latacunga los resultados estadísticos indican que la población es de 143.979, de la que 7709 tienen de 0-4 años y 8216 tienen de 5-9 años. Estos datos son representativos ya que han transcurrido varios años desde el último censo de población y vivienda, sin embargo se puede generar una expectativa de lo que podría evidenciarse en la actualidad.

El grupo de infantes es grande sin embargo, el rango que va de 3 a 5 años reduce el número ya que hoy en día se inicia la instrucción escolar obligatoria a partir de los 4 años sin embargo, niños menores ya comienzan su vida estudiantil desde corta edad.

En el caso de la Escuela Particular "Sagrado Corazón de Jesús de Latacunga" la población total, objeto de estudio se determina por el número de estudiantes, docentes y padres de familia siendo el número referente el de 94.

MUESTRA, es un subconjunto representativo de la población o del conjunto universo. Los estudios que se realizan en una muestra se pueden generalizar a la población por procedimientos estadísticos, es decir, hacer extensivos sus resultados al universo, por lo que una muestra debe tener dos características básicas: Tamaño y representatividad.

Está constituida por uno o varios de los elementos de la población y que dentro de ella se delimitan con precisión.

Grupo de estudio:

Niños de 3 a 5 años pertenecientes al prebásico y primer año de básica de la Escuela Particular "Sagrado Corazón de Jesús".

Maestras parvularias

Padres de familia de niños preescolares

Para determinar el tamaño de la muestra se hace uso de diversos métodos o fórmulas, haciendo el trabajo del investigador más idóneo.

$$n = \frac{S^2}{\frac{E^2}{Z^2} + \frac{S^2}{N}}$$

n = tamaño necesario de la muestra

Z $\alpha/2$ = Margen de confiabilidad

95% $\alpha=0,05$, Z= 1,96

99% $\alpha=0,01$ Z=2,58

S= Desviación estándar

E= Error o diferencia máxima

$$n = \frac{(0,4)^2}{\frac{(0,05)^2}{(1,96)^2} + \frac{(0,4)^2}{94}} \quad n = 63$$

Debido a que el proyecto tiene un grupo específico de estudio y aplicación, será este mismo grupo el que servirá de indicador para realizar conclusiones posteriores.

3.7. Técnicas de recolección

Los dos procedimientos o técnicas más usadas para la recopilación de los datos son la observación y la encuesta.

3.8. Observación

Es el procedimiento empírico por excelencia, el más antiguo; consiste básicamente en utilizar los sentidos para observar los hechos, realidades sociales y a las personas en su contexto cotidiano.

Para que dicha observación tenga validez es necesario que sea intencionada e ilustrada (con un objetivo determinado y guiada por un cuerpo de conocimiento).

Esta técnica es necesaria para determinar el comportamiento actual del niño durante el lapso de aprendizaje escolar, los elementos a su alrededor y su interacción con sus maestros y compañeros, lo que servirá para determinar sus necesidades.

Esto se evidenció en las horas laborables de los estudiantes, expectando su forma de actuar, su entorno físico, comodidades y necesidades.

Los niños responden bien a las tareas asignadas, siguen instrucciones, realizan ejercicios de motricidad, clases de computación, etc

3.9. Encuesta

La encuesta consiste en un cuestionario, sobre un tema determinado de acuerdo a ciertos esquemas o pautas determinadas.

Se realizarán encuestas a docentes y padres de familia de niños de pre-básico y primer año de educación básica.

Diferentes técnicas de recopilación de datos se apoyan en la utilización de cuestionarios para cumplir su objetivo.

Un cuestionario es por definición un instrumento rigurosamente estandarizado, que traduce y operacionaliza problemas de investigación.

Es necesario que cumpla con dos requisitos esenciales: validez y fiabilidad.

En este caso las preguntas formuladas son de opción, múltiple, cerradas y de opinión.

3.10. Aplicación técnicas

Las técnicas a aplicarse se dividieron en categorías de acuerdo al grupo al que va dirigido

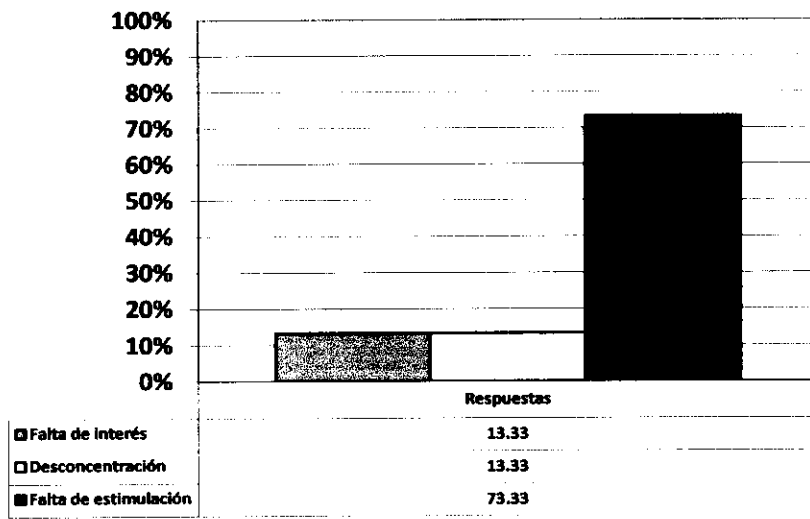
3.10.1. Análisis e interpretación

La interpretación de resultados se respalda en un vigoroso marco teórico-conceptual que permite leer la realidad en relación con la teoría, para encontrar elementos nuevos y formularlos teóricamente incorporándolos como nuevos aportes.

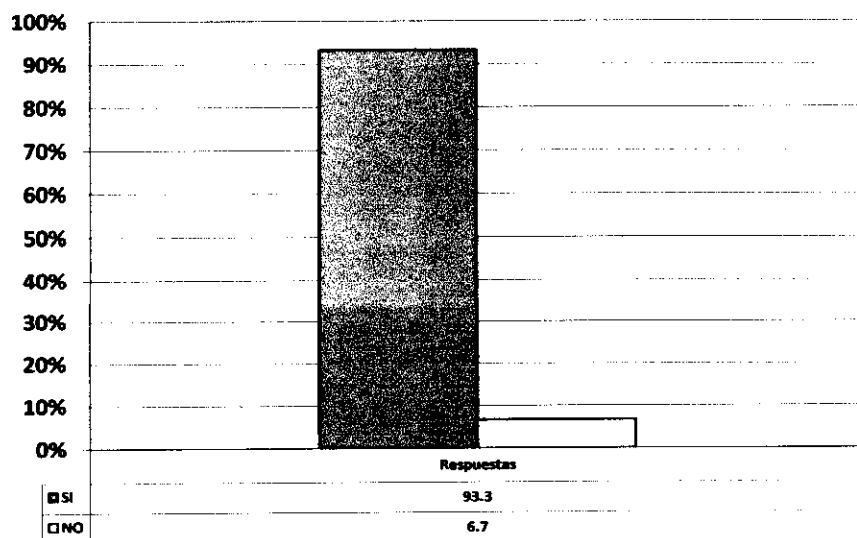
Es fundamental que el ejercicio reflexivo de interpretación esté apoyado en el razonamiento y argumentación antes que en la simple intuición, puesto que la investigación y el conocimiento avanzan en la medida en que se revisan las ideas para mejorar su potencial de representación de la realidad.

A continuación se hará un análisis de cada una de las interrogantes realizadas

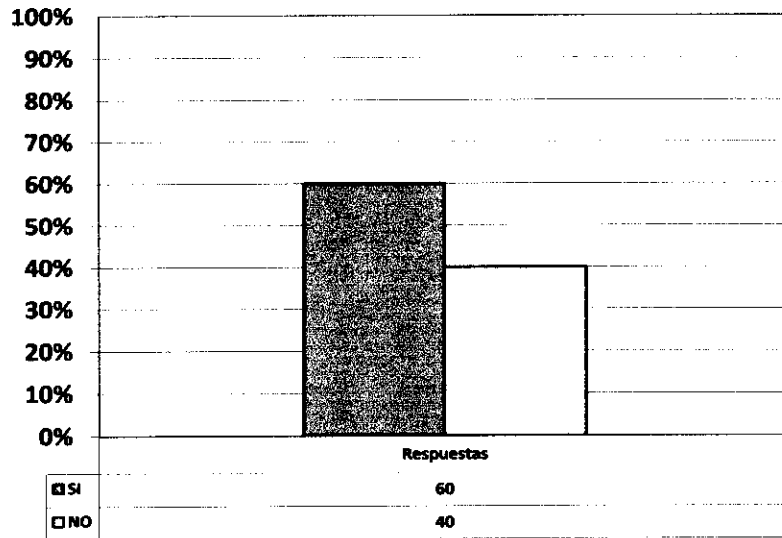
Por qué un niño tiene falencias en su aprendizaje



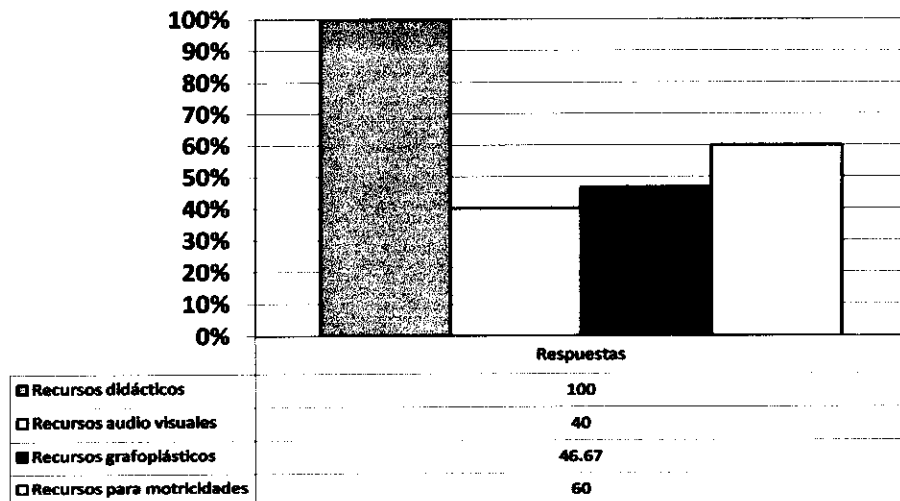
Cree Ud. que el niño relaciona el juego con sus clases?



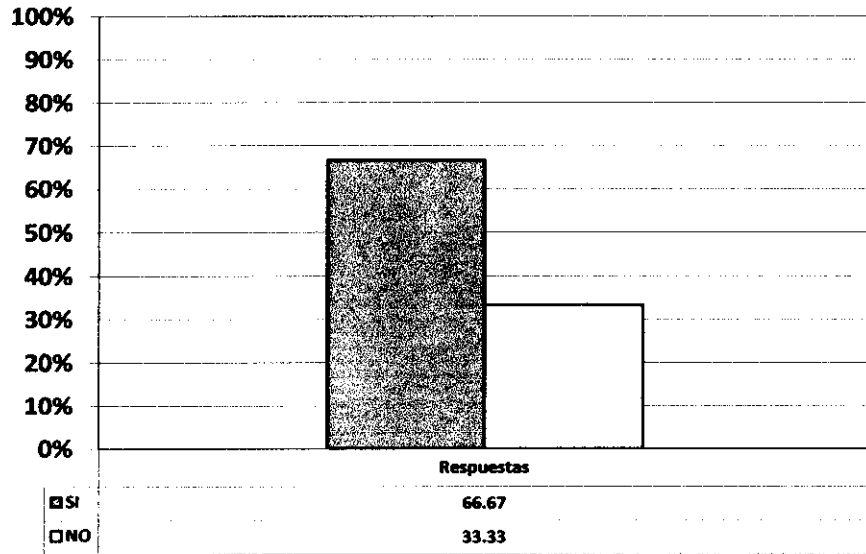
¿Cree Ud. que cuenta con todos los mecanismos para la correcta instrucción escolar ?



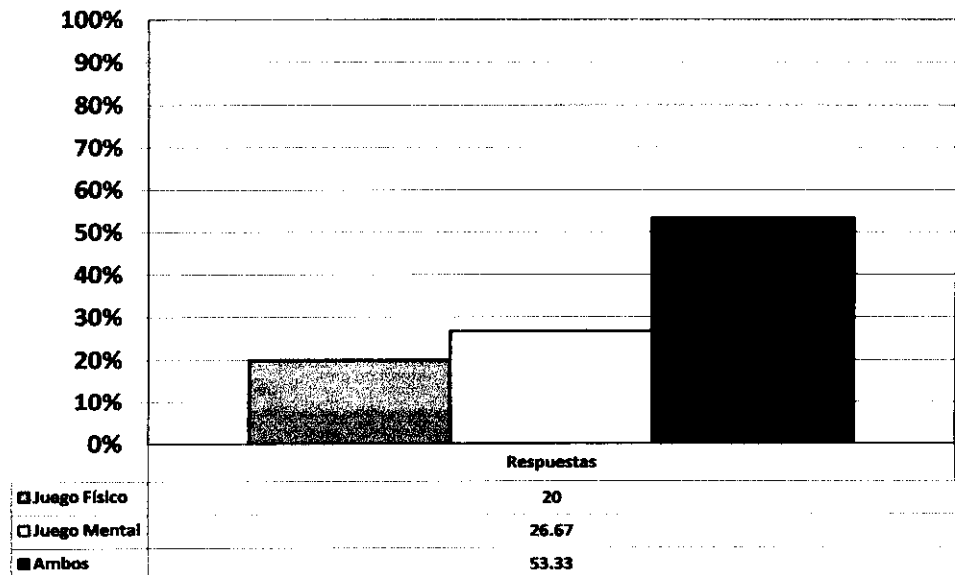
Que elementos o materiales le hacen falta para la impartición de sus clases?



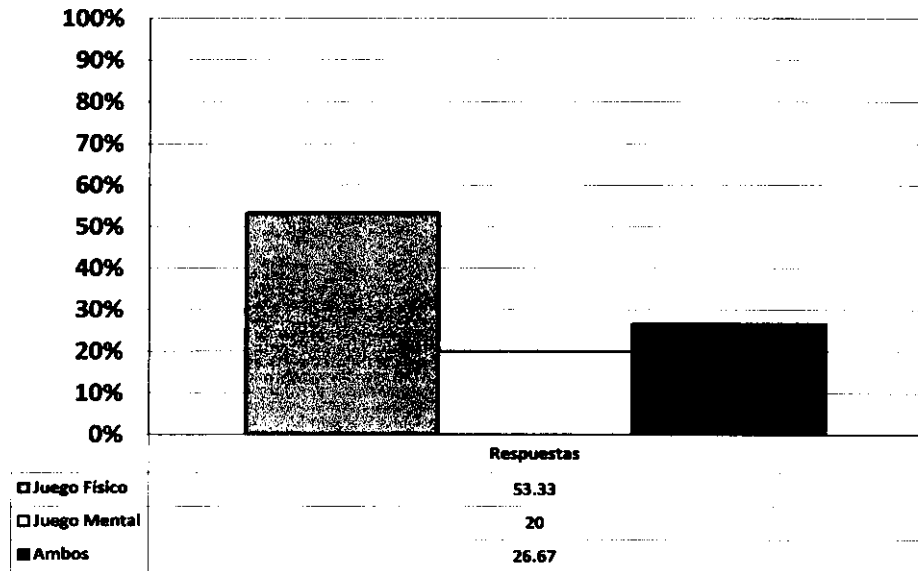
Cree Ud. que las actividades en grupo son factibles en niños de 3 a 5 años?



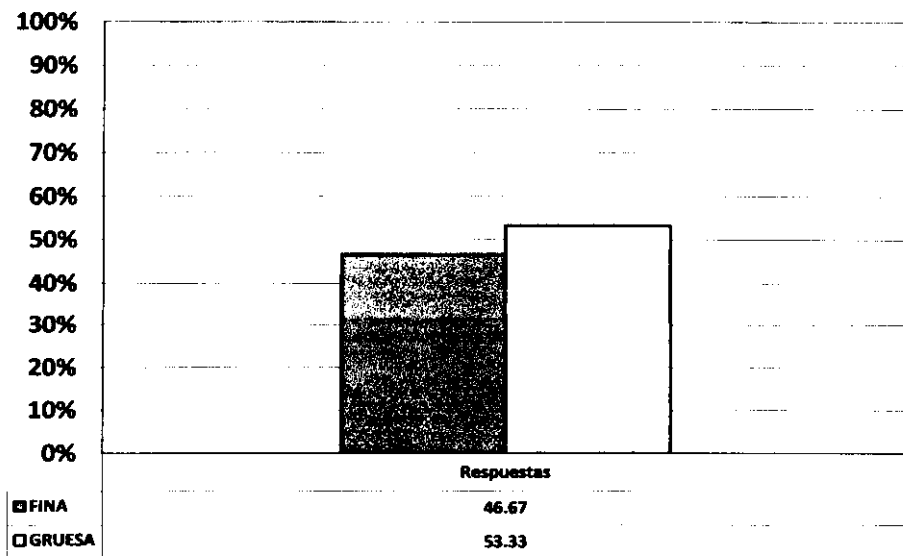
Que tipos de juego cree Ud. que un niño debe desarrollar ?



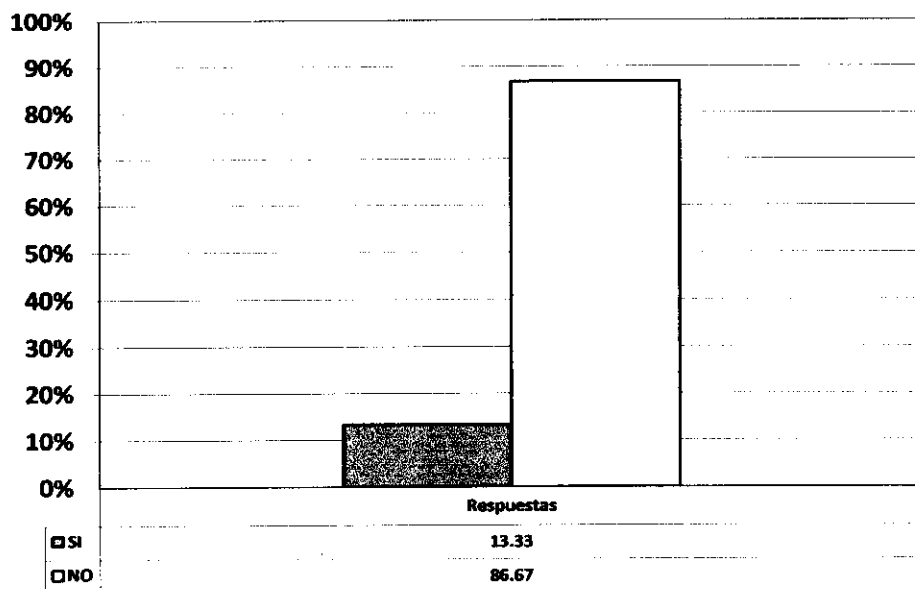
Qué tipos de juego cree Ud. que prefieren sus alumnos?



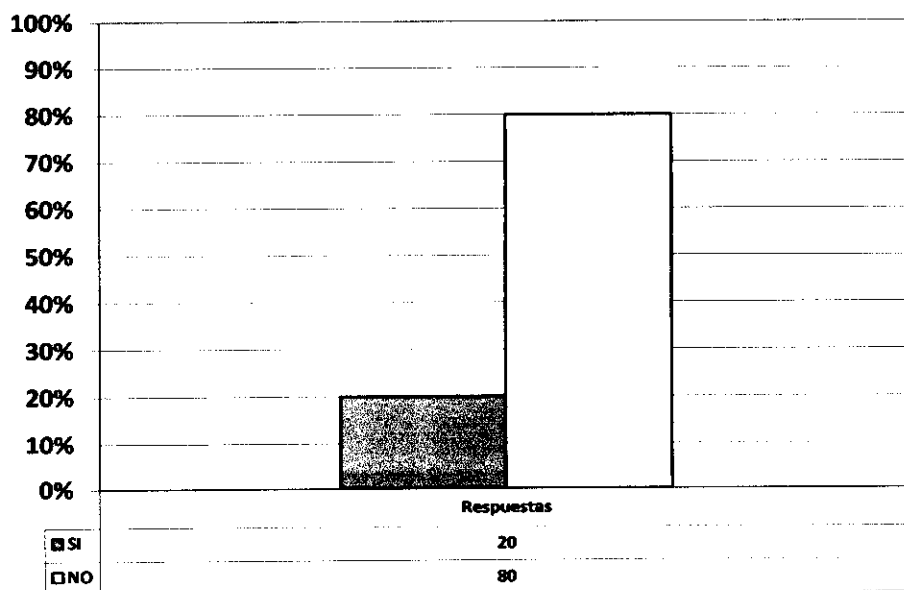
Que motricidad cree Ud. que deberían desarrollar más los niños en la edad de 3 a 5 años ?



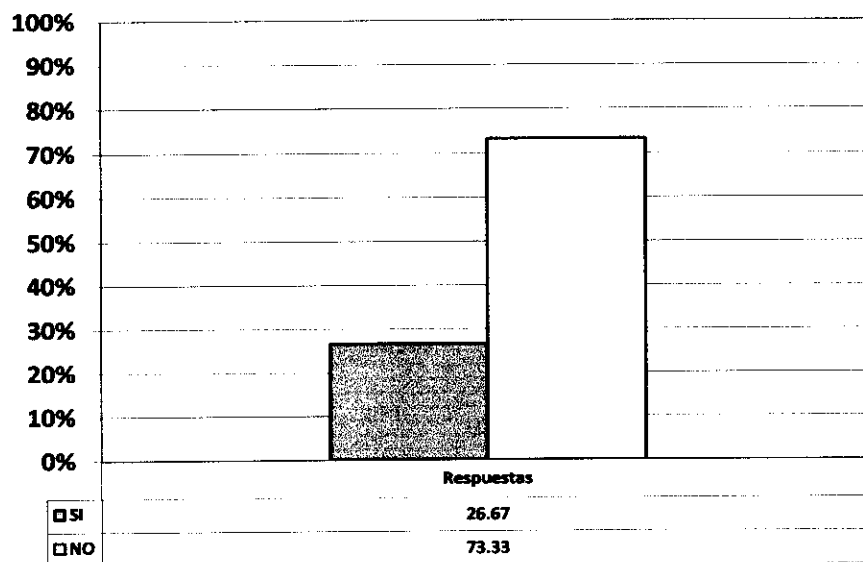
A su parecer el mobiliario (sillas, mesas, etc.) que sus alumnos usan son los adecuados ?



La distribución de las zonas (legos, ábacos, teatro,) en su aula es correcta?

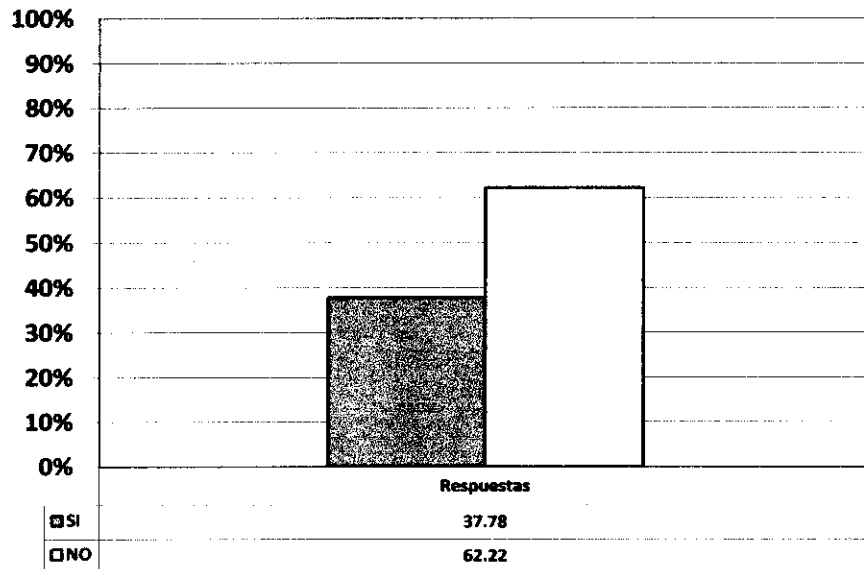


Su espacio de trabajo le permite controlar, tener una visión general de las actividades de sus alumnos ?

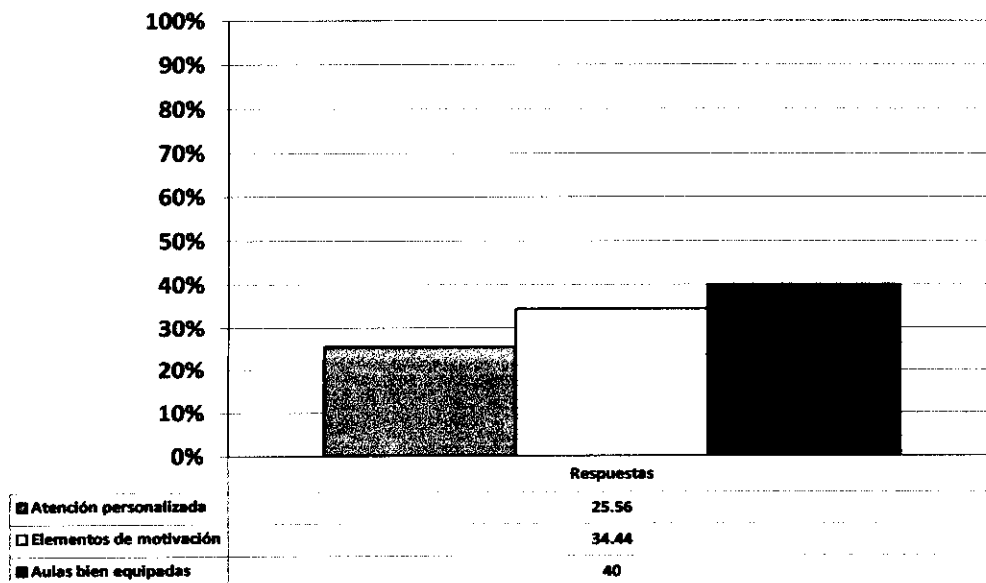


Análisis padres de familia

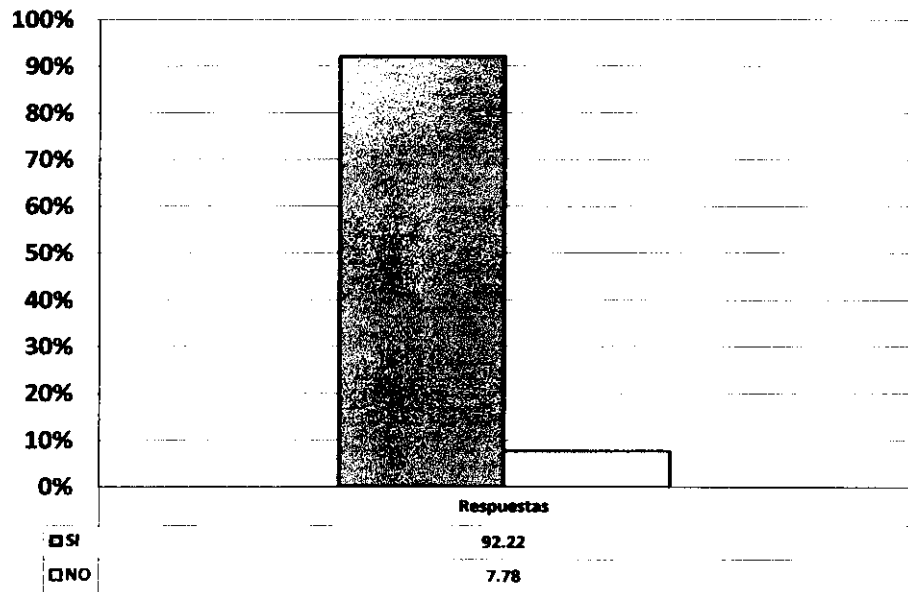
¿En casa el niño recuerda lo aprendido en la escuela ?



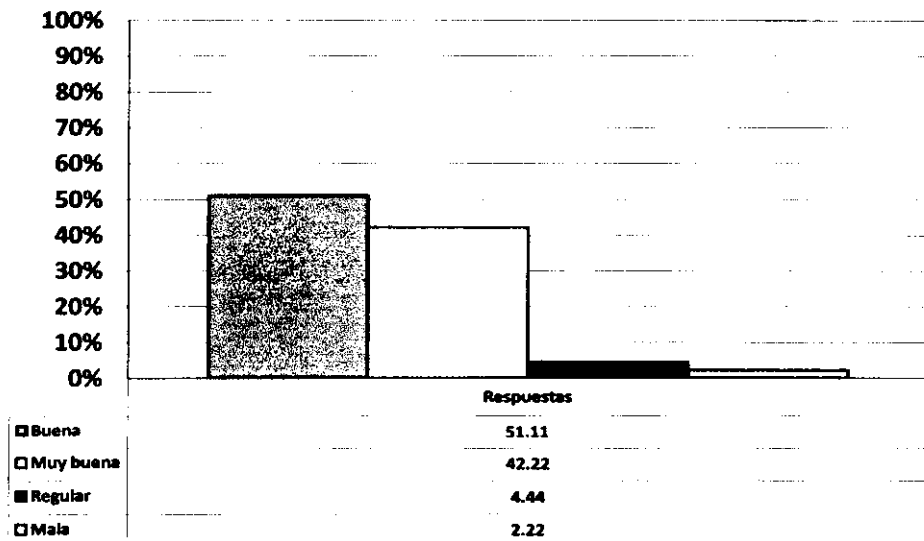
Qué cree que necesite el niño en su escuela para mejorar su rendimiento?



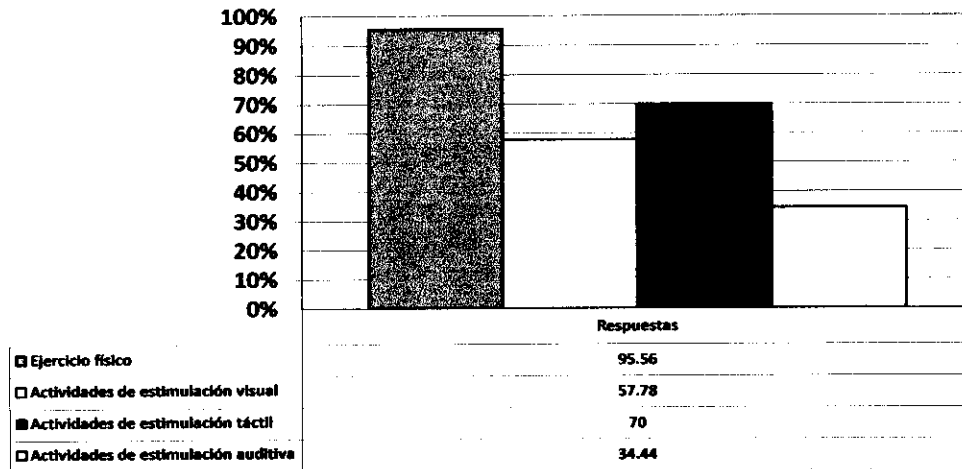
Cree que su hijo disfruta su estancia en la escuela ?



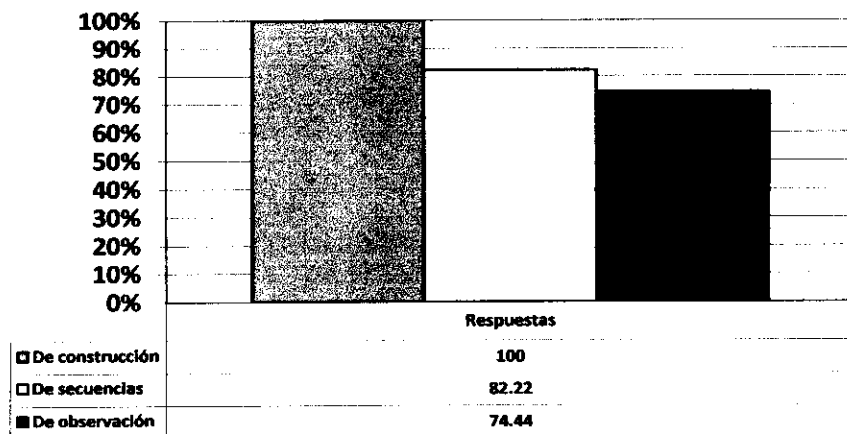
Cómo es la relación de su hijo con otros niños?



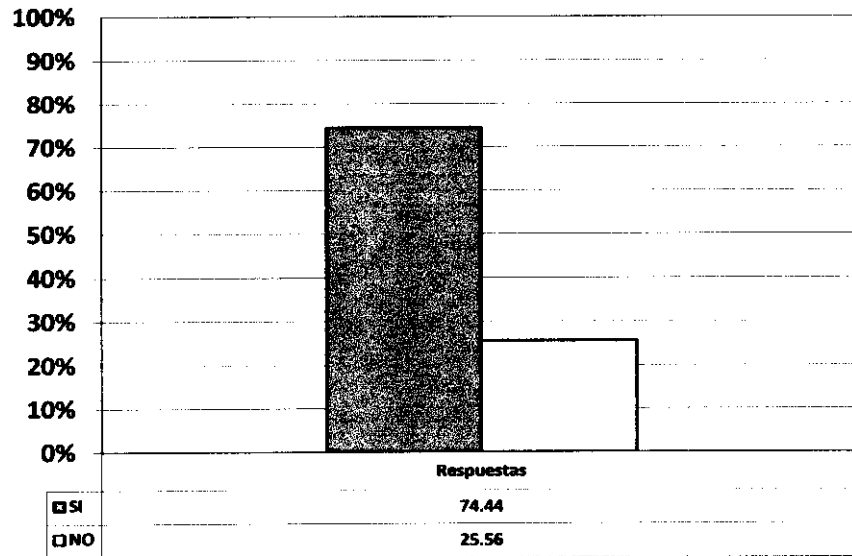
Que intereses tiene su hijo ?



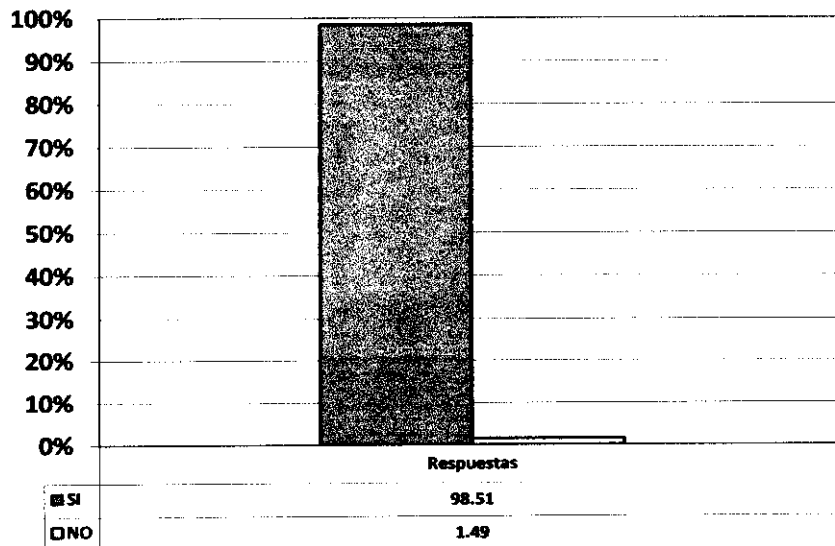
Que tipos de elementos prefiere su hijo ?



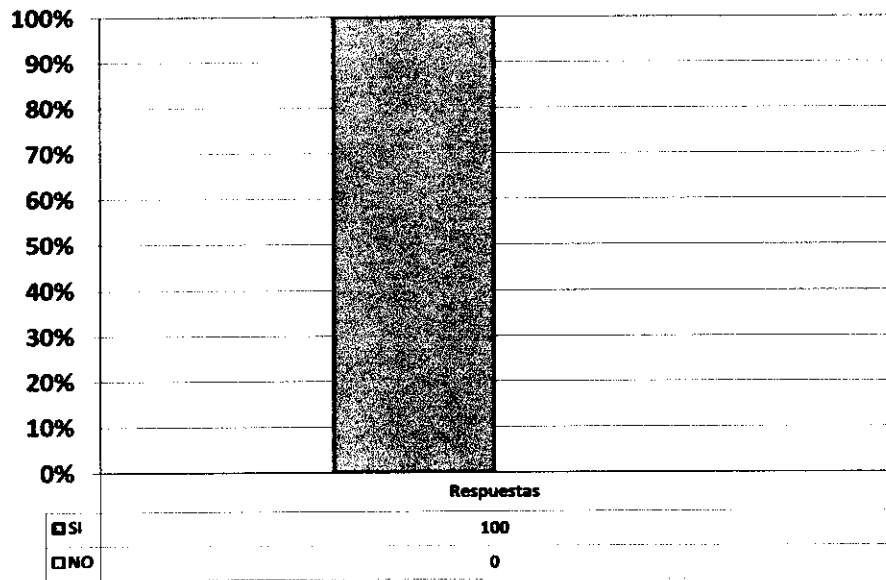
Sabe Ud. qué es la lúdica?



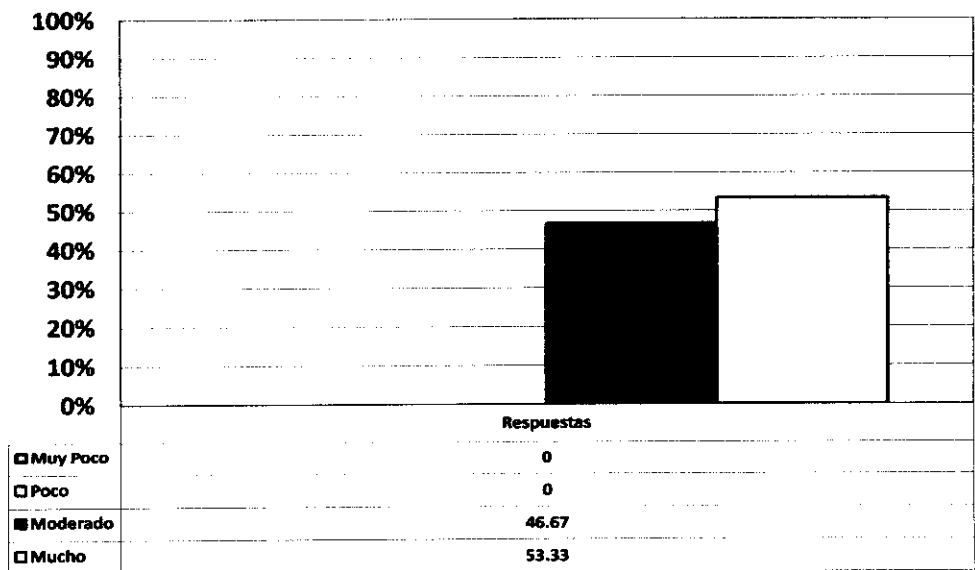
Cree que la lúdica es aplicable en la educación de su hijo?



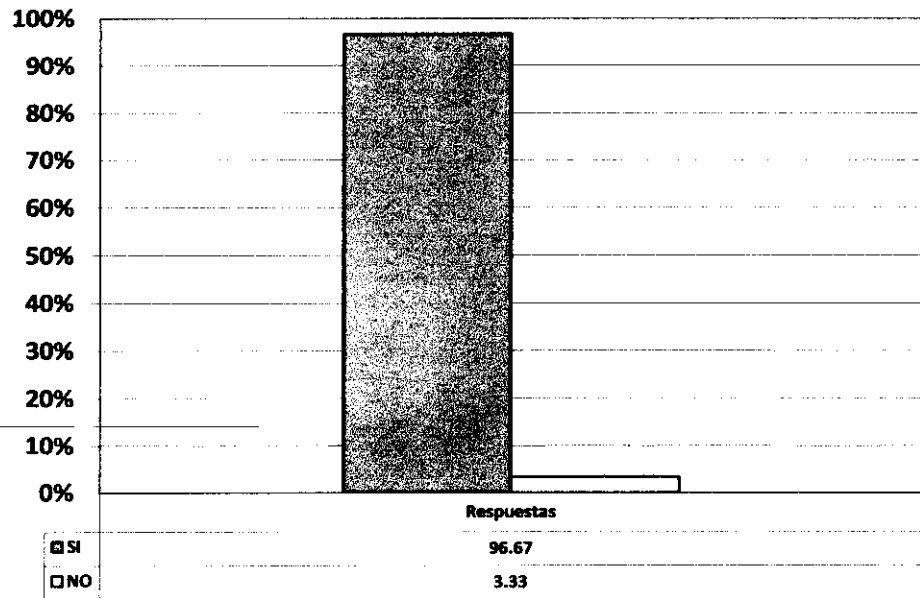
Cree que el juego estimule el aprendizaje de su hijo?



Cuánto de su tiempo su hijo le dedica al juego?



Le gustaría que su hijo tenga un lugar para el juego durante sus horas escolares?



3.11. Resultados

Mediante una representación gráfica se presenta el panorama metodológico completo que muestra la forma en que se organiza todo el proceso de investigación y los aspectos metodológicos esenciales.

Las encuestas que se realizaron muestran las necesidades y expectativas de docentes y padres por el comportamiento, aficiones, de los niños, su forma de diversión, distracción, aprendizaje, desarrollo.

Indican que los niños necesitan de estimulación para que sus labores diarias resulten más agradables.

Se evidencia que el niño de edad pre escolar suele relacionar todas sus actividades con el juego y la recreación y si bien no todo el día sus actividades de aprendizaje deben representar un juego si es necesario determinar espacios de tiempo para esto.

El docente manifiesta poseer cuantiosas herramientas, sin embargo muchos consideran que por ser esta una edad importante para el desenvolvimiento futuro del niño se deben sumar más componentes de los que se tiene.

Se puede decir incluso que el aula podría convertirse en un espacio lúdico de aprendizaje sin perder la esencia de sala de clases.

Factores como la distribución del aula de estudios y juego varían en las instituciones.

Así también se pone en manifiesto que la relación entre niños puede permitir el realizar actividades de participación grupal.

Se señala la preferencia del niño por juegos de carácter físico, las maestras parvularias consideran necesario desarrollar motricidades, importantes por ser la edad en donde se forjan destrezas.

3.12. Conclusiones

La investigación, observación, encuestas permitió determinar los requerimientos del grupo que hará uso de ambientes de aprendizaje lúdico.

Todos estos puntos arrojaron resultados que sirven para la formulación de actividades u objetos que satisfagan exigencias de los usuarios.

La población estudiada respondió positivamente ante las interrogantes planteadas mostraron conceptos, ideas que ayudan a comprender la importancia de la educación. Se halló factores como falencias en material didáctico, en metodologías , espacios, etc.

Se rescató el interés que el niño tiene por sus actividades, su versatilidad, constante actividad e inquietudes que se satisfacen mediante elementos como la relación social, mediante el juego y el desenvolvimiento escolar.

Se tomarán en cuenta los requerimientos de todos quienes se benefician o afectan con los elementos de educación pre-escolar.

Según los datos obtenidos estableció que hoy en día los establecimientos educativos poseen varias formas de instrucción.

Un niño de 3 a 5 años de edad, aprende inglés, computación, música, desarrolla sus sentidos, motricidades, por lo que surgen múltiples opciones para crear ambientes en los que se desenvuelvan adecuadamente.

Son muchas las necesidades del parvulario para impartir de manera óptima sus clases, sin embargo se priorizará elementos que le brinden herramientas para el desarrollo de dichas clases en forma fácil y efectiva.

CAPITULO IV

4. MARCO CONCEPTUAL

4.1. El diseño

Disciplina que trata de la concepción formal de los productos manufacturados. En consecuencia, debe ocuparse del aspecto estético, de su eficiencia funcional y de la adecuación productiva y comercial.

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito, el diseño cubre exigencias prácticas. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor. Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese algo sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época.⁸

El diseño es una actividad que incluye una amplia gama de procesos creativos y sistemáticos. El diseño tiene por objeto la determinación de:

Cualidades formales de un objeto o de una situación.

Los atributos que se le otorgan.

Los atributos que le confieren:

a) un aspecto

⁸ Quarante, Danielle. Diseño Industrial I

b) un "facto"

c) condicionan unas determinadas formas de uso.

Por lo tanto, el diseño siempre es una propuesta estética, sensorial y funcional.

Lo más importante que aporta la idea del diseño es que se lleva a cabo a partir de una forma renovada de ver el mundo y una nueva manera de interpretar las necesidades que presenta. Detrás de cada producto de diseño hay una reflexión sobre la realidad que, en mayor o menor medida, consiste en una reinterpretación de las necesidades, los deseos, los gustos y los anhelos de las personas.

El diseño es un proceso lógico de abstracción que tiene que ver con racionalizar y organizar información para crear una idea, un concepto o llevar a cabo algo; es decir, materializar esa idea, pensar y analizar . Diseñar es un proceso estructural para llegar a un fin: crear.

Crear es concebir. Se trata de un proceso complejo compuesto de diversas etapas en las que se analiza, sugiere, desecha, retorna, corrige, afinan detalles, se prueba, y se decide.

Las decisiones en el proceso de diseño se toman con base en la funcionalidad -y estética- de aquello que se diseña.

El diseño tiene como fundamento crear objetos que solucionen las diversas necesidades humanas, facilitando así la interacción del hombre con su propio entorno.

Es el conjunto de actos de reflexión y formalización material que intervienen en el proceso creativo de una obra original (gráfica, arquitectónica, objetual, ambiental), la cual es fruto de una combinatoria particular-mental y técnica- de planificación, ideación, proyección y desarrollo creativo en forma de un modelo o prototipo destinado a su reproducción/producción/difusión por medios industriales.⁹

4.2. El diseño industrial

El diseño industrial es la actividad creativa que consiste en la determinación de las propiedades formales de los objetos producidos industrialmente. Es una disciplina nacida de los problemas planteados por la producción industrial.

Es la organización, en un equilibrio armonioso, de materiales, de procedimientos y de todos los elementos que tienden a una determinada función. Debe penetrar y comprender la esencia de los productos y de las instituciones. Su tarea es compleja y minuciosa.

Tanto integra los requerimientos tecnológicos, sociales y económicos como las necesidades biológicas o los efectos psicológicos de los materiales, la

⁹ QUARANTE, Danielle. Diseño Industrial I

forma, el color, el volumen o el espacio. El diseñador debe percibir el conjunto y el detalle, lo inmediato y la finalidad.

Tiene que concebir la especificidad de su tarea en relación con la complejidad del conjunto. Debe contemplar tanto la utilización de materiales y de las técnicas como el conocimiento de las funciones.¹⁰

Es una actividad creadora que consiste en determinar las propiedades formales de los objetos que se desea producir industrialmente.

Por propiedades formales de los objetos no sólo debe entenderse las características exteriores, sino en especial las relaciones estructurales que hacen de un objeto (o de un sistema de objetos) una unidad coherente, tanto desde el punto de vista del productor como desde el del consumidor.

La profesión de creador industrial tiene como vocación, después de un exhaustivo análisis tecnológico, económico y estético, la creación de formas, materias, colores y estructuras que permitan mejorar todos los aspectos del entorno humano condicionados por la producción industrial, y puede tratarse de creación o diseño de productos; de creación o diseño gráfico, de creación de entornos o de ambientes visuales.

El concepto “diseño” contiene esta doble noción: a la vez lo que puede proyectarse, programarse, prepararse por anticipado y lo que puede hallar una forma concreta, lo que puede ser un dibujo, un modelo o un plano.

¹⁰ QUARANTE, Danielle. Diseño Industrial I

4.3. El diseño interior

El diseño interior es una práctica creativa que analiza la información programática, establece una dirección conceptual, refina la dirección del diseño, y elabora documentos gráficos de comunicación y de construcción.

El interiorismo es la disciplina proyectual involucrada en el proceso de formar la experiencia del espacio interior, con la manipulación del volumen espacial así como el tratamiento superficial.

No debe ser confundido con la decoración interior, el diseño interior indaga en aspectos de la psicología ambiental, la arquitectura, y del diseño de producto, además de la decoración tradicional. Un diseñador interior o de interiores, es un profesional calificado dentro del campo del diseño interior.

4.3.1. Importancia

El diseño tiene gran relevancia por ser una actividad técnica y creativa encaminada a idear un proyecto útil, funcional y estético que pueda llegar a producirse para satisfacer necesidades y solucionar problemas

El buen diseño, se caracteriza por su buena usabilidad y no siempre por su originalidad o estética. Se encarga de la organización de materiales y procesos de la forma más productiva, en un sentido económico, con un equilibrado balance de todos los elementos necesarios para cumplir una función.

El interiorismo es una actividad profesional de diseño de gran notabilidad ya que está orientada a procurar, como servicio a la sociedad, la más idónea resolución del entorno habitable del hombre, mediante la aplicación de determinados elementos y normas básicas de diseño, técnicas funcionales, estéticas, ambientales, psico-sociales, sensoriales, económicas y legales, con objeto de mejorar la calidad de vida de los usuarios.

4.3.2. Aplicación a la enseñanza

El diseño interior es una herramienta que puede ayudar a la educación al establecer parámetros entre espacios y objetos haciendo de la rutina formativa una actividad más ordenada, proponiendo soluciones en cuanto a materiales y ambientes idóneos para el educador y educandos.

4.4. El diseño y la lúdica



Fig 15. Mobiliario infantil

La relación de la lúdica y el diseño está en la necesidad de dar un paso adelante en cuanto a la educación y diversión conjunta se trata, pues es de conocimiento masivo el avance del mundo actual no sólo con respecto a la tecnología, sino en otros ámbitos como el desenvolvimiento del niño en su entorno.

El niño hoy en día está más empapado de lo que tiene a su alrededor y su juego es mucho más consciente; a la vez tiene más inquietudes, el diseño y la lúdica se pueden fusionar para despejar esas incógnitas formulando mediante sus conceptos; elementos que cumplan con el juego como tal pero que sean los adecuados para aportar al impulso del conocimiento.

4.5. Espacios de enseñanza-aprendizaje lúdica

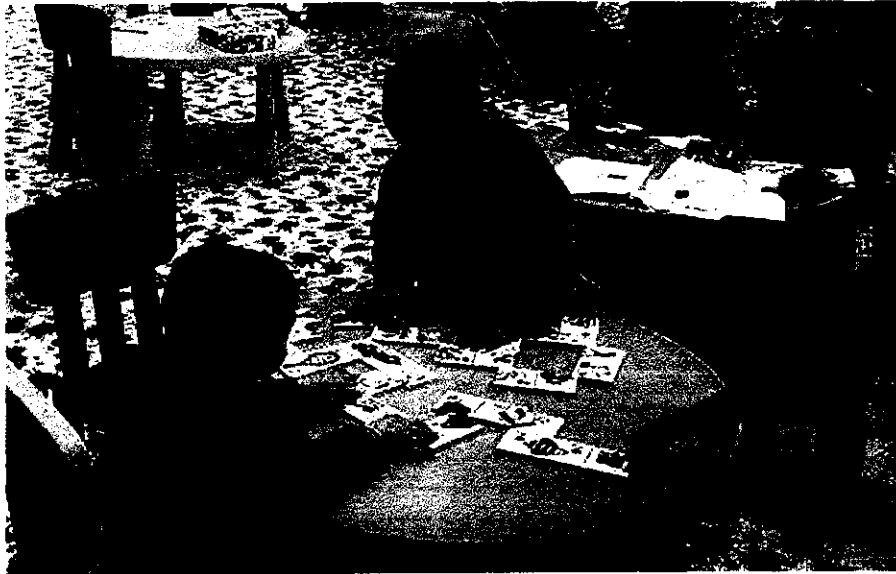


Fig 16. Espacios para el uso de niños en su educación

Los ambientes que sirvan para la enseñanza-aprendizaje mediante el juego deben cumplir con medidas o normas básicas que den confort a sus usuarios.

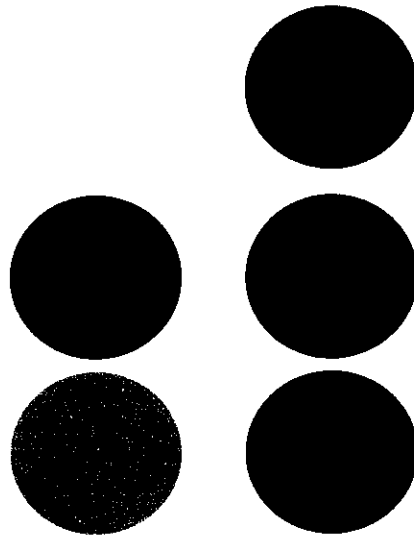
El área de juego debe estar relativamente limpia y organizada, ser cómoda en cuanto a iluminación, ventilación, y espacio, ser segura y supervisada.

4.6. Teoría del color

El color en sí no existe, es más bien una apreciación subjetiva nuestra

El color es la descomposición de la luz del sol vista a través de un prisma de cristal hexagonal. Esta onda de luz es receptada por la vista.

Un color que se ve de color blanco significa, por tanto, que refleja todos los colores; si es negro en cambio que absorbe a todos.



Graf 1. El Color

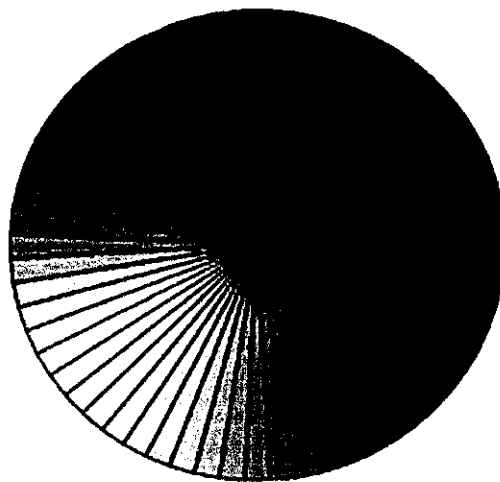
Los objetos devuelven la luz que no absorben hacia su entorno. El campo visual interpreta estas radiaciones electromagnéticas que el entorno emite o refleja, como "COLOR".

4.6.1.El color

El color no es en absoluto la cualidad del material de ofrecer el aspecto de color.¹¹

Es el fenómeno físico de la luz o de la visión. Como sensación experimentada por los seres humanos y determinados animales, la percepción del color es un proceso neurofisiológico muy complejo..

Círculo cromático



Graf 2. Círculo Cromático

El ojo humano distingue unos 10.000 colores. Se emplean, también sus tres dimensiones físicas: saturación, brillantez y tono, para poder experimentar la percepción.

¹¹ KÜPPERS, Herald. Fundamentos de la teoría de los colores

4.6.2. Escalas de los colores.

El blanco, el negro y el gris son colores acromáticos, es decir, colores sin color. Psicológicamente son colores dado que originan en el observador determinadas sensaciones y reacciones. Desde el punto de vista físico, la luz blanca no es un color, sino la suma de todos los colores en cuanto a pigmento, el blanco sería considerado un color primario, ya que no puede obtenerse a partir de ninguna mezcla. El color negro, por el contrario, es la ausencia absoluta de la luz. Y en cuanto color sería considerado un secundario, ya que es posible obtenerlo a partir de la mezcla de otros.

Las escalas pueden ser cromáticas o acromáticas

Cromática: Los valores del tono se obtienen mezclando los colores puros con el blanco o el negro, por lo que pueden perder fuerza cromática o luminosidad.

Acromática: Será siempre una escala de grises, una modulación continua del blanco al negro. La escala de grises se utiliza para establecer comparativamente tanto el valor de la luminosidad de los colores puros como el grado de claridad de las correspondientes gradaciones de este color puro.



Graf 3. Escala acromática

4.6.3. Propiedades del color

Se definen como tono, saturación, brillo.

Tono matiz o croma es el atributo que diferencia el color y por la cual designamos los colores: verde, violeta, anaranjado.

Saturación es la intensidad cromática o pureza de un color Valor es la claridad u oscuridad de un color, está determinado por la cantidad de luz que un color tiene. Valor y luminosidad expresan lo mismo.

Brillo es la cantidad de luz emitida por una fuente lumínica o reflejada por una superficie.

Luminosidad es la cantidad de luz reflejada por una superficie en comparación con la reflejada por una superficie blanca en iguales condiciones de iluminación.

Colores primarios y secundarios

El círculo cromático se divide en tres grupos de colores primarios, con los que se pueden obtener los demás colores.

El primer grupo de primarios según artistas diseñadores son: amarillo, rojo y azul. Mezclando pigmentos de éstos colores se obtienen todos los demás colores.

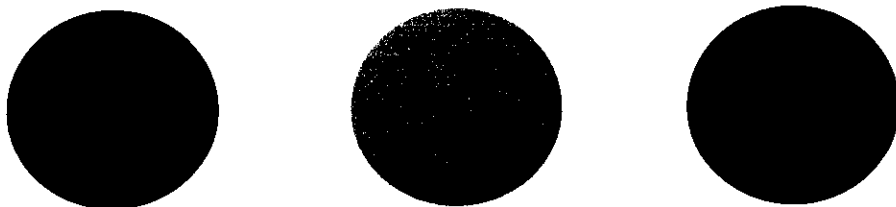
El segundo grupo de colores primarios: amarillo, verde y rojo. Si se mezclan en diferentes porcentajes, forman otros colores y si lo hacen en cantidades iguales producen la luz blanca

El tercer grupo de colores primarios: magenta, amarillo y cyan que son utilizados para la impresión.



Graf 4. Colores primarios

Definimos como los colores secundarios: verde, naranja y violeta. Los colores secundarios se obtienen de la mezcla en una misma proporción de los colores primarios.



Graf 5. Colores secundarios

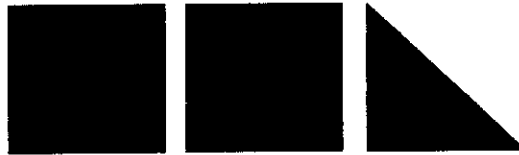
Los colores terciarios



Graf 6. Colores terciarios

Consideramos como colores terciarios: azul violáceo , azul verdoso, amarillo verdoso, amarillo anaranjado, rojo anaranjado y rojo violáceo,. Los colores terciarios, surgen de la combinación en una misma proporción de un color primario y otro secundario.

Formación de los colores complementarios



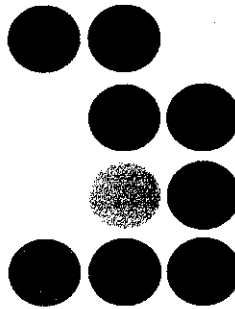
Graf 7. Colores complementarios

Los colores complementarios se forman mezclando un color primario con el secundario opuesto en el triángulo del color. Son colores opuestos aquellos que se equilibran e intensifican mutuamente.

Gama y combinación colores complementarios

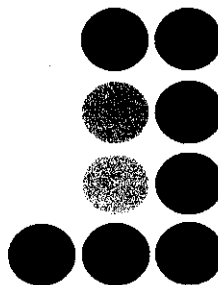
Los colores complementarios son los que proporcionan mayores contrastes en el gráfico de colores.

Para obtener una gama de verdes: Los verdes se obtienen mediante la mezcla de azul y amarillo, variando los porcentajes, se obtienen diferentes resultados.



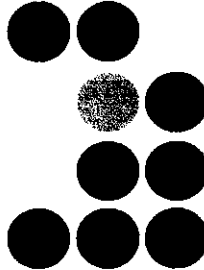
Graf 8. Gama de verdes

Crear una gama de azules: Los colores más oscuros se logran mediante una combinación de púrpura y azul. El color púrpura tiñe con intensidad y su mezcla se debe dosificar bien.



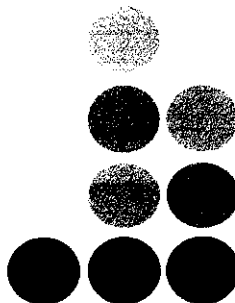
Graf 9. Gama de azules

Obtener una gama de rojos anaranjados: Mezclando rojo y amarillo se obtendrá diferentes tonos anaranjados.



Graf 10. Gama de rojos anaranjados

Obtención de una gama de ocre y tierras: A partir de un violeta medio, que se crea a partir de un púrpura y azul, es posible conseguir una extensa gama de colores comprendidos entre el ocre amarillo y el sombra tostada, llegando a sienas. Para conseguir esta combinación es preciso añadir amarillo a los distintos violetas que se han creado con los otros dos primarios.

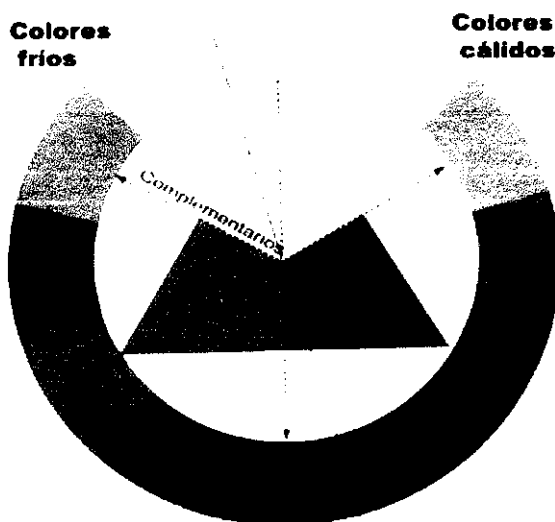


Graf 11. Gama de ocre y tierras

Definición de los colores cálidos y fríos.

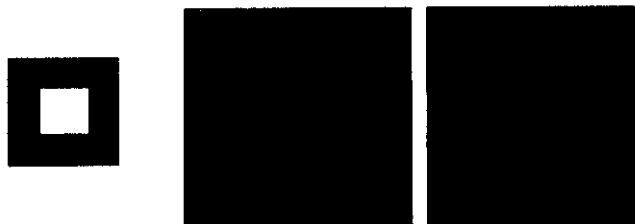
Se llaman colores cálidos aquellos que van del rojo al amarillo y los colores fríos son las gradaciones del azul al verde. Esta división de los colores en cálidos y fríos, radica simplemente en la sensación y experiencia humana. La calidez y la frialdad atienden a sensaciones térmicas. Los colores, de alguna manera, nos pueden llegar a transmitir estas sensaciones. Un color frío y uno cálido, o un color primario y uno compuesto, se complementan.

Círculo cromático de los colores cálidos y fríos con sus complementarios.



Graf 12. Colores fríos y cálidos

Formas básicas que componen el color.



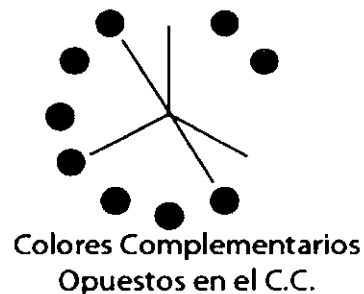
Graf 13. Formas

Ningún color puede ser considerado un valor absoluto, de hecho los colores se influyen mutuamente si se acercan. Los colores tienen diferente realce según el contexto en el que se dispongan o se encuentren.

Existen dos formas compositivas del color, armonía y contraste.

Armonía del color

Relaciones de armonía y contraste



Graf 14. Armonías y contrastes

CC=Círculo Cromático

Armonizar, significa coordinar los diferentes valores que el color adquiere en una composición. Cuando en una composición todos los colores tienen una parte común al resto de los colores componentes. Armónicas son las combinaciones en las que se utilizan modulaciones de un mismo tono, o también de diferentes tonos, pero que en su mezcla mantienen los unos parte de los mismos pigmentos de los restantes.

En todas las armonías cromáticas se pueden observar tres colores: uno dominante, otro tónico y por último otro de mediación.

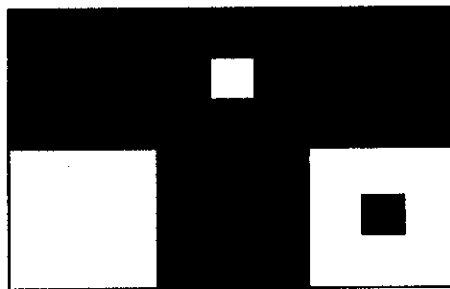
Dominante: Es el más neutro y de mayor extensión, sirve para destacar los otros colores que conforman la composición gráfica, especialmente al opuesto.

El tónico: Es el complementario del color de dominio, es el más potente en color y valor, y el que se utiliza como nota de animación o audacia en cualquier elemento (alfombra, cortina, etc.)

El de mediación: Actúa como conciliador y modo de transición entre cada uno de los dos anteriores, suele tener una situación en el círculo cromático cercano a la de color tónico. Por ejemplo: en una composición armónica cuyo color dominante sea el amarillo, y el violeta sea el tónico, el mediador puede ser el rojo si la sensación que queremos transmitir sea de calidez, o un azul si queremos que sea más bien fría

El contraste

El Contraste se produce cuando en una composición los colores no tienen nada en común no guardan ninguna similitud.



Graf 15. Contraste de color

Existen diferentes tipos de contraste:

De tono: Cuando se utiliza diversos tonos cromáticos, es el mismo color de base pero en distinto nivel de luminosidad y saturación.

Contraste de claro/oscuro o contraste de grises: El punto extremo está representado por blanco y negro, observándose la proporción de cada uno

Contraste de color: Se produce por la modulación de saturación de un tono puro con blanco, con negro, con gris, o con un color complementario).

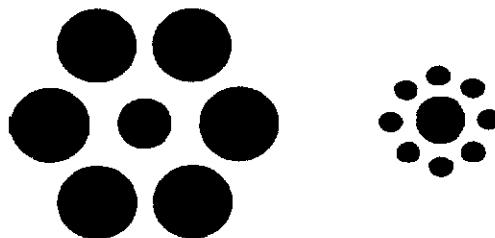
Contraste de cantidad: Es igual los colores que utilicemos, consiste en poner mucha cantidad de un color y otra más pequeña de otro.

Contraste simultáneo: Dos elementos con el mismo color producen el mismo contraste dependiendo del color que exista en su fondo.

Contraste entre complementarios: Se colocan un color primario y otro secundario opuesto en el triángulo de color. Para conseguir algo más armónico, se aconseja que uno de ellos sea un color puro y el otro esté modulado con blanco o con negro.

Contraste entre tonos cálidos y fríos: Es la unión de un color frío y otro cálido.

Efectos del color: El tamaño



Graf 16. Relación de tamaño

Tamaño: El círculo central parece más pequeño si está rodeado de círculos de mayor tamaño y más grande si por el contrario lo rodean círculos más pequeños.

Transparencia, peso y masa



Graf 17. Relación de transparencia

Transparencia: Se visualiza el efecto de transparencia por la aparente mezcla de tonos.

4.7. Psicología del color

El color desprende diferentes expresiones del ambiente, que pueden transmitimos la sensación de calma, plenitud, alegría, violencia, maldad, etc

La psicología de los colores fue estudiada por grandes maestros a lo largo de la historia, como por ejemplo Goethe y Kandinsky.

Color Blanco: Es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz. Es la suma o síntesis de todos los colores, y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, significa paz o rendición. Mezclado con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas, la del blanco es

siempre positiva y afirmativa. Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia. El blanco crea una impresión luminosa de vacío, positivo infinito.

El color Negro: Símbolo del error, del mal, el misterio y en ocasiones simbólica algo impuro y maligno. Es la muerte, es la ausencia del color. También transmite nobleza y elegancia.

Color gris: Es el centro de todo ya que se encuentra entre la transición entre el blanco y el negro, y el producto de la mezcla de ambos. Simboliza neutralidad, indecisión y ausencia de energía. Muchas veces también expresa tristeza, duda y melancolía. El color gris es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal. Da la impresión de frialdad metálica, pero también sensación de brillantez, lujo y elegancia.

Es el color más intelectual y puede ser asociado con una gran inteligencia o con una gran deficiencia mental.

Los amarillos también suelen interpretarse como joviales, afectivos, excitantes e impulsivos. Están relacionados con la naturaleza. Psicológicamente se asocia con el deseo de liberación.

El color rojo: Se lo considera con una personalidad extrovertida, que vive hacia afuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material, y se deja llevar por el impulso, más que por la reflexión.

El color rojo: Es un poco más cálido que el amarillo y actúa como estimulante de los tímidos, tristes o linfáticos. Simboliza entusiasmo y exaltación y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión. Utilizado en pequeñas extensiones o con acento, es un color utilísimo, pero en grandes áreas es demasiado atrevido y puede crear una impresión impulsiva que puede ser agresiva. Posee una fuerza activa, radiante y expresiva, de carácter estimulante y cualidad dinámica positiva y energética.

El color azul: Simboliza, la profundidad inmaterial y del frío. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta al de la calma o del reposo propio del verde. Se lo asocia con los introvertidos o personalidades reconcentradas o de vida interior y está vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso, y simboliza la sabiduría, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego, verdad eterna e inmortalidad. También significa descanso.

El color violeta: El violeta, es el color de la templanza, la lucidez y la reflexión. Transmite profundidad y experiencia. Tiene que ver con lo emocional y lo espiritual. Es místico, melancólico y se podría decir que también representa la introversión. En su variación al púrpura, es realeza, dignidad, suntuosidad.

Color verde: Es un color de extremo equilibrio, porque está compuesto por colores de la emoción (amarillo = cálido) y del juicio (azul = frío) y por su

situación transicional en el espectro. Se lo asocia con las personas superficialmente inteligentes y sociales que gustan de la vanidad de la oratoria y simboliza la primavera y la caridad. Significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud. Sugiere humedad, frescura y vegetación, simboliza la naturaleza y el crecimiento.

El color marrón: Es un color masculino, severo, confortable. Es evocador del ambiente otoñal y da la impresión de gravedad y equilibrio. Es el color realista, tal vez porque es el color de la tierra que pisamos. Con esto, se ha podido comprobar algunas reacciones que producen los colores según A. Moles y L. Janiszewski.

4.7.1. Los niños y el color

4.7.2. Color y forma

El color y la forma cumplen las dos funciones más características del acto visual , transmiten expresión y permiten obtener información mediante el reconocimiento de objetos y acontecimientos, se puede decir entonces que , toda apariencia visual y los límites de las formas son consecuencias de la capacidad exclusiva del ojo para distinguir entre áreas de diferente claridad y color.

Es así como un objeto es blanco porque refleja todas las longitudes de onda del espectro, y es negro porque las absorbe.

En el campo de la psicología, diversos estudios han demostrado la existencia de una reacción física ante la sensación producida por el color en los individuos, determinadas por reacciones inconscientes.

El efecto del color en los individuos se relacionan con diversos estados emocionales: el amarillo es el color relacionado con el sol y significa luz radiante, alegría y estímulo.

El rojo está relacionado con el fuego y sugiere calor y excitación. El azul, color del cielo y el agua es serenidad, infinito y frialdad. El naranja, mezcla de amarillo y rojo, tiene las cualidades de estos, aunque en menor grado. El verde, color de los prados húmedos, es fresco, tranquilo y reconfortante. El violeta es madurez, y en un matiz claro expresa delicadeza.

En estos seis colores básicos se comprenden toda la enorme variedad de matices que pueden ser obtenidos por las mezclas entre ellos y también por la de cada uno con blanco y negro; cada una de estas variaciones participa del carácter de los colores de que proceden, aunque con predominio de aquel que intervenga en mayor proporción.

El blanco es pureza y candor; el negro, tristeza y duelo; el gris, resignación; el pardo, madurez; el oro, riqueza y opulencia; plata, nobleza y distinción.

En general, los colores cálidos se consideran estimulantes, alegres y hasta excitantes mientras los fríos son tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimentes. Entre los de 2 y los 5 años la relación entre los objetos y su color real es más sentimental.

Motivaciones de relaciones objeto-color que el niño establece intuitivamente

Color simpatía o antipatía: El niño en sus dibujos pinta los objetos atractivos y amados con colores puros, especialmente los cálidos específicamente el rojo, haciendo a un lado los colores que no son de su completo agrado; por ejemplo pinta a su mamá de rojo o naranja pero nunca azul, al igual que la representación del yo individual en color rojo. Emplea el negro o el violeta para representar objetos que le desagradan o le produce miedo.

Color de lo propio y lo ajeno: Lo propio lo relaciona con el rojo y lo ajeno con colores fríos. En un dibujo los motivos cercanos o que están relacionados con el niño los representará con colores cálidos, lo demás con colores fríos como el azul o el verde.

Color lejanía o proximidad: En un paisaje los objetos ubicados en la lejanía el niño las interpreta con colores fríos y con matices, los motivos cercanos e identificados por el niño de colores cálidos. Los motivos intermedios entre lo cercano y lo lejano lo pinta de colores como amarillos, rosas y naranjas (el amarillo entre rojo y el azul atestiguan ya el uso del orden del espectro, que toma el niño del arco iris).

Color funcionalidad: lo esencialista lo relaciona con colores cálidos; lo accesorio con el azul; lo energético verde o amarillo; los líquidos con colores claros; lo desagradable, absurdo o temeroso para el niño con el negro.

Color forma: Formas circulares en rojo; cuadradas en azul; parábolas y elipses en amarillos y naranjas; los triángulos verdes; los polígonos complejos irregulares en violeta o pardos; la espiral en blanco-dorado.

Color volumen: El niño emplea colores planos y se le dificulta representar el volumen y la perspectiva; a pesar de ello el niño emplea matices o distintos colores para lograr el volumen de los objetos.

Color dureza: Lo duro y lo resistente lo relaciona con tonos oscuros (azul o negro); lo semilíquido con amarillos o tonos claros; los estados intermedios con el rojo.

Color dificultad en la imitación cromática: cuando el niño copia determinado motivo posee cierta preferencia en hacerlo con colores claros o vivos (cálidos); y todo aquello que no logra comprender o identificar lo hace con el azul o el negro.

Los colores para los niños son los más puros y fundamentalmente básicos, sobre todo el rojo, azul y verde; los niños viven el color en toda su intensidad o saturación y van de lo puro a lo complejo, al igual que con las formas.

Tomando en cuenta factores psicológicos y subjetivos se aplicarán para niños colores primarios, secundarios y colores que les generen confianza y paz.

4.8. Ergonomía

La palabra ERGONOMÍA se deriva de las palabras griegas "ergos", que significa trabajo, y "nomos", leyes; por lo que literalmente significa "leyes del trabajo", y podemos decir que es la actividad de carácter multidisciplinar que se encarga del estudio de la conducta y las actividades de las personas, con la finalidad de adecuar los productos, sistemas, puestos de trabajo y entornos a las características, limitaciones y necesidades de sus usuarios, buscando optimizar su eficacia, seguridad y confort.

La Ergonomía es una ciencia que estudia las características, necesidades, capacidades y habilidades de los seres humanos, analizando aquellos aspectos que afectan al entorno artificial construido por el hombre relacionado directamente con los actos y gestos involucrados en toda actividad de éste.

En todas las aplicaciones su objetivo es común: se trata de adaptar los productos, las tareas, las herramientas, los espacios y el entorno en general a la capacidad y necesidades de las personas, de manera que mejore la eficiencia, seguridad y bienestar de los consumidores, usuarios o trabajadores (Tortosa et al, 1999).

Es la definición de comodidad, eficiencia, productividad, adecuación de un objeto desde la perspectiva del que lo usa.

El planteamiento ergonómico consiste en diseñar los productos y los trabajos de manera de adaptar éstos a las personas y no al contrario.

Los principios ergonómicos se fundamentan en que el diseño de productos o de trabajos debe enfocarse a partir del conocimiento de cuáles son las capacidades y habilidades, así como las limitaciones de las personas (consideradas como usuarios o trabajadores, respectivamente), diseñando los elementos que éstos utilizan teniendo en cuenta estas características.

4.8.1. Criterios fundamentales de la ergonomía

La optimización integral significa la obtención de una estructura sistémica, para cada conjunto interactuante de hombres y máquinas, que satisfaga simultánea y convenientemente a los siguientes tres criterios esenciales:

Participación: de los seres humanos en cuanto a creatividad tecnológica, gestión, remuneración, confort y roles psicosociales.

Producción: en todo lo que hace a la eficacia y eficiencia productivas del Sistema Hombres-objeto (en síntesis: productividad y calidad).

Protección: de los Subsistemas Hombre (seguridad industrial e higiene laboral), de los Subsistemas Máquina (siniestros, fallas, averías, etc.) y del entorno (seguridad colectiva, ecología, etc.).

La amplitud con que se han fijado estos tres criterios requiere, para su puesta en práctica, de la integración de diversos campos, principalmente:

Mejoramiento del ambiente físico de trabajo (confort e higiene laboral).

Diseño de herramientas, maquinarias e instalaciones desde el punto de vista del usuario de las mismas.

Estructuración de métodos de trabajo y de procedimientos en general (por rendimiento y por seguridad).

Selección profesional.

Capacitación y entrenamiento laborales.

Evaluación de tareas y puestos.

Naturalmente, una intervención ergonómica considera a todos esos factores en forma conjunta e interrelacionada.

4.8.2. Importancia

La ergonomía es importante porque permite adaptar el ambiente en que se vive y trabaja para que se ajuste a necesidades específicas.

Proporciona técnicas para minimizar el impacto físico de sus actividades cotidianas, al brindar un ambiente cómodo en el trabajo y en el hogar en el cual usted puede ser productivo.

Aunque existen diferentes clasificaciones de las áreas donde interviene; la ergonomía, en general se puede considerar las siguientes:

Biomecánica y fisiología

Ergonomía ambiental

Ergonomía cognitiva

Ergonomía de diseño y evaluación

Ergonomía de necesidades específicas

Ergonomía preventiva

Antropometría

Ergonomía Biomecánica

La biomecánica es el área de la ergonomía que se dedica al estudio del cuerpo humano desde el punto de vista de la mecánica clásica, y la biología, pero también se basa en el conjunto de conocimientos de la medicina del trabajo, la fisiología, la antropometría. y la antropología.

Su objetivo principal es el estudio del cuerpo con el fin de obtener un rendimiento máximo, resolver algún tipo de discapacidad, o diseñar tareas y actividades para que la mayoría de las personas puedan realizarlas sin riesgo de sufrir daños o lesiones.

Ergonomía Ambiental

Se encarga del estudio de las condiciones físicas que rodean al ser humano y que influyen en su desempeño al realizar diversas actividades, tales como el ambiente térmico, nivel de ruido, nivel de iluminación y vibraciones.

Ergonomía Cognitiva

La ergonomía cognitiva (o también llamada 'cognoscitiva') se interesa en los procesos mentales, tales como percepción, memoria, razonamiento, y respuesta motora, en la medida que estas afectan las interacciones entre los seres humanos y los otros elementos componentes de un sistema.

En esta relación entre la persona y el sistema de trabajo podemos destacar dos aspectos relativamente diferentes. Por una parte, tenemos el aspecto puramente físico que hace referencia a la estructura muscular y esquelética de la persona y del que se ocupa la Ergonomía Física. Sin embargo, hay otro

aspecto de la relación entre la persona y el sistema de trabajo que hace referencia a como una persona conoce y actúa. Para poder realizar su tarea una persona tiene que percibir los estímulos del ambiente, recibir información de otras personas, decidir qué acciones son las apropiadas, llevar a cabo estas acciones, transmitir información a otras personas para que puedan realizar sus tareas, etc. Todos estos aspectos son el objeto de estudio de la Ergonomía Psicológica o Cognitiva.

La diferencia fundamental entre el ser humano y el artefacto, considerados ambos como sistemas cognitivos, es que el artefacto es diseñado por el ser humano, mientras que éste se diseña y se modifica por un proceso que llamamos aprendizaje.

Ergonomía de Diseño y Evaluación

Su aportación utiliza como base conceptos y datos obtenidos en mediciones antropométricas, evaluaciones biomecánicas, características sociológicas y costumbres de la población a la que está dirigida el diseño.

Al diseñar o evaluar un espacio de trabajo, es importante considerar que una persona puede requerir de utilizar más de una estación de trabajo para realizar su actividad, de igual forma, que más de una persona puede utilizar un mismo espacio de trabajo en diferentes períodos de tiempo, por lo que es necesario tener en cuenta las diferencias entre los usuarios en cuanto a su tamaño, distancias de alcance, fuerza y capacidad visual, para que la

mayoría de los usuarios puedan efectuar su trabajo en forma segura y eficiente.

Ergonomía de Necesidades Específicas

El área de la ergonomía de necesidades específicas se enfoca principalmente al diseño y desarrollo de equipo para personas que presentan alguna discapacidad física, para la población infantil y escolar, y el diseño de microambientes autónomos.

La diferencia que presentan estos grupos específicos radica principalmente en que sus miembros no pueden tratarse en forma "general", ya que las características y condiciones para cada uno son diferentes, o son diseños que se hacen para una situación única y un usuario específico.

Ergonomía Preventiva

La Ergonomía Preventiva es el área de la ergonomía que trabaja en íntima relación con las disciplinas encargadas de la seguridad e higiene en las áreas de trabajo. Dentro de sus principales actividades se encuentra el estudio y análisis de las condiciones de seguridad, salud y confort laboral.

Ergonomía Física

La ergonomía física se preocupa de las características anatómicas, antropométricas, fisiológicas y biomecánicas humanas en tanto que se relacionan con la actividad física.

Sus temas más relevantes incluyen posturas de trabajo, manejo manual de materiales, movimientos repetidos, lesiones de origen laboral, diseño de puestos de trabajo, seguridad y salud ocupacional.

Para lograr resultados, la ergonomía utiliza diferentes técnicas en las fases de planificación, diseño y evaluación. Algunas de esas técnicas son: análisis funcionales, datos antropométricos del segmento de usuarios objetivo del diseño, ergonomía cognitiva y análisis de los comportamientos fisiológicos de los segmentos del cuerpos comprometidos en el uso del producto.

El diseño ergonómico del puesto de trabajo debe tener en cuenta las características antropométricas de la población, la adaptación del espacio, las posturas de trabajo, el espacio libre, la interferencia de las partes del cuerpo, el campo visual, entre otros aspectos. Los aspectos organizativos de la tarea también son tenidos en cuenta.

De este modo el diseño adecuado del puesto de trabajo debe servir para garantizar una correcta disposición del espacio de trabajo, evitar los esfuerzos innecesarios.

Normativa básica

Diversos organismos, tanto de orden nacional como internacional han generado normas que orientan acerca de distintos aspectos que caracterizan una buena organización del trabajo

Diseño del ambiente laboral

Trata del diseño de las condiciones de trabajo que rodean a la actividad que realiza el trabajador. Puede referirse a aspectos como:

Condiciones ambientales: temperatura, iluminación, ruido, vibraciones, etc.

Distribución del espacio y de los elementos dentro del espacio.

Factores organizativos: turnos, recompensas, relaciones jerárquicas, etc.

La ergonomía busca la manera de que el puesto de trabajo se adapte al trabajador, en lugar de obligar al trabajador a adaptarse a aquél.

Se puede emplear la ergonomía para mejorar unas condiciones laborales deficientes. También para evitar que un puesto de trabajo esté mal diseñado si se aplica cuando se concibe un lugar de trabajo, herramientas o lugares de trabajo.

Si no se aplican los principios de la ergonomía, a menudo los usuarios se ven obligados a adaptarse a condiciones laborales deficientes.

4.9. Antropometría

La antropometría es una de las áreas que fundamentan la ergonomía, y trata con las medidas del cuerpo humano que se refieren al tamaño del cuerpo, formas, fuerza y capacidad de trabajo.

En la ergonomía, los datos antropométricos son utilizados para diseñar los espacios de trabajo, herramientas, equipo de seguridad y protección personal, considerando las diferencias entre las características, capacidades y límites físicos del cuerpo humano.

Son diversas las medidas que es posible obtener para evaluar el tamaño, proporciones y composición corporal.

Entre las medidas utilizadas con frecuencia en la práctica asistencial con niños y adolescentes y que serán tomadas en cuenta para la distribución de espacios y diseño de mobiliario en una sala lúdica se citan las siguientes:

Peso

Esta medida, sin lugar a dudas es la más empleada, se obtiene en los menores de dos años en decúbito y después de esta edad en la posición de pie. Ocasionalmente se requiere, entre los 2 y 3 años.

Estatura

Es la distancia vertical desde el suelo a la coronación de la cabeza, tomada en una persona de pie, erguida y con la vista dirigida al frente.

Selección de percentil

La holgura es un factor funcional operativo y, por consiguiente, se elige el percentil de categoría más elevada.

Dado que la altura de techo no suele ser una dimensión problemática, se tenderá a acomodar la proporción de población más cercana al 100%

Altura de ojos

La altura de ojos es la distancia vertical desde el suelo a la comisura interior del ojo, tomado en una persona de pie, erguida y con la vista dirigida al frente.¹²

Estos datos sirven para fijar líneas de visión en teatros, auditorios y salas de conferencias, los puntos donde instalar señalizaciones y todo su equipo de naturaleza visual.

Selección de percentil

La selección de percentil depende de diversos factores. Si, por ejemplo, el problema de diseño consiste en especificar la altura de un tabique o partición que defienda la privacidad de quién está detrás de la misma, se utilizará el percentil 95 o superior. Si la partición impide la visión del más alto, lo hará también del más bajo. Pero si el problema es no estorbar la visión por encima del elemento, el planteamiento inverso será aplicable. La altura de partición estará dada con la altura de la persona más baja; percentil 5 o menos

¹² Panero, Julius. Las Dimensiones Humanas en los Espacios Interiores.

Altura de Codo

La altura de codo es la distancia vertical desde el suelo hasta la depresión que forma la unión de brazo y antebrazo

Altura en posición sedente erguida

La posición sedente erguida es la distancia vertical que se mide desde la superficie del asiento hasta la coronación de la cabeza, en un individuo sentado, pero con el cuerpo incorporado.

Selección de percentil

Los datos más indicados son los correspondientes al 95 percentil en virtud del factor de holgura que interviene.

Altura en posición sedente normal

La posición sedente normal es la distancia vertical que se mide desde la superficie del asiento hasta la coronación de la cabeza, en un individuo sentado, pero con el cuerpo en una posición más natural.

Selección de percentil

Los datos más indicados son los correspondientes al 95 percentil en virtud del factor de holgura que interviene.

Anchura de hombros

La anchura de hombros es la distancia horizontal máxima que separa los músculos deltoides.

Selección de percentil

La validez de la holgura como factor de diseño aconseja el uso de los datos del 95 percentil.¹³

Anchura de codos

La anchura de codos es la distancia que separa las superficies laterales de éstos, medida cuando están doblados, ligeramente apoyados contra el cuerpo y con los brazos extendidos horizontalmente.

Selección de percentil

La validez de la holgura como factor de diseño aconseja el uso de los datos del 95 percentil.

Anchura de caderas

La anchura de caderas es la del cuerpo medida en la parte de las mismas en que sea mayor. Esta medida se puede tomar en una persona sentada, y de pie, en cuyo caso la definición sería la anchura máxima de la zona inferior del torso.

Selección de percentil

La validez de la holgura como factor de diseño aconseja el uso de los datos del 95 percentil.

Altura de hombro

La altura en la mitad del hombro en posición sedente es la distancia que se mide desde la superficie de asiento hasta un punto equidistante del cuello y del acromion.

¹³ Panero, Julius. Las Dimensiones Humanas en los Espacios Interiores.

Selección de percentil

La validez de la holgura como factor del diseño aconseja el uso de los datos del 95 percentil.

Altura de codo en reposo

La altura de codo en reposo es la que se toma desde la superficie de asiento hasta la punta inferior del mismo.

Selección de percentil

Se aconseja el empleo de datos del 50 percentil.

Altura muslo

La altura de muslo es la distancia vertical que se toma desde la superficie de asiento hasta la parte superior del mismo, donde se encuentra con el abdomen.

Selección de percentil

La validez de la holgura como factor de diseño aconseja el uso de los datos del 95 percentil.

Altura de rodilla

La altura de muslo es la distancia vertical que se toma desde el suelo hasta la rótula.

Selección de percentil

Para asegurar la correcta holgura se aconseja el uso de los datos del 95 percentil.

Altura poplítea

La altura poplítea es la distancia vertical que se toma desde el suelo hasta la zona inmediatamente posterior de la rodilla de un individuo sentado y con el tronco erguido. Con la parte inferior de los muslos y la posterior de las rodillas tocando apenas la superficie de asiento, éstas y los tobillos serán perpendiculares entre sí.¹⁴

Selección de percentil

Nos atenderemos a los datos del 5 percentil. La presión contra la cara inferior del muslo es causa de molestias para el usuario, situación que se produce cuando la altura del asiento es excesiva; por consiguiente aquella que acomode al usuario de menor altura poplítea, también lo hará con el de mayor.

Distancia nalga-poplíteo

La largura nalga-poplíteo es la distancia horizontal que se toma desde la superficie más exterior de la nalga hasta la cara posterior de la rodilla.

Selección de percentil

Se recomienda el uso de los datos del 5 percentil, ya que acomodarán al máximo número de usuarios; tanto a los de menor como mayor largura nalga-poplíteo. De emplear los datos del 95 percentil, sólo se atendería a las personas pertenecientes a este último grupo.

¹⁴ Panero, Julius. Las Dimensiones Humanas en los Espacios Interiores.

Distancia nalga-rodilla

La distancia nalga-rodilla es la distancia horizontal que se toma desde la superficie

más exterior de las nalgas hasta la cara frontal de la rótula.

Selección de percentil

La validez de la holgura como factor de diseño aconseja el uso de los datos del 95 percentil.

Alcance lateral del brazo

El alcance lateral del brazo es la distancia que se toma desde el eje central del cuerpo hasta la superficie exterior de una barra sostenida por la mano derecha de una persona de pie y erguida, con los brazos lo más estirados horizontalmente posible sin que experimente molestia o incomodidad alguna.

Selección de percentil

Esta es una típica situación en que hay que acomodar a la población de menor estatura, puesto que el factor funcional en juego es el alcance y, en consecuencia, se eligen los datos del 5 percentil.

Alcance del dedo pulgar

El alcance lateral del dedo pulgar es la distancia que se toma desde la pared contra la que el individuo en observación apoya sus hombros hasta la punta del dedo pulgar; el brazo está completamente estirado y las puntas de los dedos medio y pulgar en contacto.

Selección de percentil

Esta es una típica situación en que hay que acomodar a la población de menor estatura, puesto que el factor funcional en juego es la extensión y, en consecuencia, se eligen los datos del 5 percentil.

Profundidad máxima del cuerpo

La profundidad máxima del cuerpo es la distancia horizontal que existe entre el punto más anterior y el más posterior del mismo. El primero se halla, por lo general, en el pecho o el abdomen, mientras que el segundo en la zona de las nalgas o de los hombros.

Selección de percentil: Datos del 5 percentil

Anchura máxima del cuerpo

La anchura máxima del cuerpo es la mayor distancia horizontal del cuerpo incluyendo los brazos.

Selección de percentil

El 5 percentil es el idóneo.¹⁵

¹⁵ Panero, Julius. Las Dimensiones Humanas en los Espacios Interiores.

4.10. Antropometrías de niños de 3 a 5 años

	ESTATURA (m)	ALTURA SEDENTE NORMAL	ANCHURA CODO- CODO	ANCHURA CADERAS	ALTURA RODILLA	ALTURA POPITILEA	LARGURA NALGA POLPITILEA
1	1,00	0,52	0,25	0,22	0,26	0,25	0,21
2	1,04	0,56	0,24	0,22	0,25	0,23	0,20
3	1,08	0,58	0,27	0,24	0,30	0,28	0,24
4	1,00	0,51	0,25	0,22	0,25	0,22	0,20
5	1,03	0,54	0,24	0,22	0,25	0,22	0,20
6	1,05	0,54	0,25	0,23	0,26	0,23	0,21
7	1,03	0,53	0,26	0,23	0,25	0,22	0,20
8	1,00	0,51	0,24	0,22	0,25	0,23	0,20
9	1,01	0,52	0,25	0,23	0,25	0,22	0,20
10	1,02	0,53	0,26	0,24	0,26	0,23	0,21
11	1,04	0,54	0,25	0,23	0,26	0,22	0,21
12	1,02	0,51	0,27	0,24	0,27	0,23	0,21
13	1,10	0,56	0,27	0,25	0,29	0,27	0,24
14	1,15	0,58	0,28	0,25	0,32	0,29	0,26
15	1,12	0,55	0,27	0,24	0,29	0,26	0,23
16	1,12	0,56	0,28	0,25	0,28	0,26	0,24
17	1,12	0,57	0,28	0,26	0,29	0,27	0,24
18	1,16	0,59	0,30	0,27	0,31	0,29	0,26
19	1,11	0,58	0,27	0,24	0,28	0,27	0,24
20	1,12	0,56	0,27	0,23	0,28	0,25	0,23
21	1,11	0,57	0,29	0,26	0,29	0,26	0,24
22	1,08	0,57	0,27	0,25	0,28	0,25	0,23
23	1,12	0,59	0,30	0,27	0,29	0,26	0,24
24	1,13	0,59	0,29	0,24	0,27	0,24	0,22
25	1,10	0,58	0,26	0,22	0,27	0,25	0,23
24	1,12	0,58	0,28	0,25	0,28	0,25	0,22
27	1,14	0,59	0,29	0,25	0,29	0,27	0,24
28	1,12	0,59	0,29	0,24	0,28	0,26	0,23
29	1,09	0,59	0,27	0,23	0,27	0,24	0,22
30	1,04	0,55	0,24	0,21	0,26	0,23	0,21
31	1,10	0,54	0,28	0,24	0,28	0,26	0,23
32	1,02	0,53	0,25	0,21	0,25	0,23	0,21
33	1,10	0,57	0,28	0,24	0,27	0,24	0,22
34	1,08	0,57	0,28	0,25	0,28	0,25	0,23
35	1,10	0,58	0,29	0,25	0,29	0,27	0,24
36	1,07	0,57	0,30	0,26	0,29	0,26	0,24
37	1,09	0,58	0,29	0,25	0,28	0,25	0,23
38	1,04	0,54	0,25	0,22	0,26	0,24	0,21
39	1,05	0,54	0,26	0,22	0,27	0,25	0,23
40	1,10	0,57	0,26	0,23	0,28	0,25	0,24

CAPITULO V

5. PROPUESTA

5.1. Formulación de propuesta

La propuesta final es un resumen de todo el trabajo de investigación realizado y presenta la estructura global del proceso, las bases del tema de investigación estudiado, el marco teórico de referencia, la descripción detallada de la metodología aplicada, una síntesis de los principales hallazgos y su interpretación, reflejado en las conclusiones.

Se diseñará una sala de aprendizaje – enseñanza lúdica para niños de educación básica y pre - básica de la Escuela “Sagrado Corazón de Jesús ”, con una temática según la requerida por el establecimiento que actualmente tiene un aula para celebraciones, se implementará este nuevo espacio con un valor agregado como lo es la funcionalidad del espacio para el desarrollo de las motricidades prioridad para los niños de esta edad.

Para cristalizar la propuesta se hizo un análisis de actividades y necesidades, creando así parámetros que permitan cubrir las expectativas generadas en el proceso de investigación.

Se creará una sala de carácter lúdica con diversos ambientes, que permitan la realización de actividades distintas, el juego libre, recreativo y dirigido.

Se propone el uso de elementos como mobiliario y sus respectivos complementos, siendo éstos no sólo estéticos sino también funcionales, es decir que cumplan correctamente con la ocupación para la cual están destinados.

Los colores y materiales se utilizarán teniendo en cuenta el partido expresivo y la versatilidad que debe poseer un espacio para un niño.

5.1.1. Mobiliario

Se puede centrar el análisis de los objetivos y los productos en un sector particularmente sensible y significativo: el del mobiliario. En la escala de los productos, los objetivos del mobiliario son los testigos íntimos de la integración social, del nivel de calidad de vida.

“Los muebles, los asientos, los objetos de la casa, su color, su material, su estilo y al forma en la que se unen y se instalan informan con exactitud tanto acerca del entorno como del rango social.”¹⁶

A. Moles escribe que el lugar más evidente en el que cada cual se rodea de objetos se encuentra en las esferas inmediatas de acceso y de apropiación del individuo; es decir, en la vivienda, sus habitaciones, sus rincones y sus armarios.

El entorno del gesto inmediato(pequeños objetos).

El imperio personal cerrado de la vivienda (muebles, utensilios).

¹⁶ QUARANTE, Danielle. Diseño Industrial I

Para el diseñador industrial, el campo del mobiliario se extiende en la actualidad no sólo a la vivienda propiamente dicha, sino también a los espacios de trabajo, de ocio y de equipamiento colectivo.

El diseñador casi siempre plantea el mobiliario en el marco de un programa que tiene sus exigencias y sus plazos. Efectúa un análisis del problema y basa las soluciones tanto en exigencias ergonómicas y de utilización como en el valor cultural del producto, valor que es muy importante.

El análisis de los campos de actividad de los diseñadores plantea:

El mobiliario para la vivienda.

El mobiliario escolar.

El mobiliario de oficina.

El mobiliario de hospital.

El mobiliario hotelero.

El mobiliario urbano.

Suele entenderse por mobiliario:

El conjunto de muebles que sirven para comodidad y adorno de la casa sin formar parte de ella;

Aquello que puede ser objeto de inventario, el conjunto de los bienes muebles, móviles, transportables.

El mobiliario es un conjunto de objetos que constituye el equipamiento de un inmueble (por ejemplo, camas, sillas y mesas) y que confiere a las diferentes estancias funciones particulares, como la de dormitorio, comedor, salón o cocina.

En el caso de espacios lúdicos el mobiliario depende del objetivo o temática de la sala ya que puede requerir de una gran cantidad dependiendo de su enfoque en el caso de los niños dependiendo si su orientación está en su motricidad fina o gruesa.

5.1.2. Complementos decorativos

Son aquellos elementos de menores dimensiones a las del mobiliario, que suman funcionalidad y estética, dan un valor agregado al ambiente cuya función se determinará de acuerdo a la zona en la que se ubique.

Al tratarse de áreas de carácter lúdico los complementos de espacio evidentemente serían aquellos juguetes o materiales de menor dimensión que sumen a los elementos de mayor relevancia como mobiliario o componentes de mayor proporción ubicados simultáneamente para la fluidez y secuencia de actividades en estos espacios.

5.2. Contenido

5.2.1. Distribución general



5.2.2. Manejo de espacios y objetos

Los centros para niños son equipamientos socio-pedagógicos, en los que durante el día se cuida regularmente a niños. En la planificación se ha de considerar las necesidades específicas de los niños.

“En el caso de niños de 3 a 5 años, cada uno necesita de un espacio de 1,5 a 3 m² de superficie en salas para 15 a 30 niños. Se necesita además espacio para armarios, estanterías para juguetes, sillas, mesas para niños, etc”.¹⁷

Lo que actualmente no sucede ya que el espacio está distribuido sin consideración alguna.

Lo que se propone es combinar los espacios y sus objetos con el afán de generar un orden en la sala.

A pesar de contar con un área de óptimas dimensiones para colocar mobiliario para niños, se va a tener en cuenta el explotar los espacios al máximo.

Los elementos que constituirán el ambiente lúdico serán adaptados de acuerdo a la comodidad del preescolar, sus gustos y su adaptación física.

¹⁷ Neufert, Ernst. Arte de Proyectar en Arquitectura

5.3. Análisis de espacios

Para determinar espacios y objetos nuevos es necesario hacer un análisis del ya existente, sus falencias y ventajas.

El ambiente utilizado como un salón de festejos tiene distintos elementos como sillas, mesas distribuidas en diversas partes de la habitación, unas de plástico y otras en madera. Camas y colchonetas ubicadas al fondo del mismo, estanterías, juegos como resbaladeras.

Al ingresar se encuentra una pequeña resbaladera y una casita de plástico ; junto a las que los niños colocan sus pertenencias. En la parte inferior derecha de la sala se encuentran amontonadas sillas y mesas, en cuya parte posterior existen estanterías a las cuales no hay acceso, en la parte lateral a esta zona se encuentra otra estantería que contiene frascos y cajas recicladas.

También hay estanterías y una mesa aledaña usadas para colocar cuentos. Dos camas ubicadas perpendicularmente una de la otra, están colocadas detrás del mueble utilizado para revistas y cuentos, colchonetas están en el fondo del salón.

En este espacio se realizarán actividades de distinta naturaleza, juego de carácter libre como dirigido, mediante la construcción, representación, ilustración, etc.

5.3.1. Análisis de necesidades

Para la distribución de zonas es importante citar los requerimientos de los docentes y discentes, usuarios de la sala de aprendizaje lúdica.

5.4. Programación

Listados de actividades espacios lúdicos

Jugar

Manipular

Construir, Armar

Ensartar

Cantar

Dibujar

Almacenar

Juego libre (zona familiar)

Listado de actividades (rincón del hogar)

Jugar (Cocinar, Hornear, Lavar, Almacenar)

Trabajar en grupo

Comer

Dormir

Descansar

Relajarse

Almacenar

AGRUPACIÓN DE ACTIVIDADES POR ZONAS

Zona de Descanso

Dormir

Descansar

Relajarse

Zona de Cocina

Cocinar

Hornear

Lavar

Almacenar

Zona de comercio

Adquirir

Distribuir

Almacenar

Zona de Almacenamiento

Almacenar

Guardar

ANÁLISIS DE ÁREAS

Zona familiar (Rincón del hogar)

Zona de Descanso

Cama

Veladores

Cenefa

Zona de Cocina

Minicocina

Horno

Lavaplatos

Estanterías

Cenefa

Separador de Espacio

Zona de comercio (kiosco)

Estantería

Recipientes metálicos

Separador Espacio

Zona de Almacenamiento

Estanterías

ZONA DE ARTE

LISTADOS DE ACTIVIDADES

Jugar

Manipular

Entretener

Distraer

Exponer

Representar

Reconocer

Enseñar

Aprender

Cantar

Almacenar

AGRUPACIÓN DE ACTIVIDADES POR ZONAS

Enseñanza (exposición)

Jugar

Manipular

Entretener

Exponer

Representar

Enseñar

Almacenar

Aprendizaje (recepción, público)

Jugar

Manipular

Aprender

Cantar, Escuchar

Mirar

Zona de Almacenamiento

Almacenar

Guardar

ANÁLISIS DE ÁREAS

Exposición (exposición)

Teatrino

Cortina

Aprendizaje (recepción, público)

Sillas

Cenefa

Zona de Almacenamiento

Estanterías

Canastas

ZONA MUSICAL

Listado de actividades

Jugar

Cantar

Manipular

Entretener

Distraer

Exponer, Enseñar

Aprender

Almacenar

AGRUPACIÓN DE ACTIVIDADES POR ZONAS

Enseñanza (exposición)

Manipular

Entretener

Entonar instrumentos

Reproducir música

Exponer

Enseñar

Aprendizaje (recepción, público)

Jugar

Aprender

Cantar

Mirar

Escuchar

Repetir

Zona de Almacenamiento

Almacenar

Guardar

ANÁLISIS DE ÁREAS

Enseñanza (exposición)

Mesa

Silla

Sintetizador

Guitarra

Equipo de Sonido

Aprendizaje (recepción, público)

Sillas

Zona de Almacenamiento

Almacenar

Guardar

ZONA DE CONSTRUCCIÓN

LISTADO DE ACTIVIDADES

Jugar

Manipular

Construir

Armar

Juntar

Ensartar

Dibujar

Pegar

Pintar

Recortar

Trabajar en grupo

Almacenar

AGRUPACIÓN DE ACTIVIDADES POR ZONAS

Zona de Armado

Jugar

Construir

Armar

Trabajar en grupo

Zona de Ensartado

Jugar

Manipular

Ensartar

Trabajar en grupo

Zona de Pintura, arte

Jugar, Manipular

Dibujar

Pegar

Pintar

Recortar

Trabajar en grupo

Almacenar

Zona de Almacenamiento

Almacenar

Guardar

ANÁLISIS DE ÁREAS

Zona de Armado

Mesas

Sillas

Alfombra

Zona de Ensartado

Mesas

Sillas

Alfombra

Zona de Pintura, arte

Mesas

Sillas

Alfombra

Zona de Almacenamiento

Estanterías

Canastas

Pozo

Baldes

BIBLIOTECA

Listado de actividades

Leer (Lectura pictográfica)

Interpretar

Representar

Dibujar

Guardar

Almacenar

AGRUPACIÓN DE ACTIVIDADES POR ZONAS

Zona de Enseñanza (Lectura parvularia)

Leer

Interpretar

Representar

Dibujar

Zona de lectura

Leer (Lectura pictográfica)

Escuchar

Interpretar

Representar

Dibujar

Zona de Exhibición

Exponer

Mostrar

Zona de Almacenamiento

Guardar

Almacenar

ANÁLISIS DE ÁREAS

Zona de Enseñanza (Lectura parvularia)

Mesas

Sillas

Zona de lectura

Mesas

Silla

Zona de Exhibición

Estantería

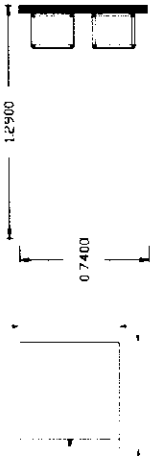
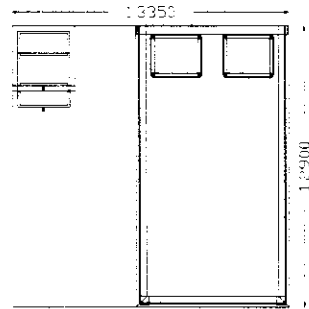
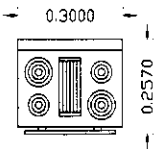
Zona de Almacenamiento

Estantería

5.4.1. Cuadro analítico de funciones

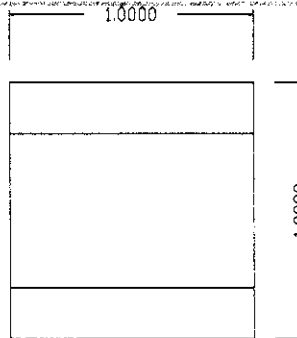
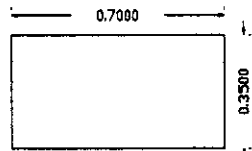
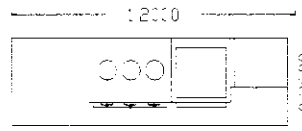
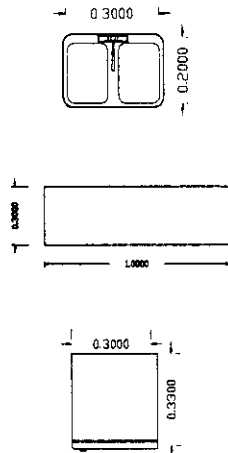
	NECESIDADES	LOCAL ESPECIAL	LOCAL COMÚN	EQUIPO O MOBILIARIO
RECUPERACIÓN	Dormir, Descansar	Habitación	Habitación, sala de descanso	Cama, velador
	Relajarse	Sala de descanso	Habitación, sala de descanso	Sillas, mesas
	Comer	Comedor	Comedor	Sillas, mesas
	Cultura física	Espacio libre	Espacio libre	juegos
RELACIÓN Y RECREACIÓN	Juegos demostrativos (rincón del hogar)	Kiosco, cocina, habitación, comedor	Kiosco, cocina, habitación, comedor	Mostrador, estanterías, cocina, refrigerador, horno, lavaplatos
	Entretenerse, ver funciones de teatro	Teatro	Zona de arte, musical	Teatrino, escenario, sillas, armario
	Escuchar música, cantar	Sala de música	Zona de arte, musical	Mesa, sillas, radio, instrumentos musicales, estanterías
	Construir, armar	Sala de construcción	Sala de construcción, sala de trabajo grupal	Mesas, sillas, alfombra, canastas
	Leer	Biblioteca	Sala de construcción, sala de trabajo grupal, biblioteca	Mesas, sillas, estanterías o anaqueles
	Trabajar en grupo	Sala de trabajo	Sala de construcción, zona de arte, musical sala de trabajo grupal, biblioteca	Mesas, sillas, estanterías o anaqueles
SERVICIOS	Juegos demostrativos (rincón del hogar)			
	Cocinar	Cocina	Cocina	Cocina, refrigerador, horno, lavaplatos
	Comprar	Kiosco	Kiosco	Mostrador, estanterías
	Vender	Kiosco	Kiosco	Mostrador, estanterías
ALMACENAR	Juguetes Grandes	Área almacenaje	Sala de trabajo	Estanterías
	Juguetes Pequeños	Área almacenaje	Sala de trabajo	Estanterías
	Ropa	Vestidor	Sala de teatro	Armario
	Títeres	Utilería	Sala de teatro	Armario
	Libros	Biblioteca	Biblioteca	estanterías o anaqueles

5.4.2. Cuadro de necesidades

NECESIDAD	ACTIVIDAD	MOBILIARIO	DESCRIPCIÓN	DIMENSIONES	EQUIPAMIENTO	DIMENSIONES	COMPLEMENTOS DECORATIVOS
	Descansar (Juego Libre)	Cama Velador					Cenefa Alfombra
	Cocinar (Juego Libre)	Minicocina Horno Lavaplatos Refrigerador Esteras (juegos demostrativos)					Cenefa Separador de Espacio

Comprar -
vender
(Juego
Libre)

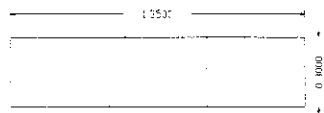
Mesón
Esterías



Recipientes
metálicos
Separador Espacio

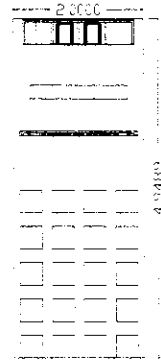
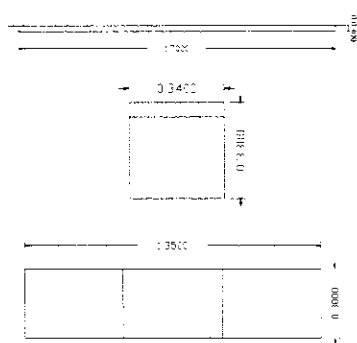
Almacenar
Guardar

Esterías



ZONA DE ARTE

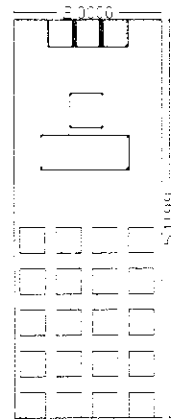
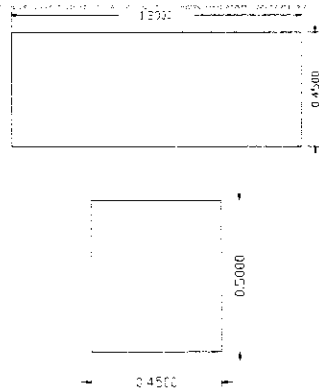
**Teatrino
Sillas
Esteras**



**Cortina
Alfombra
Canastas**

ZONA MUSICAL

**Mesa
Silla
Sillas
pequeñas
Esteras**

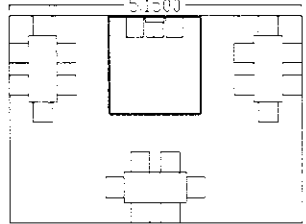
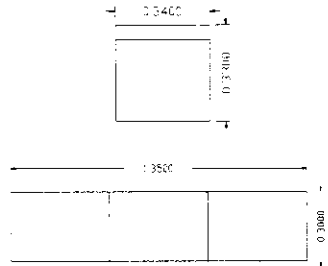
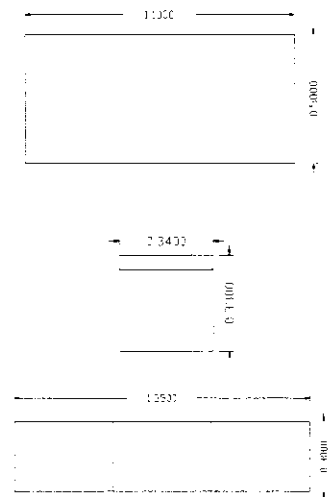


**Sintetizador
Guitarra
Equipo de Sonido**

Alfombra

ZONA DE
CONSTRUCCIÓN

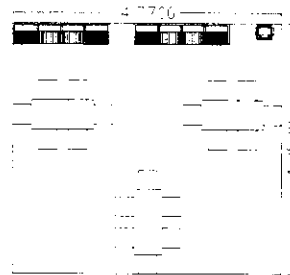
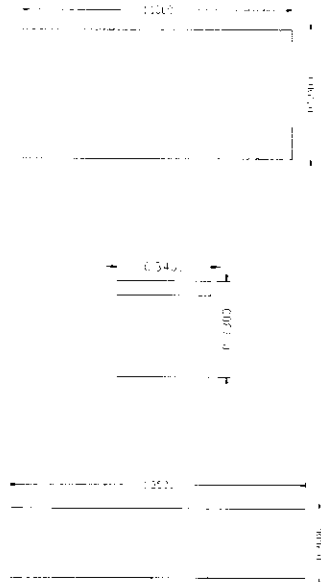
Mesas
Silla
Esteras



Alfombra
Canastas
Pozo
Balde

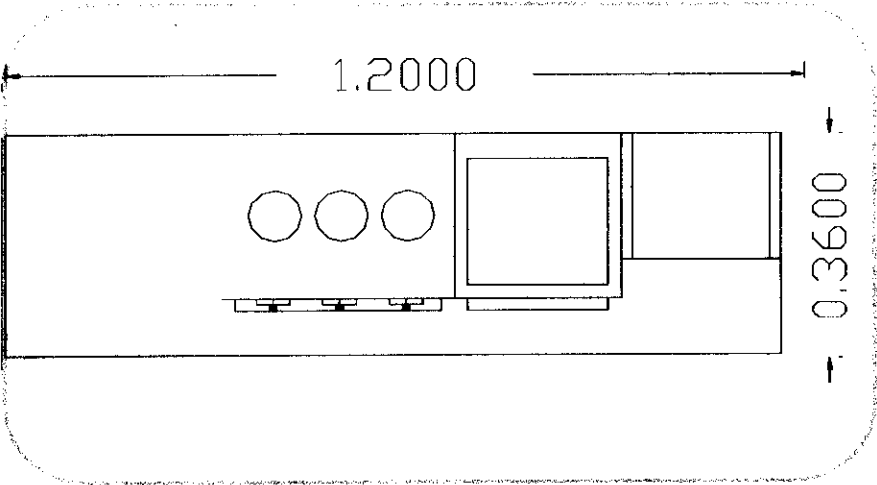
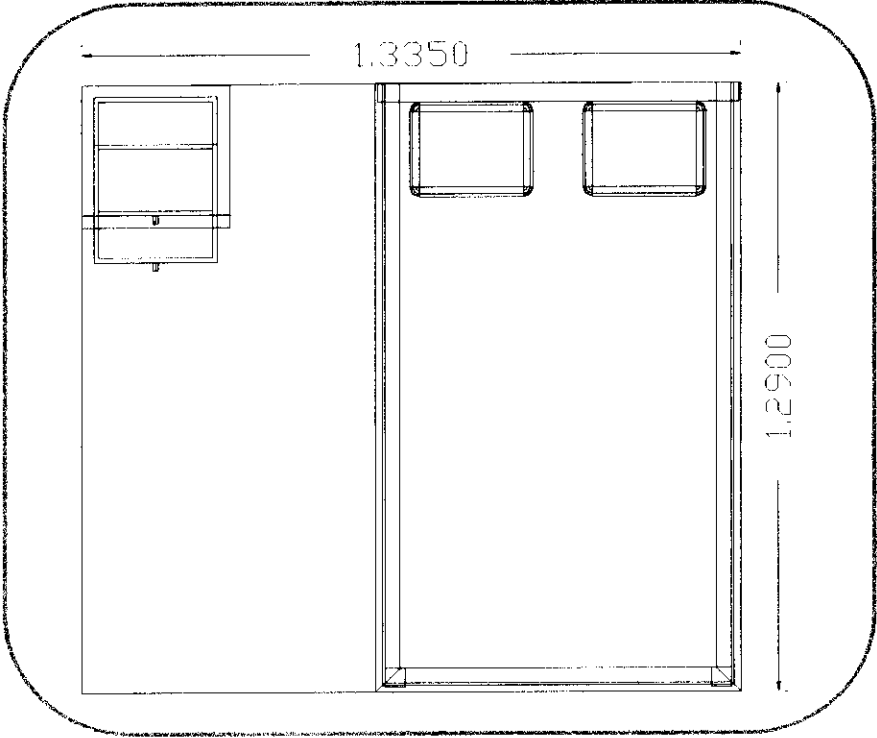
**BIBLIO-
TECA**

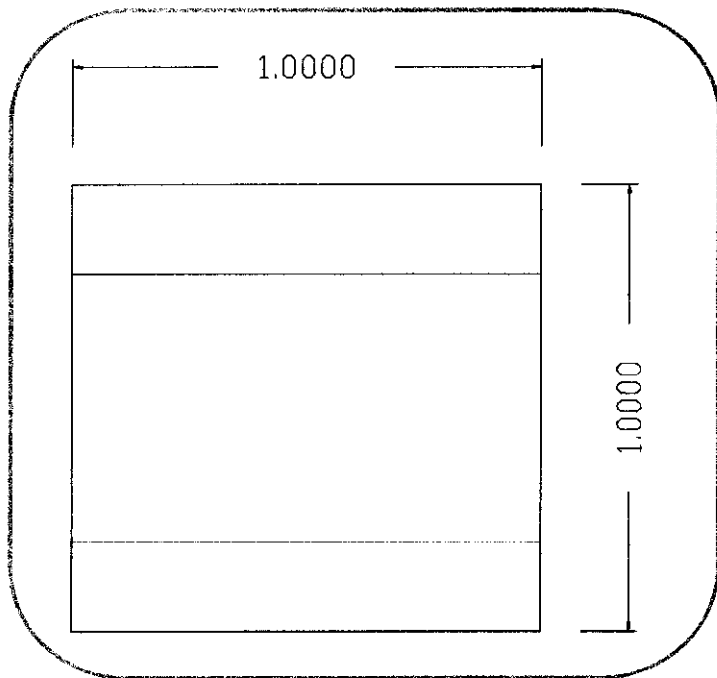
**Mesas
Sillas
Estanterias**



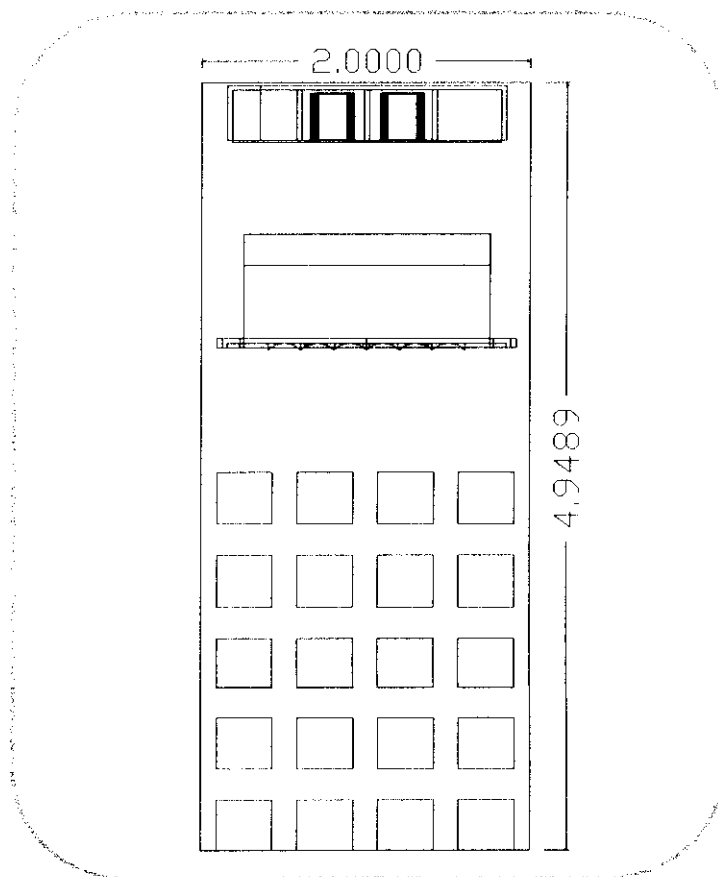
5.4.3. Estudio de áreas

ZONA FAMILIAR (Rincón del hogar)

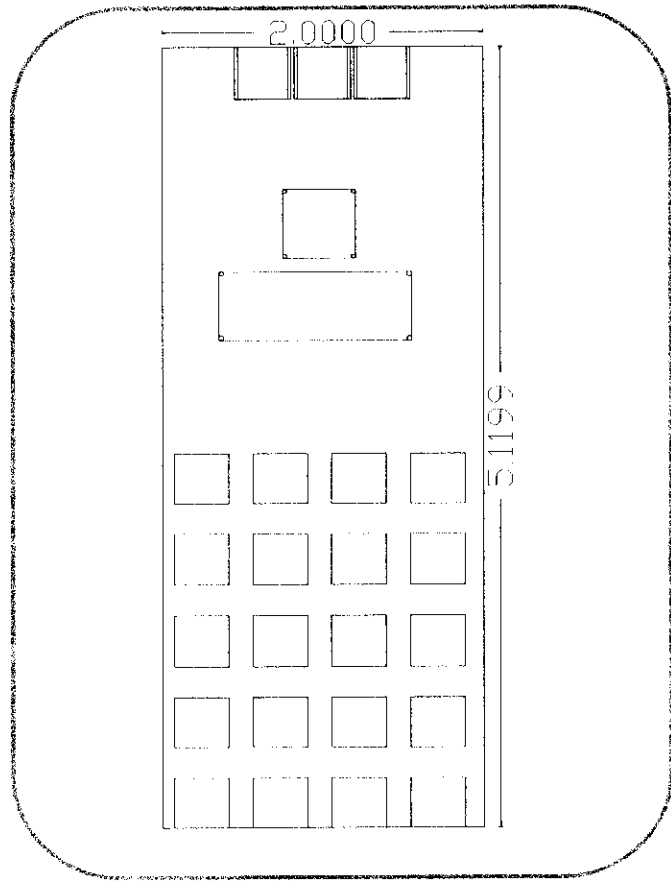




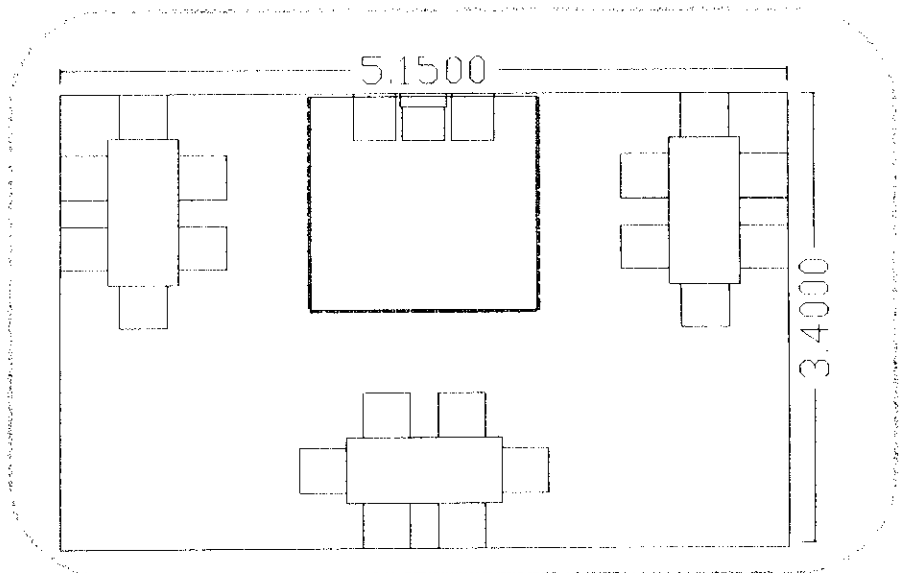
ZONA DE ARTE



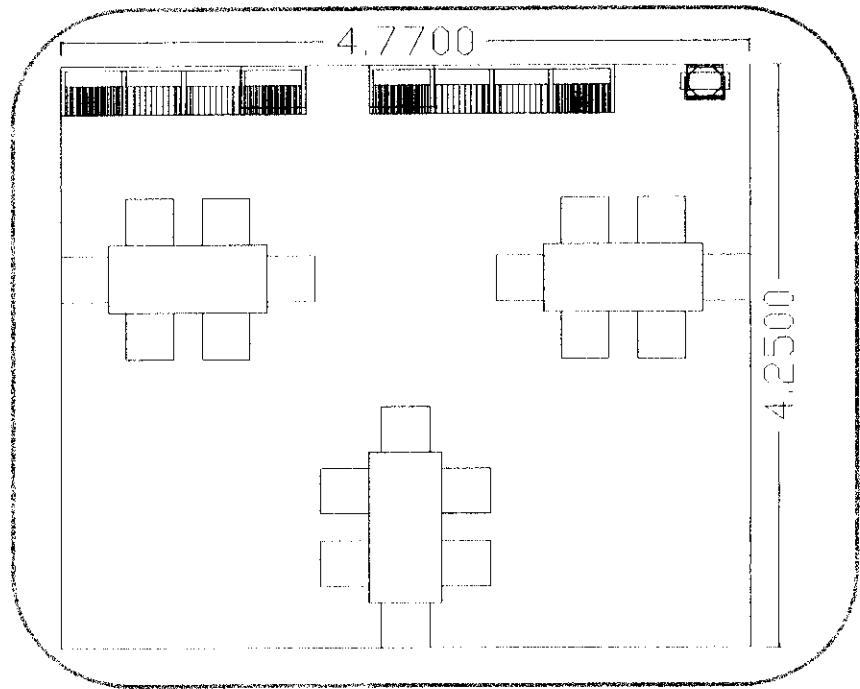
ZONA MUSICAL

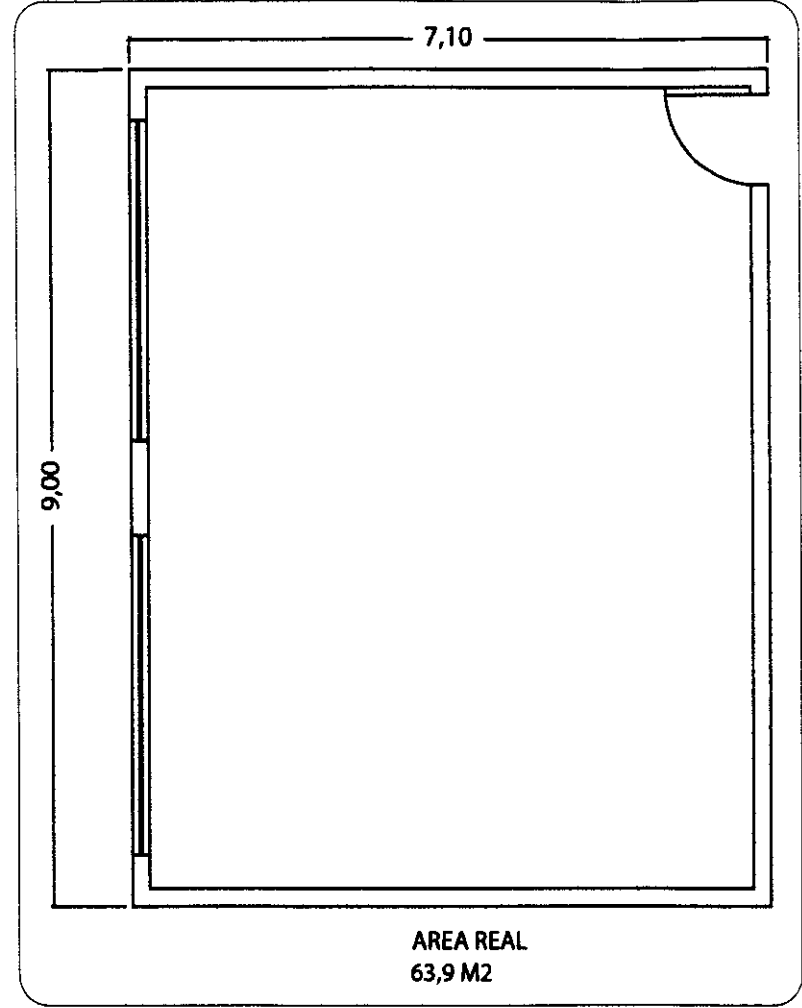
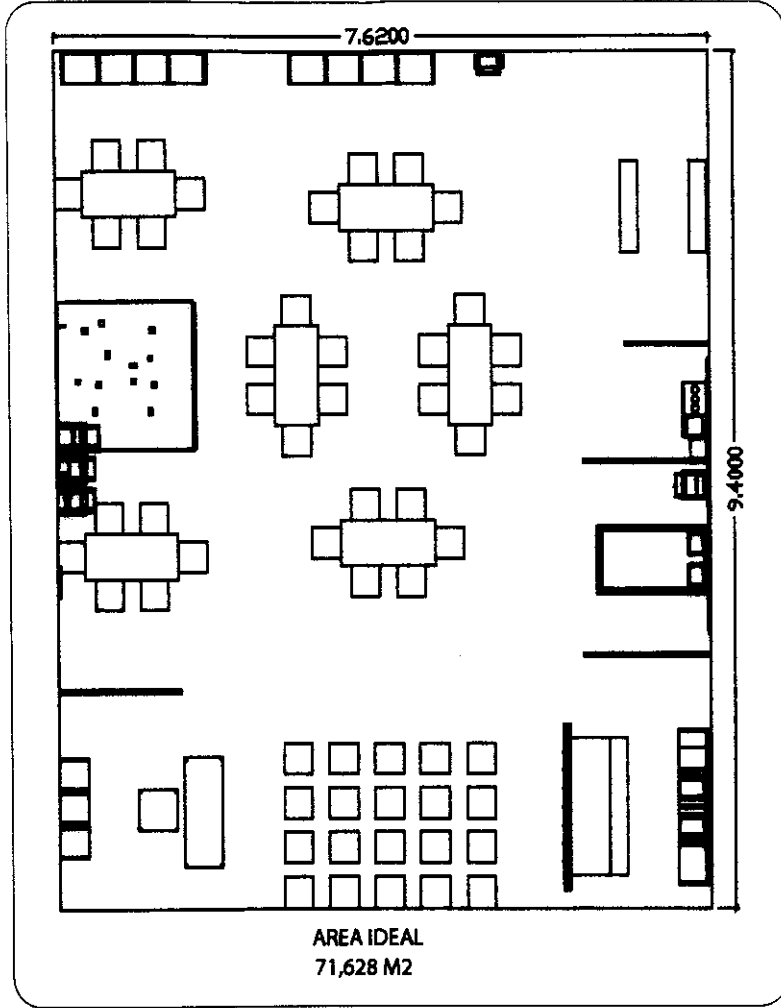


ZONA DE CONSTRUCCIÓN



BIBLIOTECA

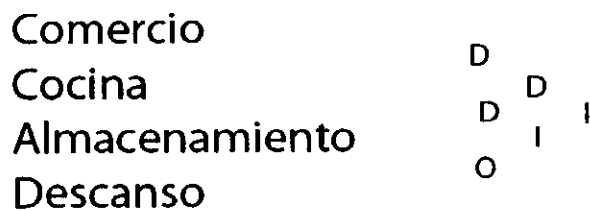




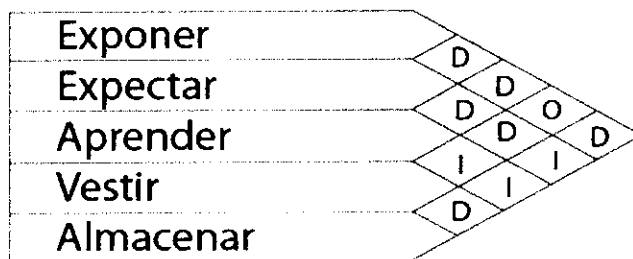
$$\frac{\text{AREA REAL}}{\text{AREA IDEAL}} = \frac{63,9 \text{ M2}}{71,628 \text{ M2}} = 0,89$$

5.4.4. Diagrama de inter-relaciones

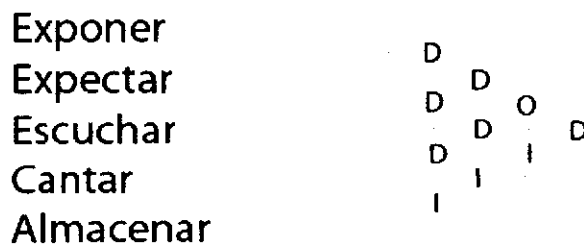
Zona familiar (Rincón del hogar)



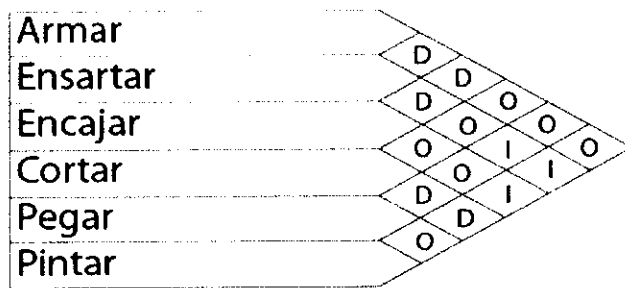
ZONA DE ARTE



ZONA MUSICAL



ZONA DE CONSTRUCCIÓN



BIBLIOTECA

- Leer (Lectura pictográfica)
- Interpretar
- Representar
- Dibujar
- Guardar

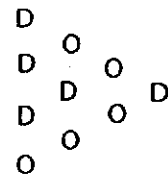


DIAGRAMA GENERAL DE INTER-RELACIONES

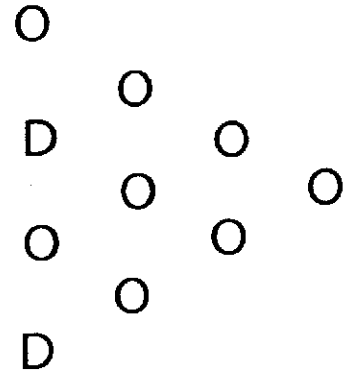
JUEGO LIBRE (ZONA FAMILIAR)

ZONA DE ARTE

ZONA MUSICAL

ZONA DE CONSTRUCCIÓN

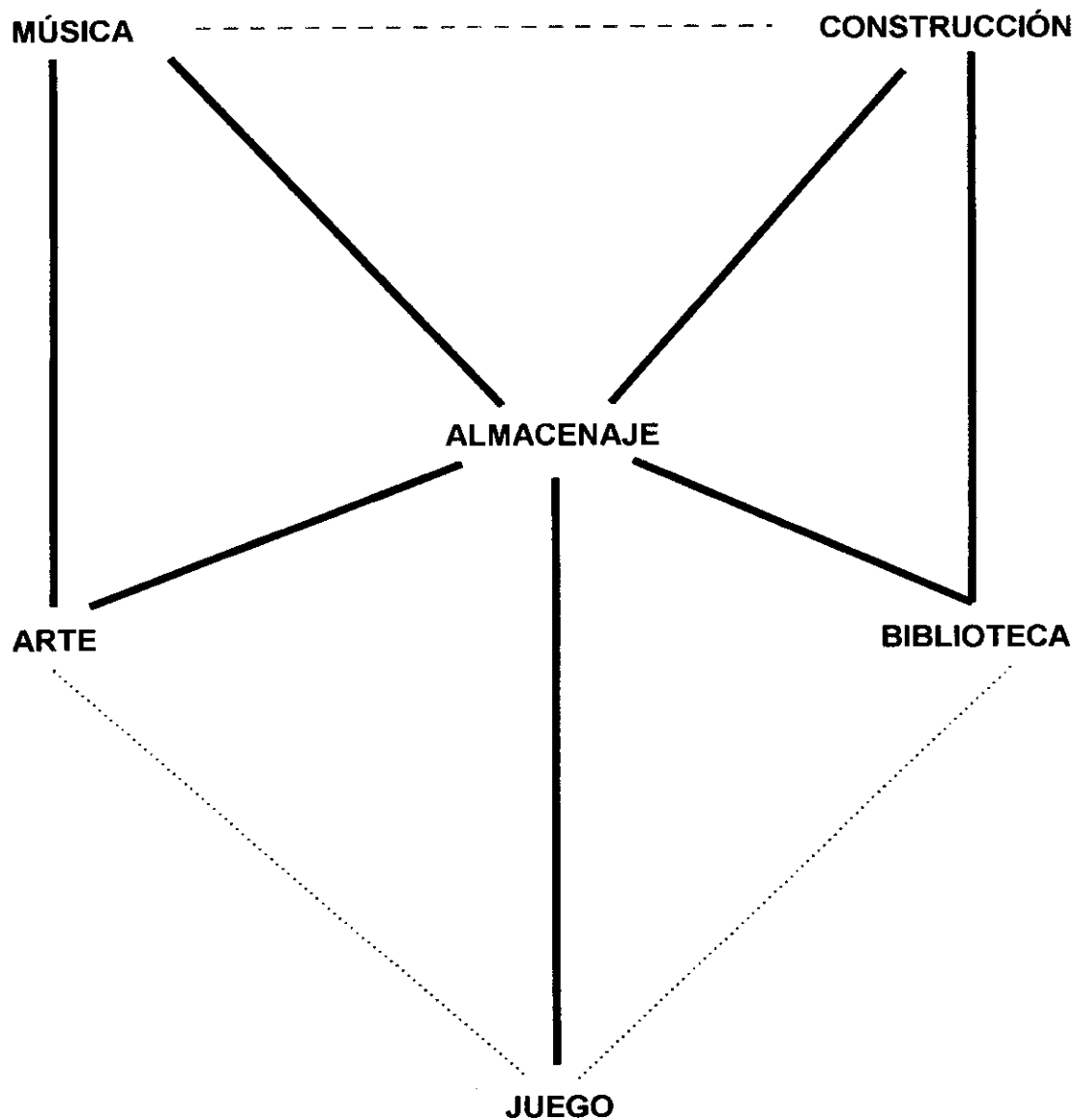
BIBLIOTECA



RELACION DIRECTA	D
RELACION INDIRECTA	I
RELACION OCASIONAL	O

5.4.5. Relaciones funcionales espacio lúdico

- RELACION DIRECTA **—————**
- RELACION SEMIDIRECTA **- - - - -**
- RELACION INDIRECTA **.....**
- RELACION OCASIONAL **- · - · -**



5.4.6. Diagramas de funcionamiento

Zona familiar (Rincón del hogar)

ALMACENAMIENTO

KIOSKO

COCINA

DORMITORIO

VESTIBULO



ACCESO

ZONA DE ARTE

Almacenamiento

Exposición

Público

VESTIBULO



ACCESO

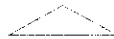
ZONA MUSICAL

Almacenamiento

Público

Exposición

VESTIBULO



ACCESO

ZONA DE CONSTRUCCIÓN

ALMACENAMIENTO

ENSARTADO

ARMADO

PINTURA, ARTE

VESTIBULO



ACCESO

BIBLIOTECA

ALMACENAMIENTO

Enseñanza

Aprendizaje

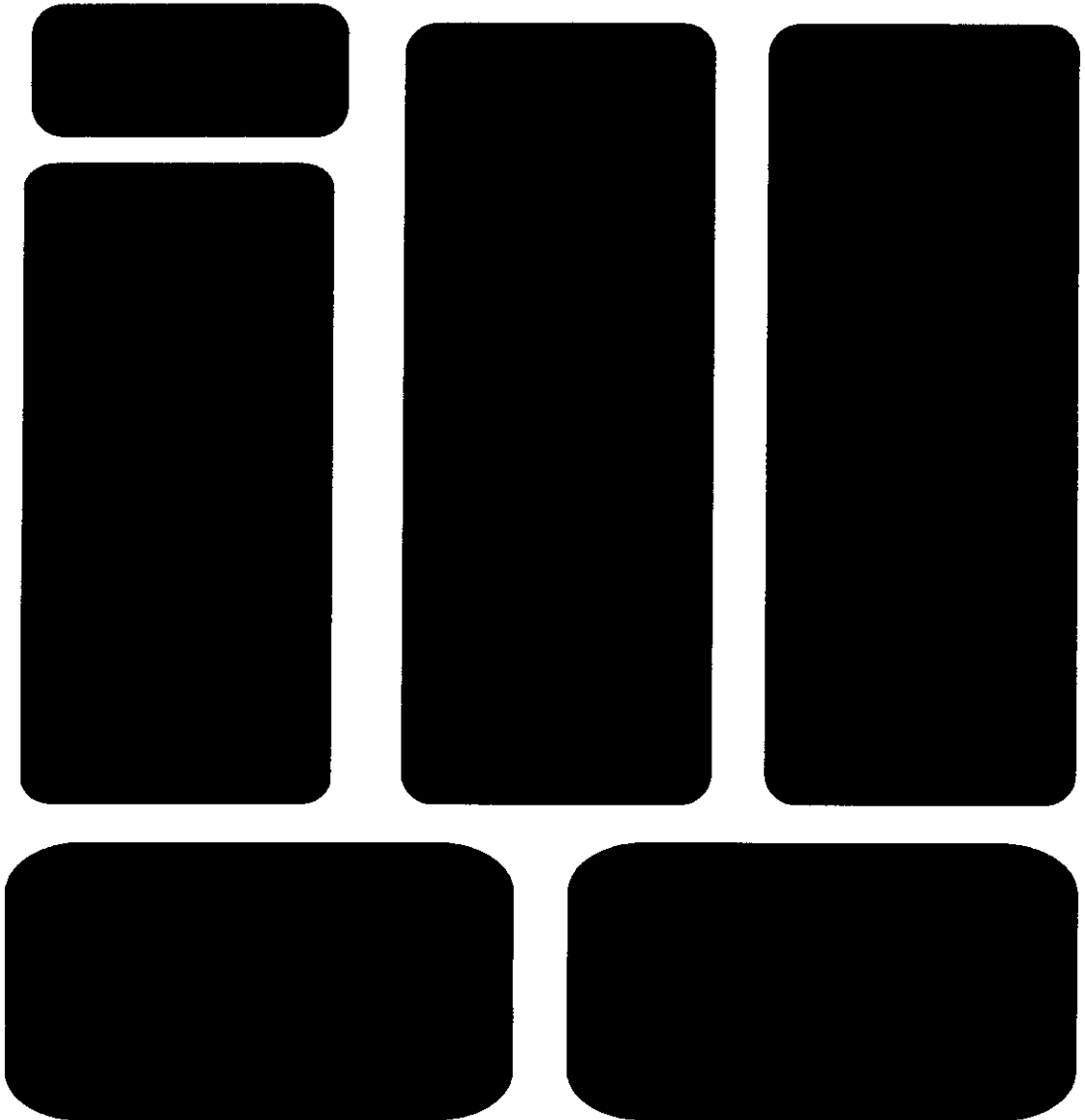
EXHIBICIÓN

VESTIBULO

ACCESO

5.4.7.Zonificación

Biblioteca



5.5. Plan de desarrollo

5.5.1.Partido expresivo

5.5.2.Granja

La granja de animales es la escogida como partido expresivo , motivo de inspiración debido a la variedad de elementos que ésta posee, además de favorecer a la formulación de ambientes con dinamismo, entretenidos y que llaman la atención de los niños hará más fácil la fluidez de actividades libres y dirigidas por la maestra parvularia.

Puede constar de establos, corrales, huerta y casa habitable, una finca para la cría de animales de corral, un lugar donde se adquiere productos lácteos, frutales,etc.

Una granja puede poseer elementos como:

Casa

Establo

Gallinero

Lago

Pastos

Cultivos

Frutales

Granero

Pozo de agua

Tractor,etc

Dentro de estos espacios cabe tomar en cuenta que existen componentes

como:

Árboles

Manzanas

Naranjas

Maíz

Canastas

Cubetas metálicas

Pozo

Campana

Granero

Corrales

Animales

Gallinas

Patos

Caballos

Vacas

Borregos

Cerdos

Los colores que predominan son:

Amarillo

Anaranjado

Café

Verde

Celeste

Materiales

Madera

Paja

Los materiales que se toman en cuenta para los ambientes inspirados en la granja son:

Madera

Textiles

Papel

Plástico

5.6. Proceso

Vaca

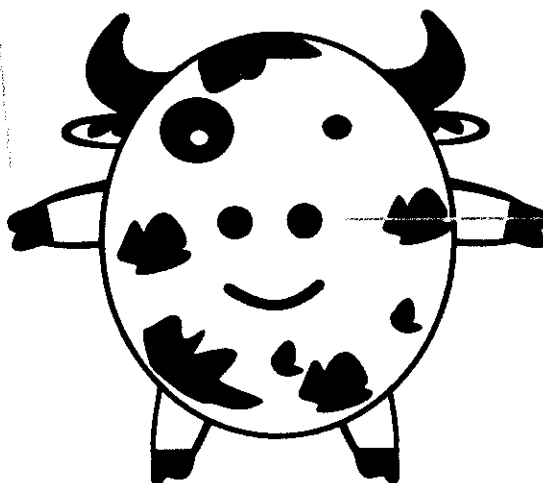


Manchas
características

Cuernos

Patas de color
negro o gris .

Nariz



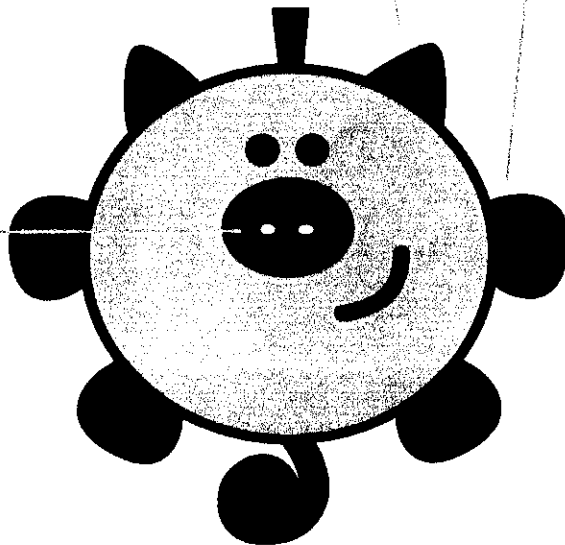
Cerdo



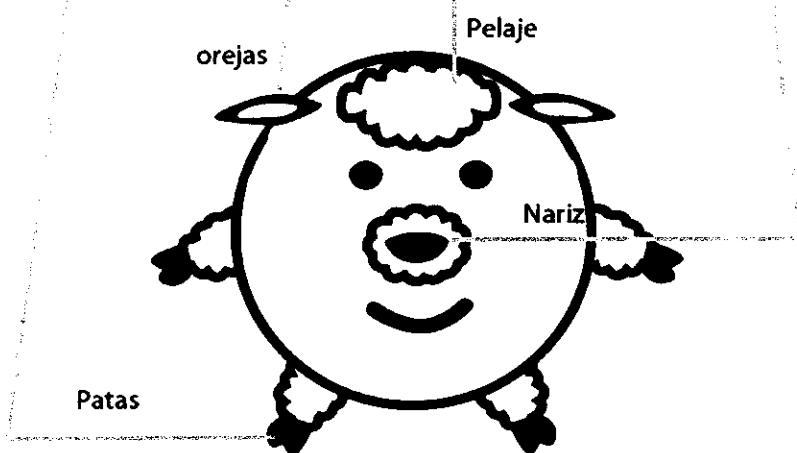
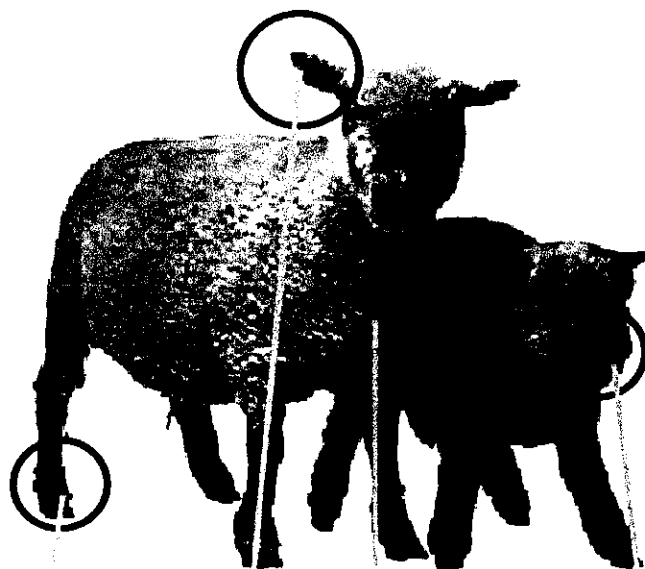
orejas

Nariz

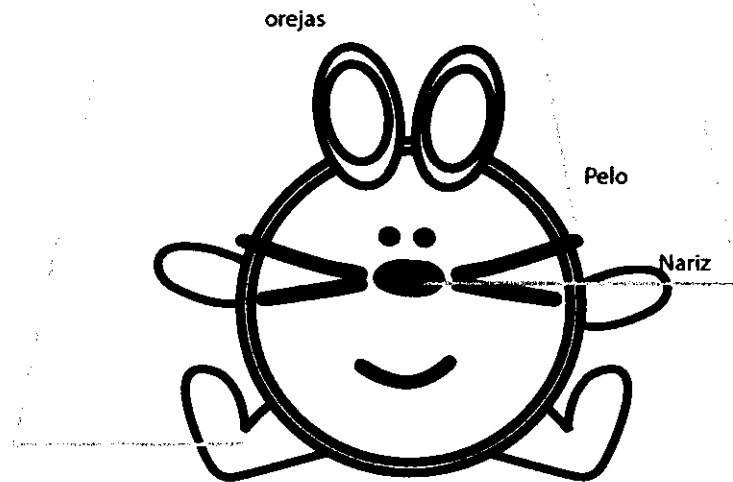
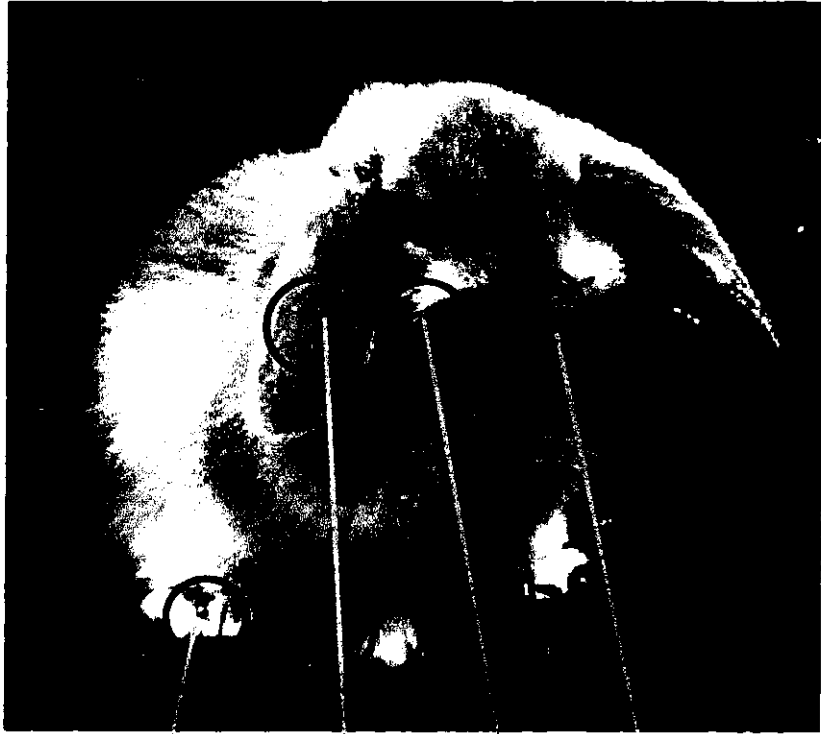
Patas



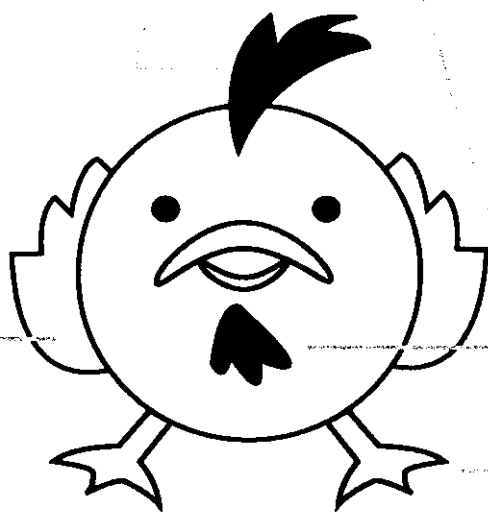
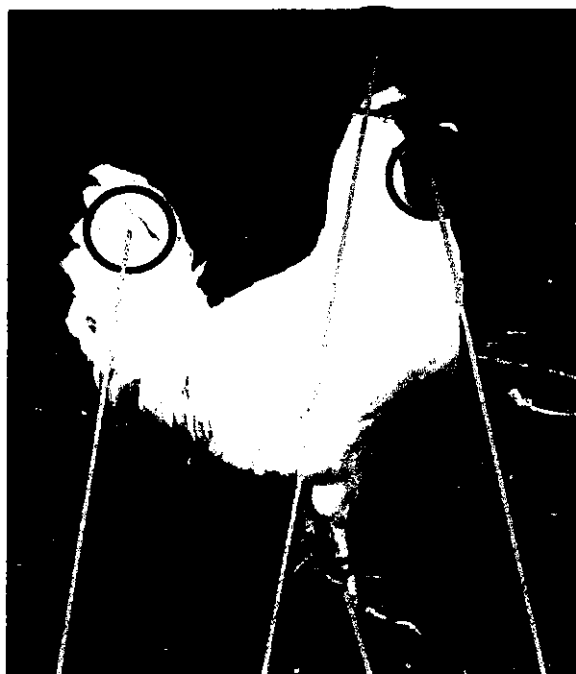
Oveja



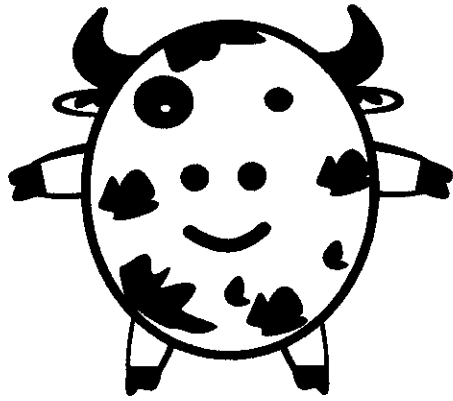
Conejo



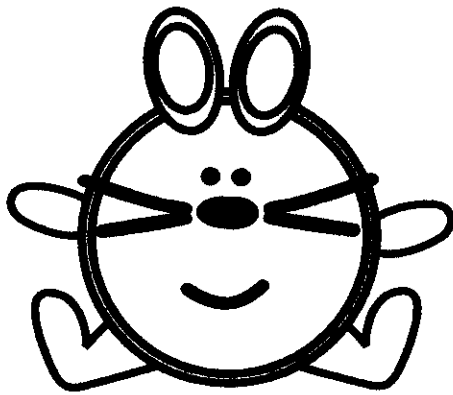
Gallo



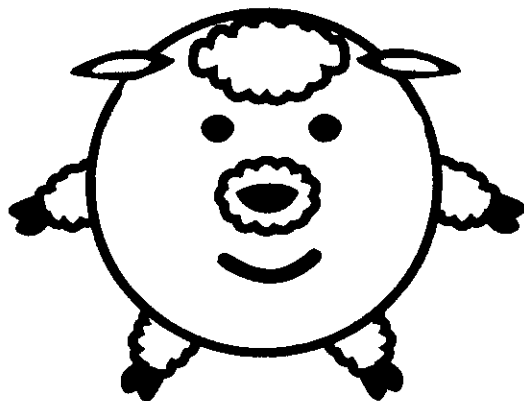
ILUSTRACIONES



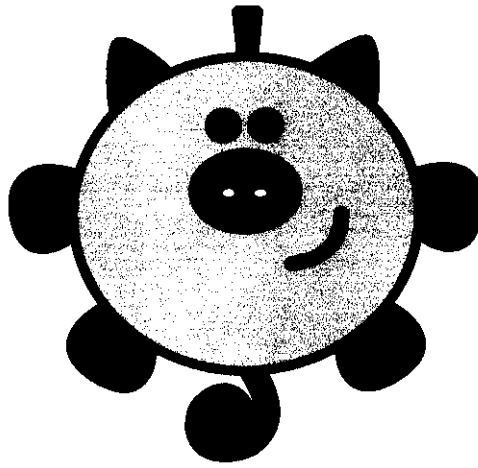
Graf 18. Ilustración Vaca (motivo de inspiración)



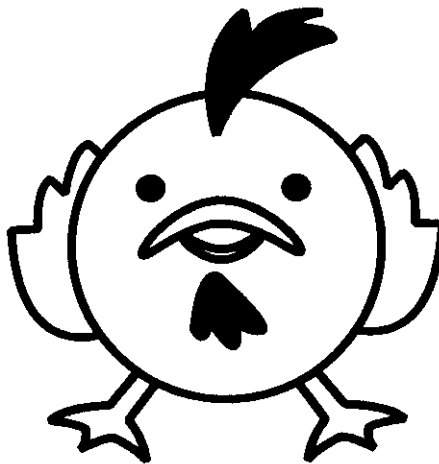
Graf 19. Ilustración Conejo (motivo de inspiración)



Graf 20. Ilustración Oveja (motivo de inspiración)

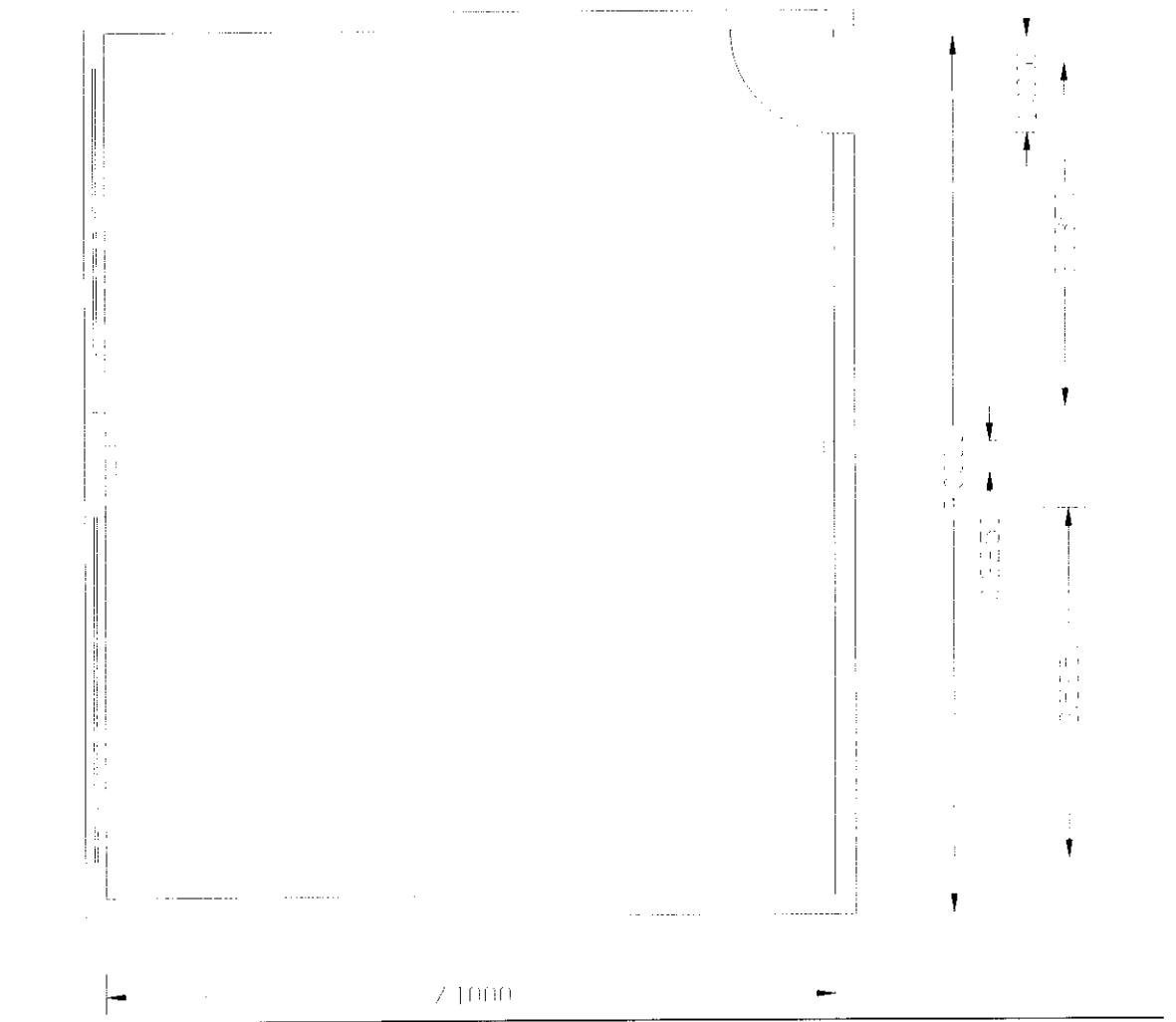


Graf 21. Ilustración Cerdo (motivo de inspiración)



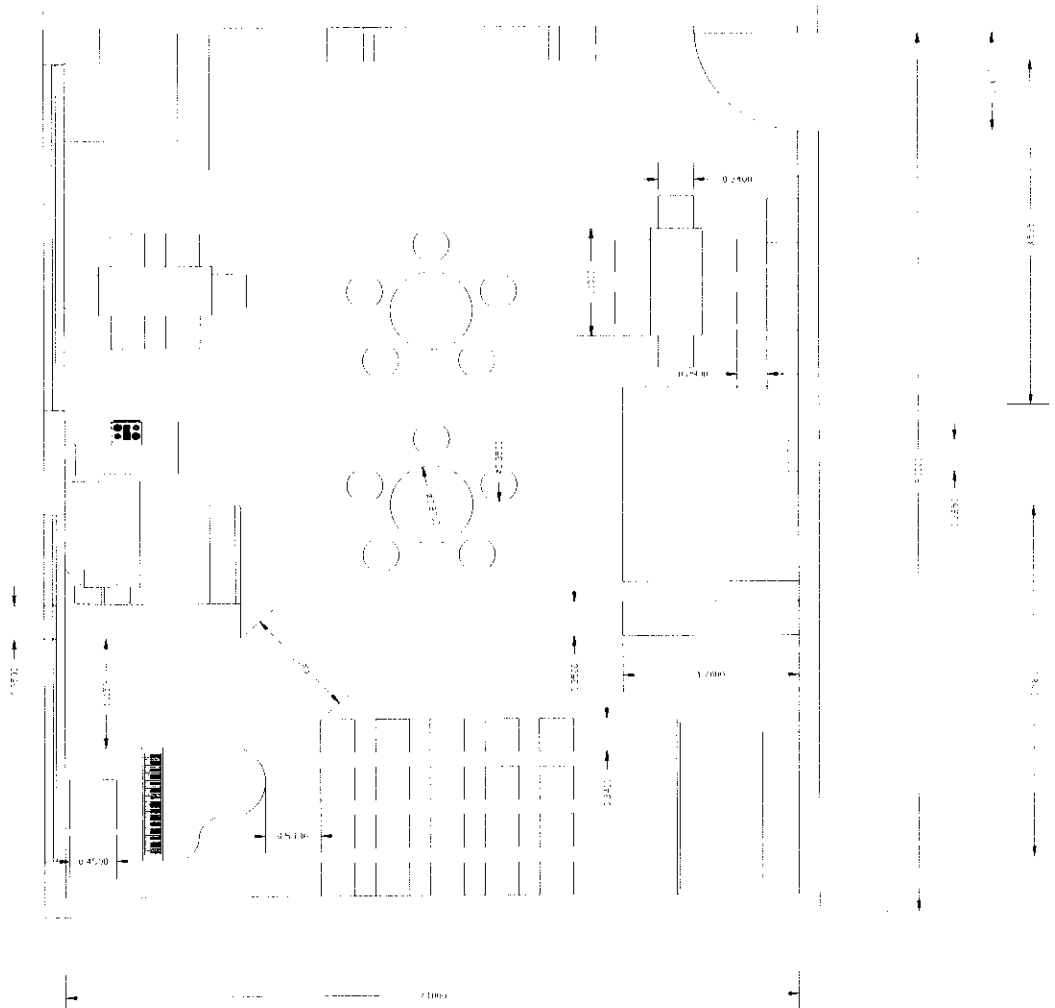
Graf 22. Ilustración Gallo (motivo de inspiración)

5.7. Espacio sin amoblar



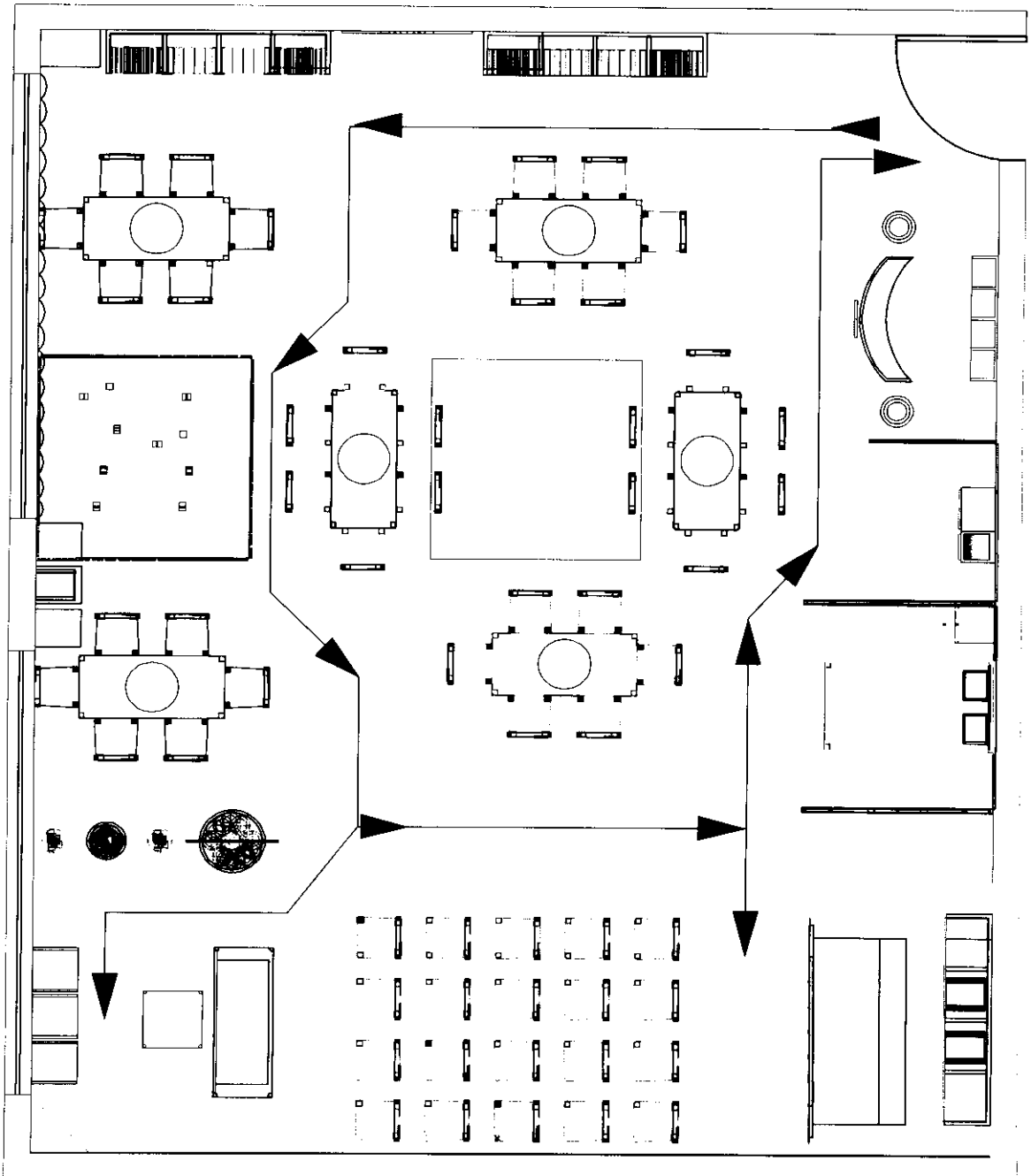
5.8. Proceso de bocetaje

(Distribución distancias zonas de circulación)

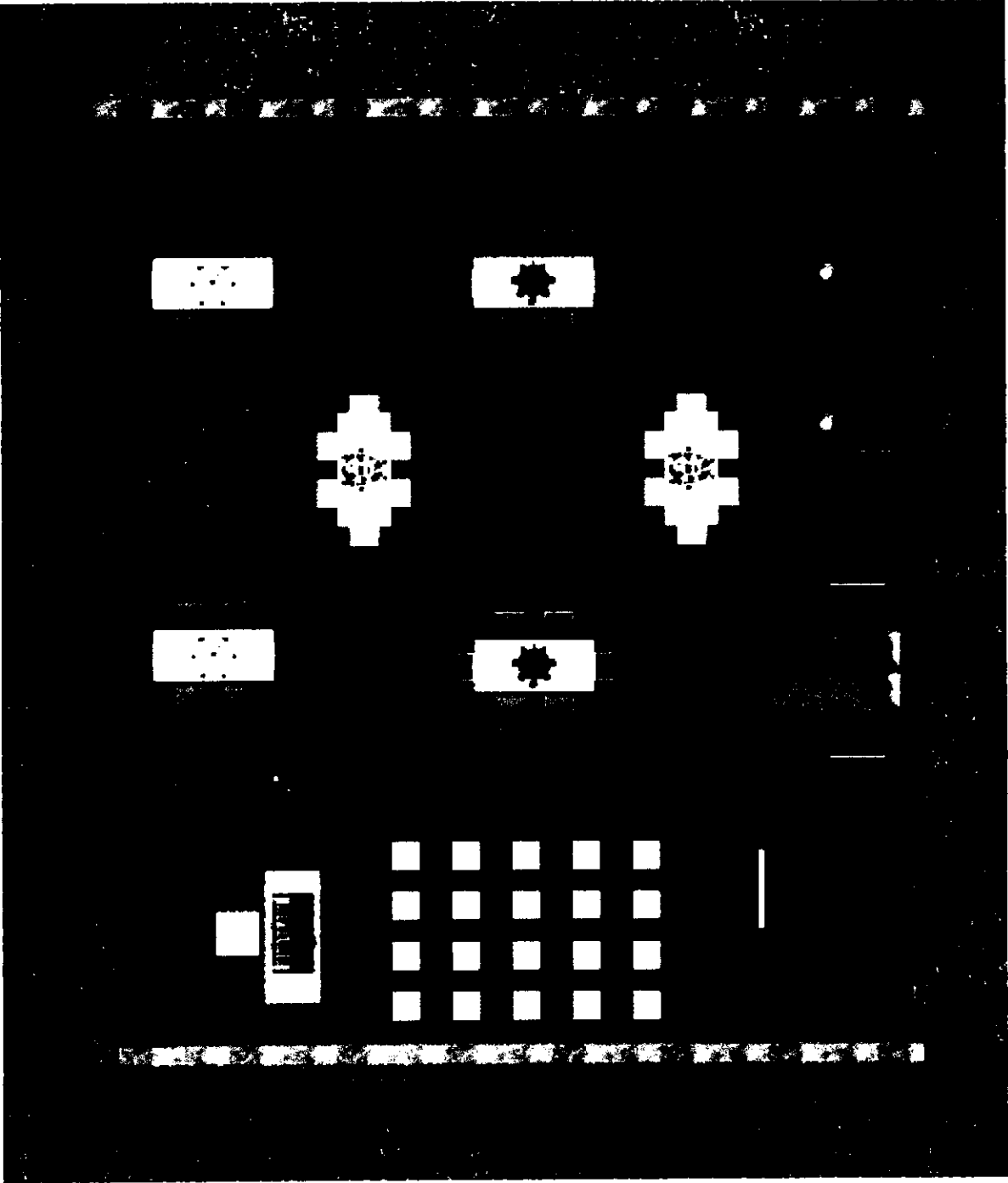


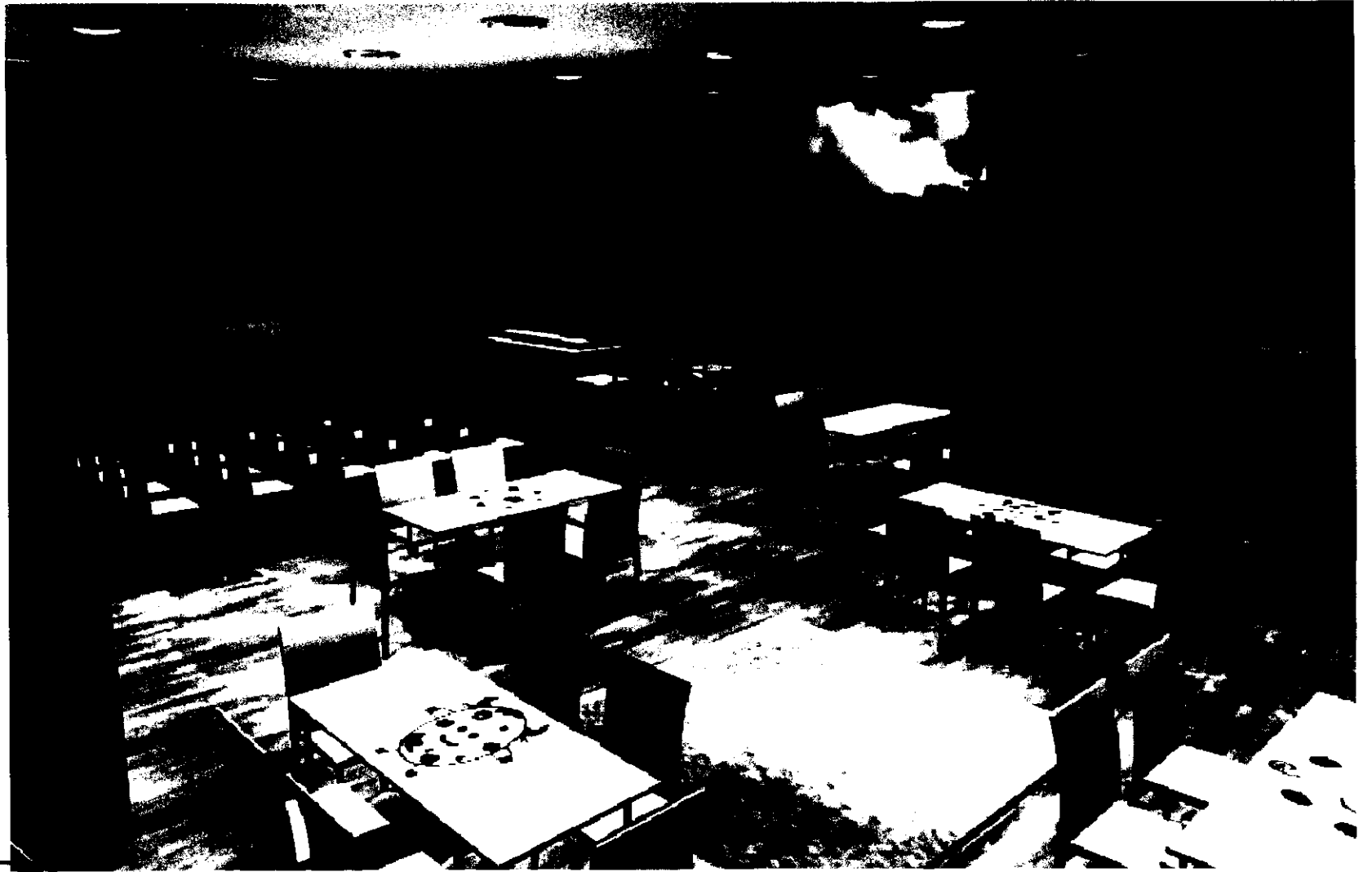
5.9. Memoria técnica

5.9.1. Área de circulación



5.9.2.Planta amoblada







Pared Enlucida
Pinturas para interior
Pintuco
Colección Koraza
Color 127444



Pared Enlucida
Pinturas para Interior
Pintuco
Colección Koraza
Color 127443



Piso Flotante
Español
ALTO TRÁFICO
MF177-
Prestige-Maple
MATE
Espesor 8.3 mm

Moqueta tejida en Wilton
Composición de felpa
100% lana
Basamento yute y algodón
Pasadas 30 x 32 por Dm2
Altura de pelo 8 mm
Peso 2.420 gr. por m2

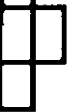


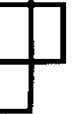
Piso Flotante
Español
ALTO TRÁFICO
MF128-
Imperial-Maple
MATE
Espesor 8.3 mm

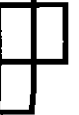
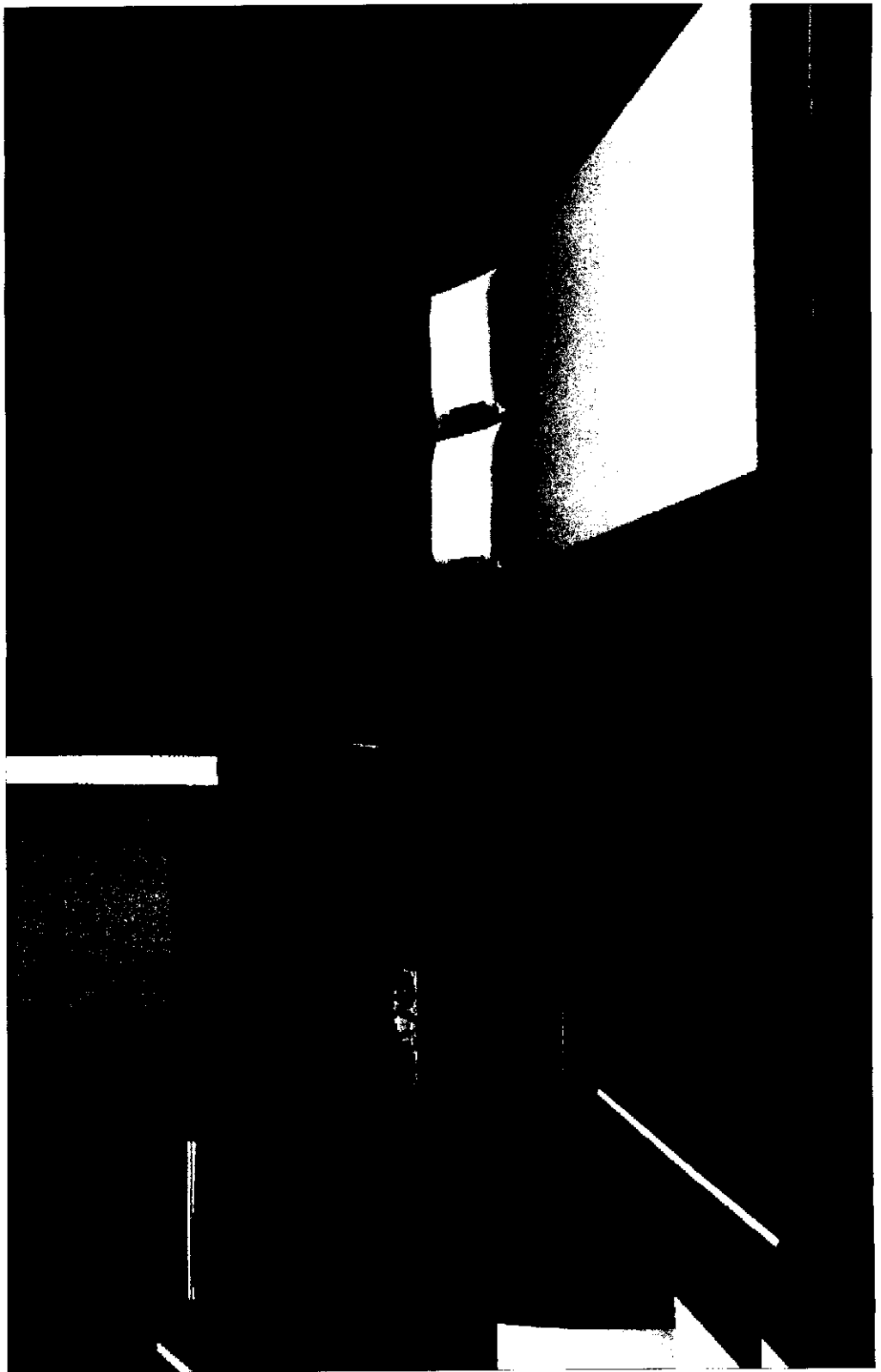


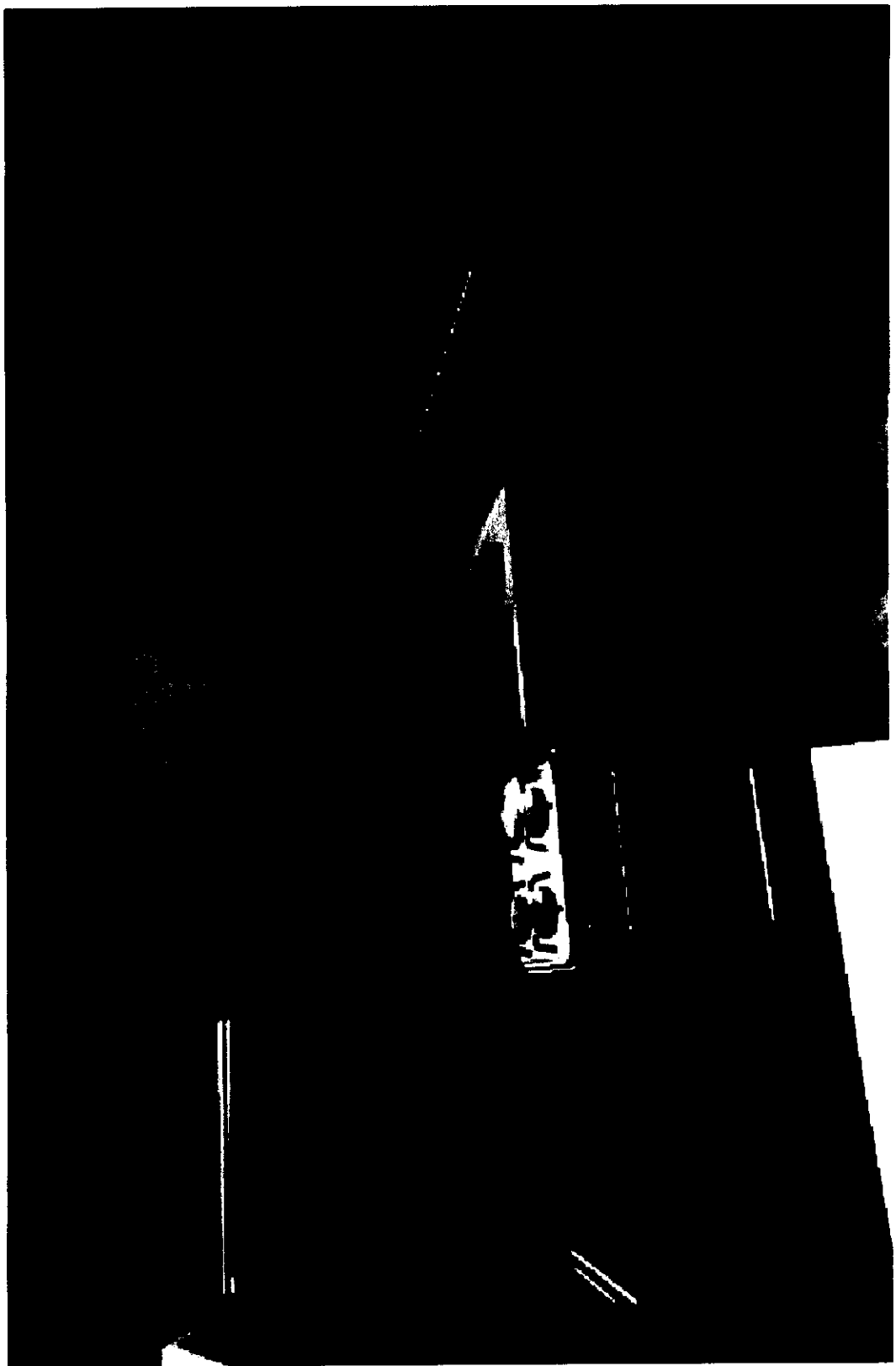
Alfombra para niños HABA 8157 CHARLOTTE
Material: Algodón con el forro de látex, lavable
en 30°C/86°F. Medidas: 120x 120cm. Altura
de pelo 8mm. Peso total 1.420 gr. por m2

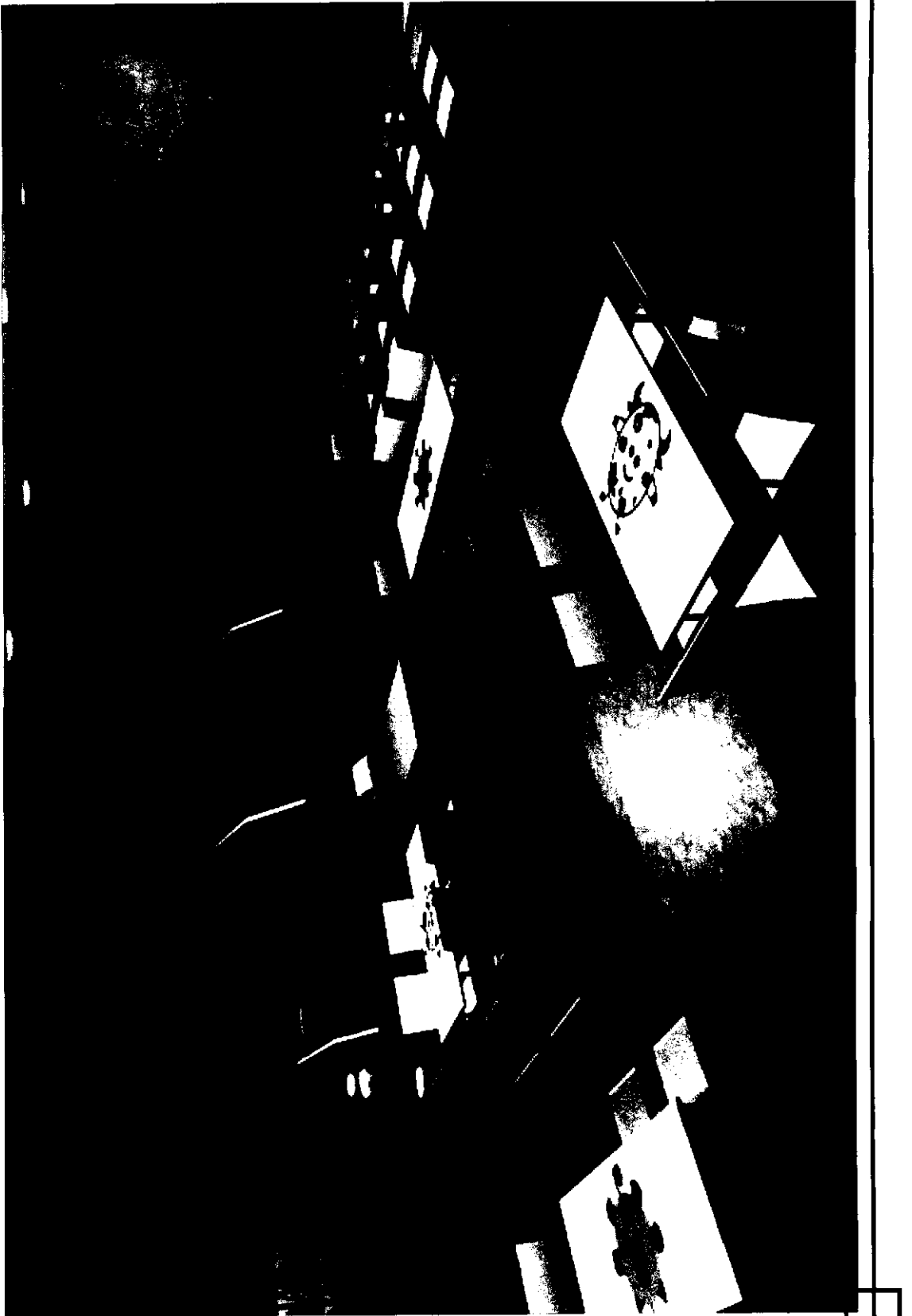


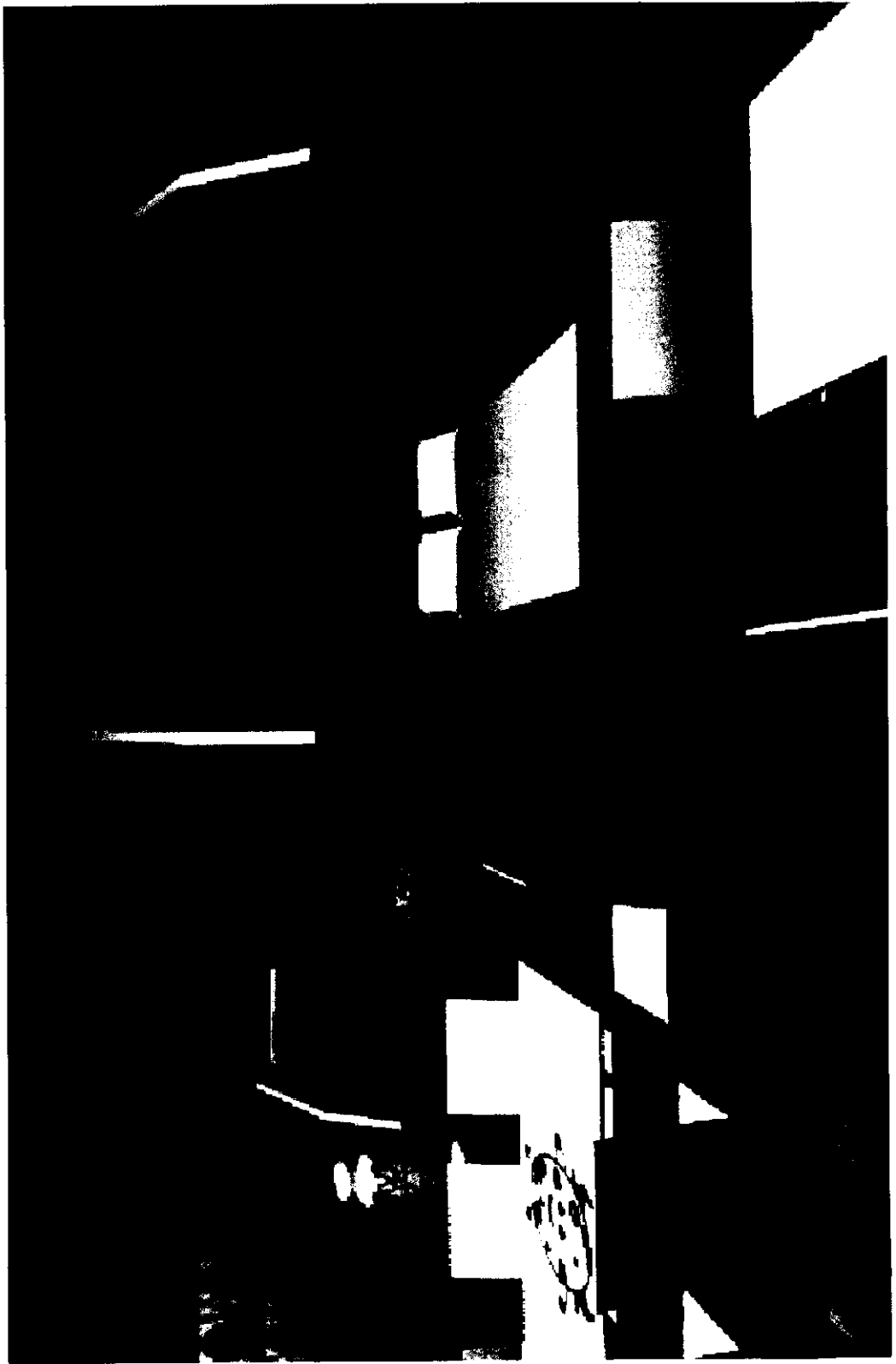










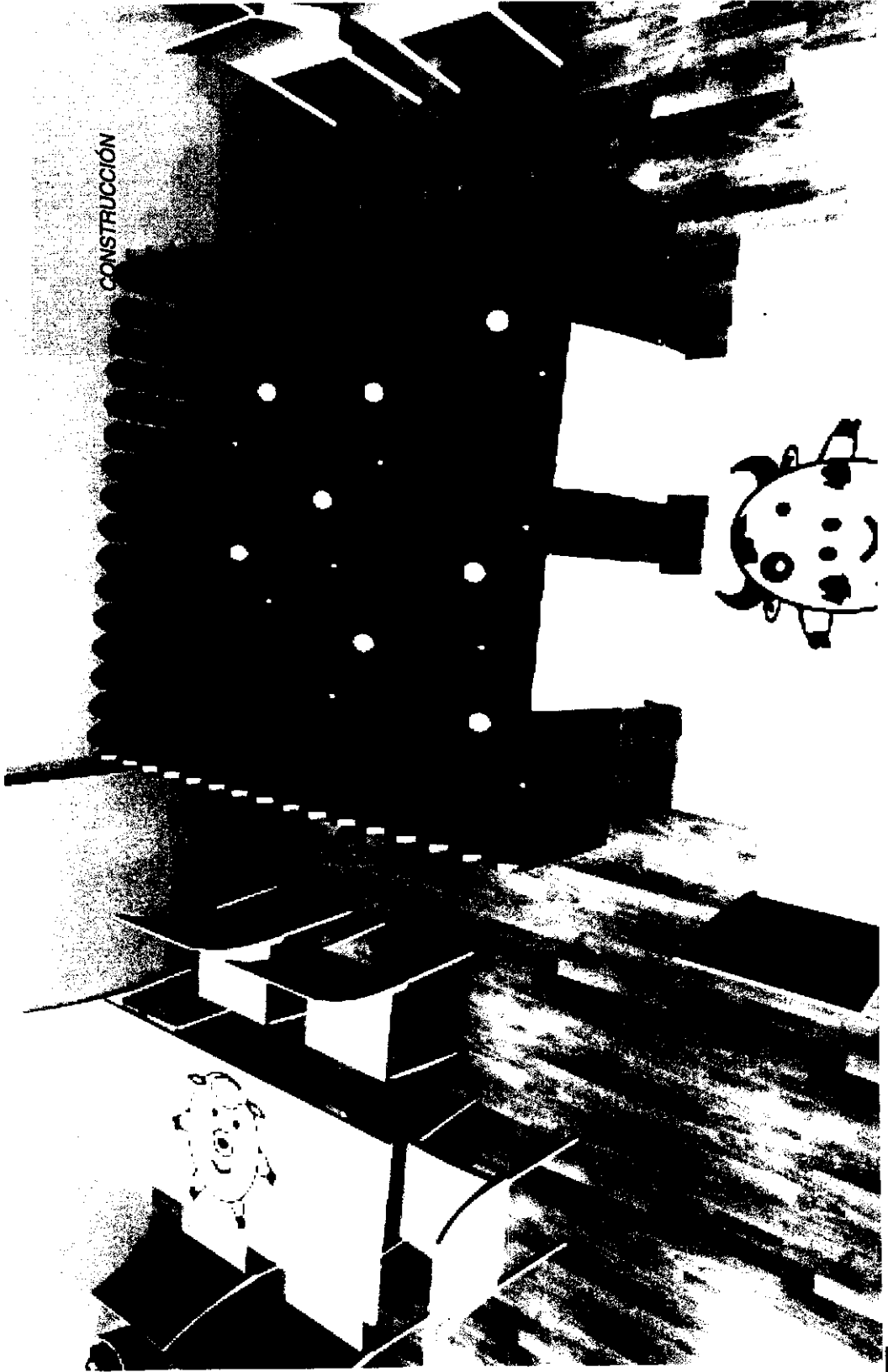


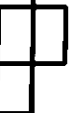
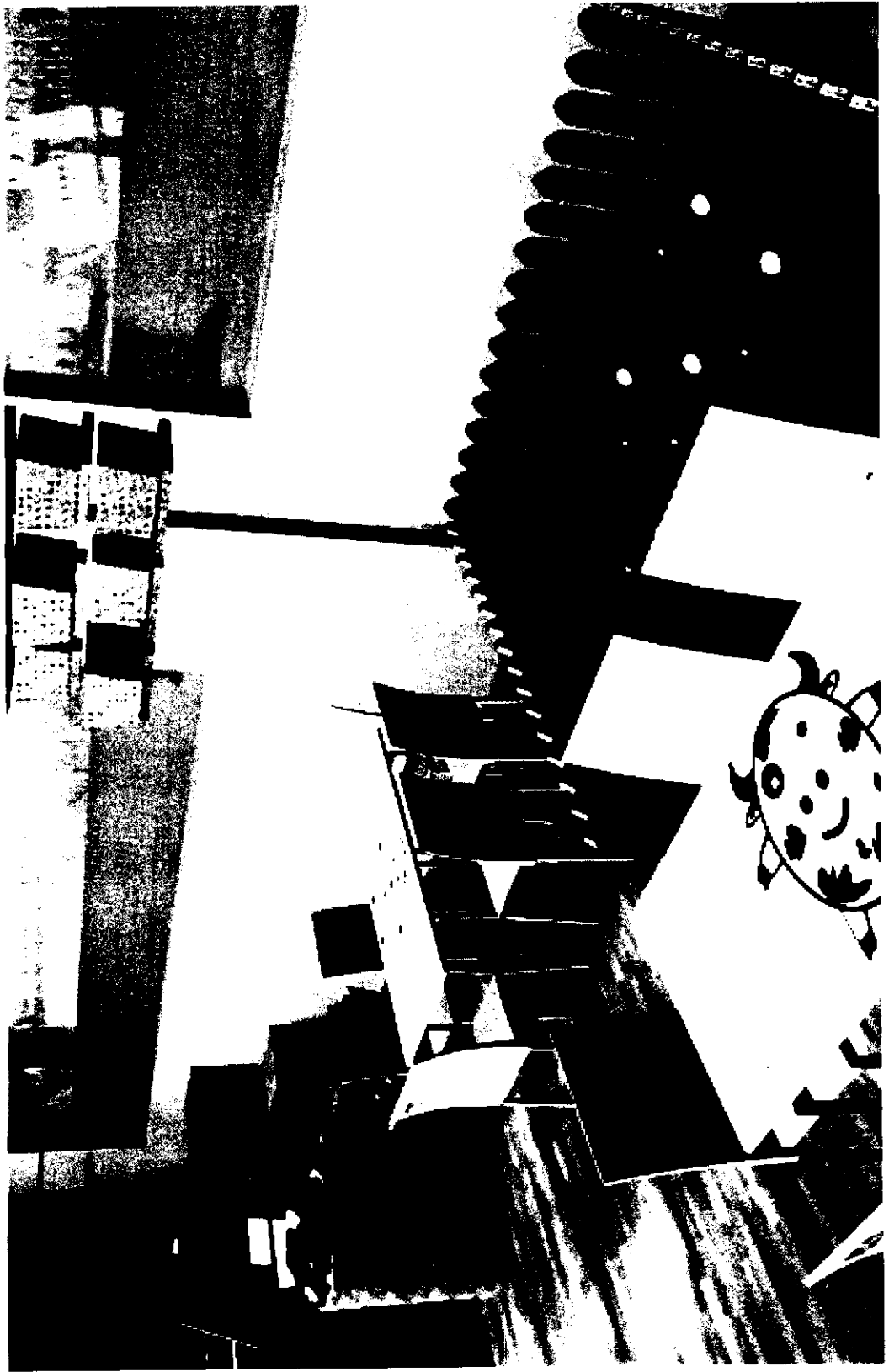






CONSTRUCCIÓN

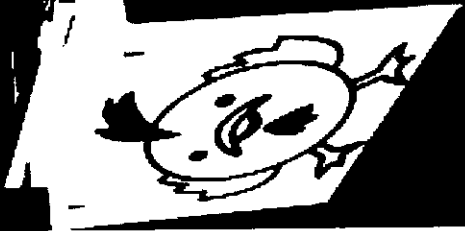








MÚSICA






5.10. Cuadros de fondo permanente


ZONA FAMILIAR

COCINA


	MATERIAL	COLOR	ACABADO	ESPECIFICACION TECNICA	MUESTRA FOTOGRAFICA
PAREDES	ENLUCIDO	DESIERTO	MATE	Pared Enlucida Pinturas para interior Pintuco Colección Koraza Color 127444	
PISO	Piso Flotante Español ALTO TRÁFICO	Imperial-Maple	MATE	MF128- Imperial-Maple Espesor 8.3 mm	
CIELO RASO	ENLUCIDO	BEIGE	MATE	Pinturas para Interior Pintuco Colección Koraza Color 127443	

ZONA FAMILIAR

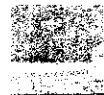
KIOSKO

	MATERIAL	COLOR	ACABADO	ESPECIFICACION TECNICA	MUESTRA FOTOGRAFICA
PAREDES	ENLUCIDO	DESIERTO	MATE	Pared Enlucida Pinturas para interior Pintuco Colección Koraza Color 127444	
PISO	Piso Flotante Español ALTO TRÁFICO	IMPERIAL MAPLE	MATE	MF128- Imperial-Maple Espesor 8.3 mm	
CIELO RASO	ENLUCIDO	BEIGE	MATE	Pinturas para Interior Pintuco Colección Koraza Color 127443	


ZONA FAMILIAR COMEDOR

	MATERIAL	COLOR	ACABADO	ESPECIFICACION TECNICA	MUESTRA FOTOGRAFICA
PAREDES	ENLUCIDO	DESIERTO	MATE	Pared Enlucida Pinturas para interior Pintuco Colección Koraza Color 127444	
PISO	Piso Flotante Español ALTO TRÁFICO	IMPERIAL MAPLE	MATE	MF128- Imperial-Maple Espesor 8.3 mm	
CIELO RASO	ENLUCIDO	BEIGE	MATE	Pinturas para Interior Pintuco Colección Koraza Color 127443	


ZONA FAMILIAR DORMITORIO

	MATERIAL	COLOR	ACABADO	ESPECIFICACION TECNICA	MUESTRA FOTOGRAFICA
PAREDES	ENLUCIDO	DESIERTO	MATE	Pared Enlucida Pinturas para interior Pintuco Colección Koraza Color 127444	
PISO	Piso Flotante Español ALTO TRÁFICO	IMPERIAL MAPLE	MATE	MF128- Imperial-Maple Espesor 8.3 mm	
CIELO RASO	ENLUCIDO	BEIGE	MATE	Pinturas para Interior Pintuco Colección Koraza Color 127443	



ZONA TEATRO

	MATERIAL	COLOR	ACABADO	ESPECIFICACION TECNICA	MUESTRA FOTOGRAFICA
PAREDES	ENLUCIDO	OCRE	MATE	Pinturas para Interior Pintuco Colección Koraza Color 127443	
PISO	Piso Flotante Español ALTO TRÁFICO	Prestige Maple	MATE	MF177- Prestige-Maple MATE Espesor 8.3 mm	
CIELO RASO	ENLUCIDO	BEIGE	MATE	Pinturas para Interior Pintuco Colección Koraza Color 127443	



ZONA MUSICA

	MATERIAL	COLOR	ACABADO	ESPECIFICACION TECNICA	MUESTRA FOTOGRAFICA
PAREDES	ENLUCIDO	OCRE	MATE	Pinturas para Interior Pintuco Colección Koraza Color 127443	
PISO	Piso Flotante Español ALTO TRÁFICO	Prestige Maple	MATE	MF177- Prestige-Maple MATE Espesor 8.3 mm	
CIELO RASO	ENLUCIDO	BEIGE	MATE	Pinturas para Interior Pintuco Colección Koraza Color 127443	


ZONA CONSTRUCCION

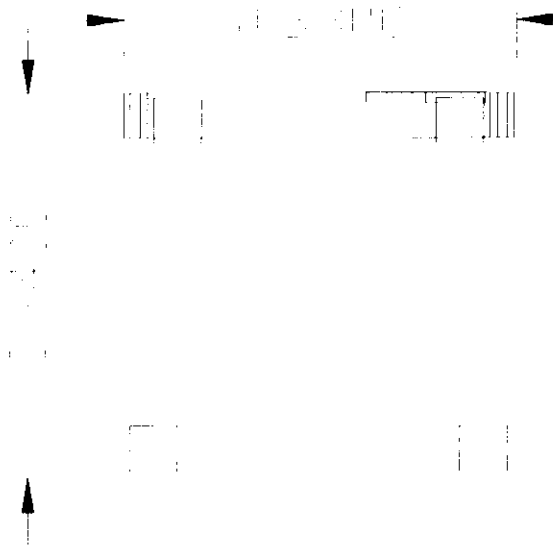
	MATERIAL	COLOR	ACABADO	ESPECIFICACION TECNICA	MUESTRA FOTOGRAFICA
PAREDES	ENLUCIDO	BEDESIERTO	MATE	Pared Enlucida Pinturas para interior Pintuco Colección Koraza Color 127444	
PISO	Piso Flotante Español ALTO TRÁFICO	IMPERIAL MAPLE	MATE	MF128- Imperial-Maple Espesor 8.3 mm	
ALFOMBRA	Alfombra para niños HABA Algodón con el forro del látex, lavable en 30°C/86°F.	8157 CHARLOTTE		Medidas: 120 x 120 cm. Altura de pelo 8 mm Peso total 1.420 gr. por m2	
CIELO RASO	ENLUCIDO	BEIGE	MATE	Pinturas para Interior Pintuco Colección Koraza Color 127443	

**ZONA
BIBLIOTECA**

	MATERIAL	COLOR	ACABADO	ESPECIFICACION TECNICA	MUESTRA FOTOGRAFICA
PAREDES	ENLUCIDO	OCRE	MATE	Pinturas para Interior Pintuco Colección Koraza Color 127443	
PISO	Piso Flotante Español ALTO TRÁFICO	IMPERIAL MAPLE	MATE	MF128- Imperial-Maple Espesor 8.3 mm	
ALFOMBRA	Moqueta tejida en Wilton Composición de felpa 100% lana Basamento yute y algodón	MARFIL		Pasadas 30 x 32 por Dm2 Altura de pelo 8 mm Peso total 2.420 gr. por m2	
CIELO RASO	ENLUCIDO	BEIGE	MATE	Pinturas para Interior Pintuco Colección Koraza Color 127443	

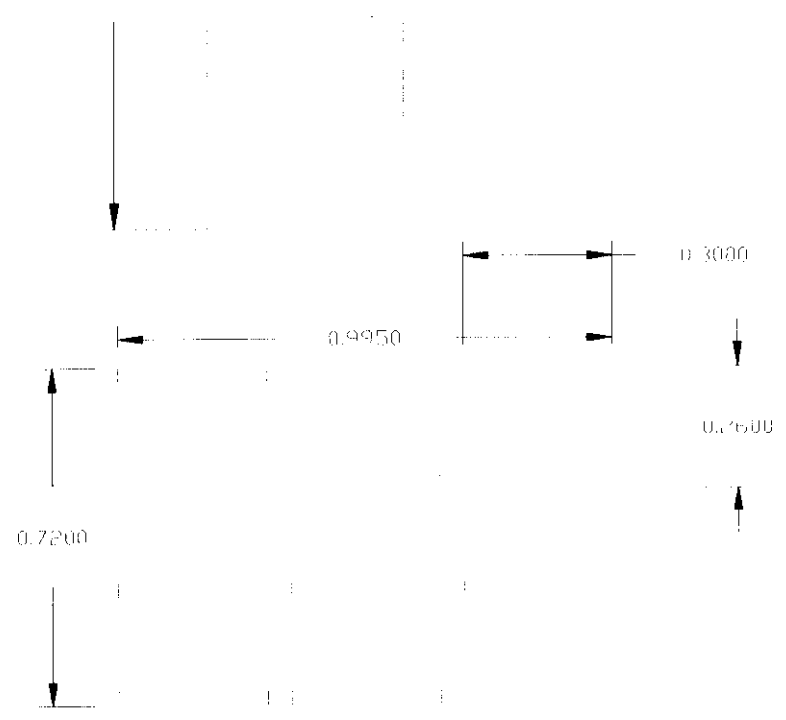
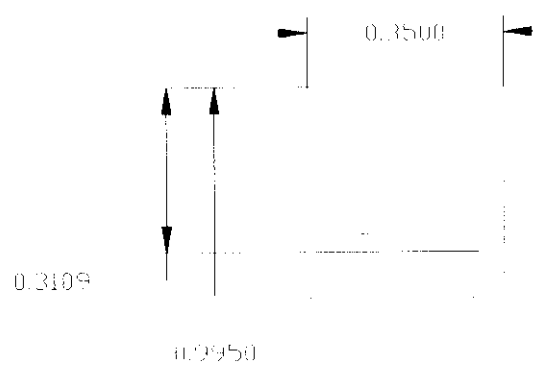
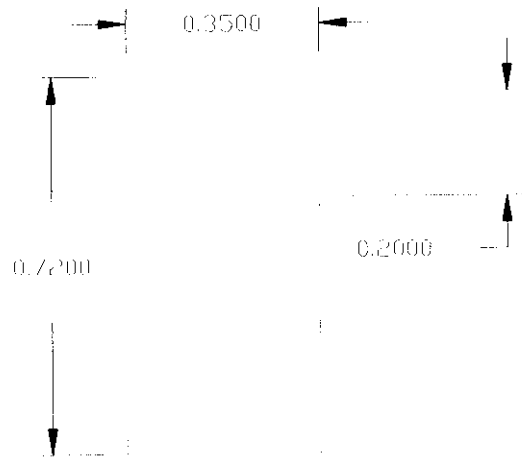
ZONA ALMACENAMIENTO

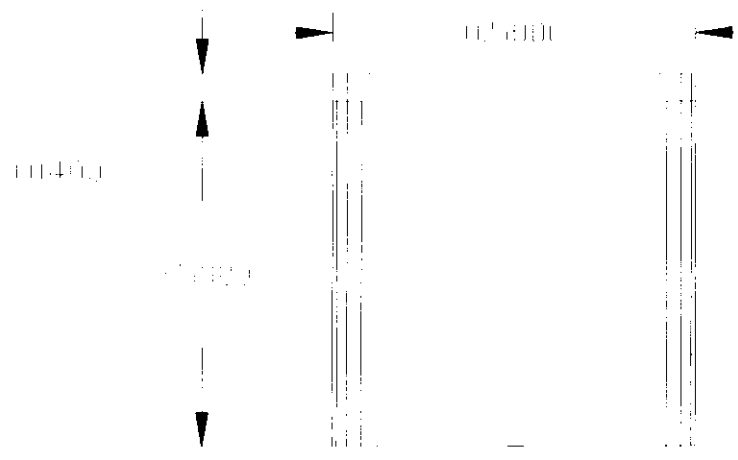
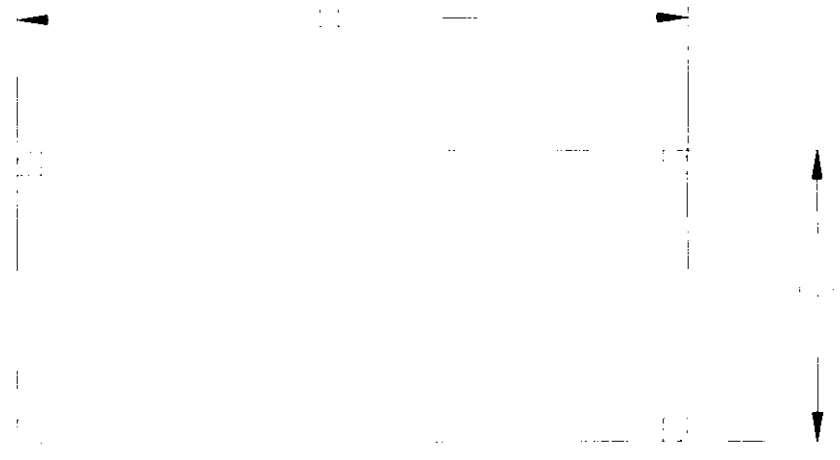
	MATERIAL	COLOR	ACABADO	ESPECIFICACION TECNICA	MUESTRA FOTOGRAFICA
PAREDES	ENLUCIDO	OCRE	MATE	Pinturas para Interior Pintuco Colección Koraza Color 127443	
PISO	Piso Flotante Español ALTO TRÁFICO	IMPERIAL MAPLE	MATE	MF128- Imperial-Maple Espesor 8.3 mm	
CIELO RASO	ENLUCIDO	BEIGE	MATE	Pinturas para Interior Pintuco Colección Koraza Color 127443	

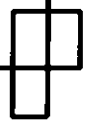
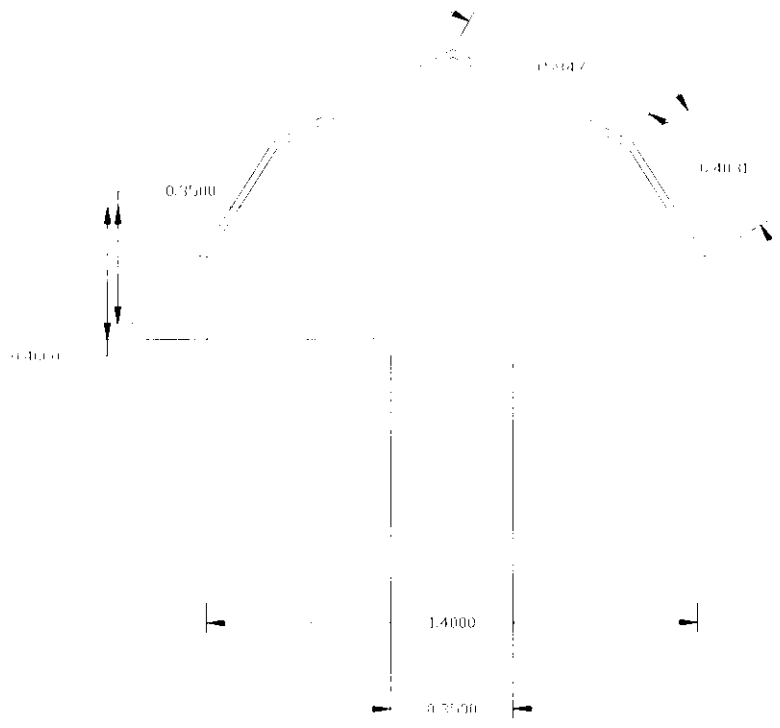
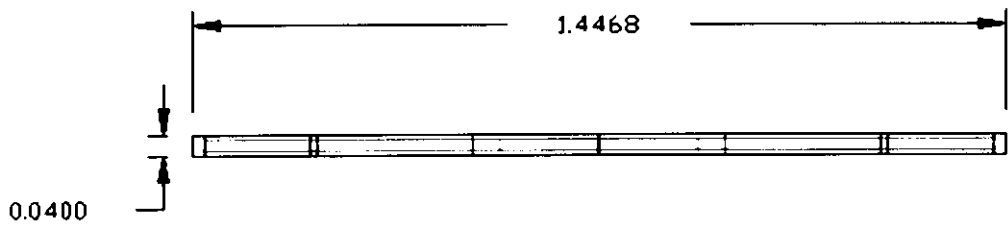


**ACOTACIONES
MOBILIARIO**









5.11. Memoria técnico-descriptiva

La Sala de enseñanza-aprendizaje formulada para la escuela "Sagrado Corazón de Jesús" de la ciudad de Latacunga, posee cinco ambientes distribuidos estratégicamente de acuerdo a la secuencia de actividades que se realizan en el proceso de educación de niños pre-escolares.

Al ingresar nos encontramos con una zona de juego libre, representada por el juego familiar, de hogar que consta de áreas como comercio (kiosco), cocina, dormitorio y comedor representado por un grupo de mesas que cumplen con esa y otras funciones.

En la zona de comercio se encuentran ubicados estanterías, mostrador y elementos que simbolizan la comercialización de productos lácteos, basado en el partido expresivo.

En la zona de cocina encontramos una minicocina, con elementos para almacenaje, lavaplatos, etc. Ésta se encuentra dividida de la zonas contiguas por separadores de espacio que representan un granero, de colores vivos y de mucho impacto visual.

La zona de descanso representada por el dormitorio familiar posee una pequeña cama de madera, con complementos como cojines y cobertor de texturas rústicas, una mesa de noche de madera que suma al espacio un elemento de almacenaje y decoración.

Las zonas de arte y musical comparten espacios, lo que hace que se optimice zonas de circulación y trabajo.

En la zona de arte encontramos un teatrino , útil tanto para la maestra parvularia como para el niño, elementos de almacenaje como un anaquel de madera rústica, combinado con canastas de mimbre que permitirán guardar gran cantidad de componentes, así también encontramos sillas ubicadas en columnas y filas, de manera que se forma un pequeño auditorio.

La zona musical contiene las mismas sillas conformando el auditorio mencionado, se hace uso de una mesa y silla para el o la maestra.

Objetos para el almacenamiento de instrumentos musicales, etc.

La zona de biblioteca y construcción también comparten ciertos elementos como mobiliario, sillas y mesas con aplicaciones de animales de granja que identifican a las áreas, también poseen una zona adicional de construcción conformada por un corral, logrado mediante la utilización de una alfombra antideslizante lavable, y cercas de madera con puntas y esquinas redondeadas para evitar accidentes, por estar los niños en contacto directo con éstas pues su trabajo será en el piso.

En cuanto al color de mesas y sillas se hizo uso de un marfil, el que da al mobiliario sobriedad y simplicidad debido a las características que este genera, éstas son la tranquilidad, paz, etc haciendo a estos muebles, excelentes para procesos de aprendizaje ya que al poseer combinación con

otros colores e imágenes, resulta versátil y a la vez didáctico , logrando que se desarrolle de mejor forma la creatividad, sin distraer la atención y procesos de trabajo manual.

En cuanto a mobiliario se trata , en sillas y mesas se usará madera de 18 líneas, en el caso de las sillas requieren de un moldeado en el espaldar, la mesa es de corte simple con aristas redondeadas, las estructuras serán de tubo metálico de 2 ¼ pg.

En lo que se refiere a estanterías y anaqueles se usará madera mdf de 18 líneas, son muebles panelados, con acabados rústicos.

Además de estas zonas se utilizan zonas de almacenamiento para libros, etc, y mobiliario para trabajo en grupo teniendo en cada una de las zonas un espacio o capacidad para un mismo número de niños, el cual será de 18.

Se reemplazará el piso existente ya que la baldosa es un material muy duro para este tipo de espacios además de crear sensaciones como frío y rigidez.

Se utilizará piso flotante español, de alto tráfico en dos colores MF177- Prestige-Maple para las zonas musical y de arte; y, MF128- Imperial-Maple para el resto de zonas ambos con terminado mate, el piso flotante es un laminado decorativo cuyo acabado confiere sobriedad y belleza al piso.

Cuerpo Central en HDF: De Alta Densidad - Su alta densidad proporciona robustez, estabilidad y el perfecto ensamble de las tablas.

Estabilizador: laminado utilizado en el reverso. Producido con una resina especial que garantiza estabilidad al piso y lo protege de la eventual humedad que pueda provenir del contrapiso.

Este tipo de piso puede instalarse sobre casi todos los pisos siempre que se coloque con poliurexpanex; ya que por tratarse de un piso flotante de madera se expandirá y contraerá en función de las variaciones de temperatura del ambiente en que será instalado.

Se utilizarán dos tipos de alfombra una en el área de construcción y otra en la zona de trabajos grupales.

Las alfombras de fibra sintética son las ideales ya que por ser lugares de trabajo están expuestas a ensuciarse.

Las alfombras de fibra pueden estar diseñadas con nylon, ser de poliéster, y de olefina o polipropileno.

El nylon es un material de alta resistencia, por lo que es el material ideal para alfombras de alto tránsito. Es un material que posibilita un fácil mantenimiento. Por estar teñidos antes del tejido hacen que las alfombras elaboradas con este material tenga colores duraderos y brillantes por más tiempo. Es uno de los productos más elegidos por su durabilidad, textura y bajo costo.

Una de las características más destacables de esta variedad de alfombras es el carácter de sus texturas, que brindan una impresión de armonía y

calidez, debido al tipo de rizo que forma el tejido, dando un efecto decorativo y especial para los diferentes ambientes en los que lucen esplendidas.

En la sala de trabajos grupales se utilizará una alfombra de nudo español, moqueta tejida en Wilton

Composición de felpa 100% lana

Basamento yute y algodón

Pasadas 30 x 32 por Dm2

Altura de pelo 8 mm

Peso total 2.420 gr. por m2

En la zona de construcción se utilizará alfombra para niños HABA 8157 CHARLOTTEE cuyo material es el algodón con forro del látex, lavable en 30°C/86°F, sus dimensiones son de 120 x 120 cm., este elemento será utilizado como una simulación de césped en donde los niños podrán jugar y trabajar.

Son alfombras de pelo cortado, muy resistentes a la suciedad y de fácil limpieza.

Las paredes serán enlucidas que es la aplicación de diversas capas de materiales a la superficie, con el fin de tapar los ladrillos y quede lisa, facilitándose así la aplicación de pinturas u otros acabados.

Se realiza mediante un mortero de cemento, arena y agua en igual proporción si se trata de paredes exteriores y el revocado de yeso se

prepara con yeso y agua y se utilizará para enlucir paredes interiores y techos.

Para el enyesado de muros o paredes interiores se aplicará con una paleta dos manchones de yeso de forma que se sitúen verticalmente el uno respecto al otro

Una vez seco el yeso, se debe rellenar los huecos que quedan entre la regla y el muro con yeso, repitiendo la operación en el resto de la zona a revocar cada metro o metro y medio, teniendo en cuenta cubrir el espacio entre uno y otro.

El revocado basto se logrará dándole al relleno el espesor requerido para el revocado del resto de la pared (normalmente 1'5 cm), dejando un par de milímetros, con respecto al grosos de los listeles, que será el que posteriormente aplicar la segunda capa de yeso fino.

Se retira la regla y se alisa con la paleta o con la liana. Con esta operación se habrá realizado lo que se llaman "listeles", que serán las guías que ayudarán para el resto del enlucimiento.

Cuando los listeles estén bien secos, se humedecerá el espacio entre los listeles (pared a enlucir). Se apoya la regla en dos de ellos y se rellena con yeso el espacio que quede entre regla y pared.

Se retira la regla se alisa con la paleta o liana, y se raya la superficie lograda con la punta del paletín antes de que fragüe, para que la segunda capa se adhiera mejor.

Se debe secar al menos durante dos horas y aplicar la segunda capa de yeso fino, distribuyéndola con la regla y alisándola con la liana

Para enlucir un techo, es un procedimiento similar, solo que al dar la primera capa de yeso bruto, es conveniente que presione con fuerza el material para que quede firme. La segunda capa se aplicará una vez esté bien seca la primera extendiéndola con una liana.

La pintura a usarse posee características como:

- Excelente cubrimiento
- Buena nivelación
- Alta retención del color
- Óptima adherencia
- Excelente resistencia a los hongos
- Fácil de aplicar
- Producto más viscoso.

Sus especificaciones son las siguientes

Color: 127443 - 127444

Sólidos en peso: 47,5 +/- 1,5%

Sólidos en volumen: 30 +/- 1%

Densidad: 1.2 - 1.5 gr. /cm³

Rendimiento teórico: 9 - 10 m²/ litro por mano en superficies lisas y selladas.

En superficies texturadas o porosas y dependiendo del equipo de aplicación el rendimiento disminuye.

Presentación: Litro, galón y caneca

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El diseño interior puede contribuir de gran manera para la optimización de actividades diarias, la educación es un factor de gran trascendencia y de ahí que resulta relevante la contribución de esta disciplina.

La formulación de ambientes lúdicos para la enseñanza- aprendizaje además de generar un valor agregado a la institución, colabora al desarrollo de actividades escolares.

Se aplicó parámetros del buen diseño explotando al máximo el área disponible y los elementos precisos para la correcta disposición de todos los elementos; obteniéndose así soluciones viables.

Se creó ambientes alternativos para la enseñanza-aprendizaje lúdica de niños haciendo uso de un partido expresivo y generando varios ambientes o zonas tomando en cuenta secuencias de acciones, pedagogía aplicadas, etc.

El tener un partido expresivo hizo del lugar un ambiente con un sello e identidad propia, sin abandonar la esencia de la sala que es la de desarrollar la motricidad y creatividad del niño.

Los datos y la información recopilada sirvieron para determinar un cambio en una de las aulas para niños de la escuela particular "Sagrado Corazón de Jesús", logrando transformar una sala destinada para actividades

extracurriculares en un espacio dividido en diversos ambientes de carácter lúdico-educacional

Las zonas recomendadas en este proyecto son precisamente las más idóneas, ya que se adaptan de manera especial a las especificaciones de un espacio de juego e instrucción escolar; se desecha la mala distribución dando paso a una innovadora propuesta.

Aunque la propuesta no abarca el análisis lumínico, puede intervenir también como un proceso adicional, haciendo aún más integrales los ambientes planteados.(ANEXOS)

Es viable y a la vez aconsejable, cada escuela debería poseer por lo menos un espacio de enseñanza de carácter lúdico, ya que la educación hoy en día requiere de métodos más versátiles, que se adapten al progreso de la ciencia, la tecnología y los nuevos procedimientos pedagógicos.

El niño actual es muy activo y receptivo, sus conocimientos se han ampliado y resultaría absurdo mantener técnicas aplicadas en el pasado que si bien en su momento resultaron efectivas en nuestros días no son de gran relevancia.

La propuesta realizada es la recopilación de varios parámetros que cumplen con los objetivos que se plantearon, se dio solución al problema y se cubrió las necesidades y requerimientos de personal docente, dirección y sobre todo de niños de la institución educativa.

BIBLIOGRAFÍA

ABERASTURY, Arminda, El niño y sus juegos. Ed. Paidós. 1979

BASCONES, Luis Miguel. Juegos para la animación de ambientes. 4º Edición. Madrid.CCS, 1992

BERNAL T., César Augusto. Metodología de la investigación para administración y economía. 2º Edición.México, Pearson Educación.2006

BURGUI, José Miguel, Recursos para el tiempo libre 1. Madrid. CCS .1998

KÜPPERS, Harald. Fundamentos de la teoría de los colores. Barcelona. Ed. Gustavo Gili. 2005

MORENO, Eusebio y PEREZ, Francisco. Recursos para el tiempo libre (2). Pags. 105. Ed. CCS.1999

MORTON, Davis. Teoría del juego, 1º Edición. Madrid. Alianza Universidad.1971.

NEUFERT, Ernst. Arte de Proyectar en Arquitectura. 14ª Edición, 6ª Tirada. México, Ediciones G.Gili, SA de CV 2001.

PANERO, Julius.Las Dimensiones Humanas en los Espacios Interiores. Estándares Antropométricos, 6º Edición. México. Ed. G. Gili.1993

PLAZOLA, Arquitectura Habitacional, Volumen II, 5º Edición Complementada, Grupo Noriega Editores.

QUARANTE, Danielle. Diseño Industrial I. Elementos Indroductorios. 1ª Edición. España. Ediciones CEAC, S.A.,1992.

SOLA IRIARTE, Josume y GARCÍA VILLEGAS, Teresa. Tácticas, prácticas, modos y maneras de ocupar el tiempo libre. Madrid. Cruz Roja Juventud, 1990.

VILLEGAS, Jesús. Trás el arco iris. Madrid. Ed. CCS, 1994.

WOOLFOLK, Anita Psicología Educativa. México. Novena Edición Pearson Educación. 2006

WONG, Wucius. Fundamentos del Diseño. 1ª Edición castellana. Ed. G.G. Diseño, BCN. 1997.

ZAMORA, Angel. Recursos lúdico festivos. Madrid. Ed. CCS. 1995.

ARQUITECTURA Y DECORACIÓN www.arqhys.com
www.newsartesvisuales.com
www.design.ncsu.edu
<http://www.lowes.com>

GUARDERÍAS KINDLEIN, www.kindlein-guarderias.com

MUNICIPIO DE QUITO, www.quito.gov.ec

LUDOTECA LA GUINEU DE NOU BARRIS, www.noubarris.net

METODOLOGIA INVESTIGACIÓN <http://www.unizar.es>

EL DISEÑO INDUSTRIAL COMO INTEGRANTE DIFERENCIADOR DE LOS PRODUCTOS DE CONSUMO

FUNDACIÓN LATINOAMERICANA DE TIEMPO LIBRE Y RECREACIÓN,
www.funlibre.org
pageperso.aol.fr

PINTURAS www.condor.com.ec
<http://www.pintuco.com>

GLOSARIO

Lúdica

Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co, perteneciente o relativo al juego.

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano.

Didácticos

Perteneciente o relativo a la enseñanza. Propio, adecuado para enseñar o instruir. Perteneciente o relativo a la didáctica. Arte de enseñar.

Intergeneracional

De varias generaciones.

Ludoteca

Centro de recreo donde se guardan juegos y juguetes para su uso y préstamo.

Lecotek

LUDOTECA, en Sueco.

Cognoscitivo

Que es capaz de conocer

Psicomotricidad

Integración de las funciones motrices y psíquicas. Conjunto de técnicas que estimulan la coordinación de dichas funciones.

Motriz

Móvil, cinético, propulsor.

Discente

Alumno, aprendiz, estudiante.

Paradigma

Ejemplo o ejemplar. Cada uno de los esquemas formales en que se organizan las palabras nominales y verbales para sus respectivas flexiones. Conjunto cuyos elementos pueden aparecer alternativamente en algún contexto especificado; p. ej., niño, hombre, perro, pueden figurar en El -- se queja.

Sinapsis

Relación funcional de contacto entre las terminaciones de las células nerviosas.

Inhibido

Impedido o reprimido en el ejercicio de facultades o hábitos. Suspendido transitoriamente Prohibido. Abstenerse, dejar de actuar.

Experiencial

Perteneciente o relativo a la experiencia.

Inteligencia racional

Referente a actividades que el cerebro relaciona , comparar, categorizar, contar, memorizar

Inteligencia emocional

Referente a las sensaciones que producen actividades, relacionado con el auto-estima, compartir sentimientos con otros .

Diseño

Proceso creativo de concepción de elementos.

Ergonomía

Estudio de datos biológicos y tecnológicos aplicados a problemas de mutua adaptación entre el hombre y la máquina.

Antropometría

Tratado de las proporciones y medidas del cuerpo humano.

ANEXOS

ILUMINACIÓN

Para aportar al diseño integral del espacio, a pesar de ser un sitio usado únicamente en la mañana se hizo el análisis de la cantidad de luz artificial que requiere la sala ; con el objeto de suplir alguna eventualidad.

La ventilación es un problema evidentemente resuelto por los ventanales existentes, sin embargo se aportará a la calefacción del lugar utilizando luz incandescente en combinación con fluorescentes, exigidos para aulas escolares.

El rango ideal para escuelas, aulas es de 500 a 600 lx.

Se usará 18 luminarias dobles, fluorescentes SYLVANIA F40D, de 2650 lúmenes de iluminación Semi-indirecta, con un 70% de reflexión de techo y 50% de piso; así también 12 luminarias incandescentes SYLVANIA de 150 Wats, y 2780 lúmenes, de iluminación directa, con 70% de reflexión de techo y 50% de piso.

Cálculos Lumínicos

$$a= 7,1m$$

$$l= 9 m$$

$$h=2,20 m$$

Luminarias Incandescentes SYLVANIA de 150 Wats, y 2780 lúmenes, de iluminación directa, Rt 70% - Rp. 50%.

$$\frac{kr = 0,2l + 0,8a}{h}$$

$$\frac{kr = 1,80 + 5,68}{2,20}$$

$$\frac{kr = 7,48}{2,20}$$

$$kr = 3,4$$

$$ku = 0,52$$

$$\bar{F} = \frac{LS}{ku(Fm)}$$

$$F = \frac{(500)(63,9)}{(0,52)(0,75)}$$

$$F = \frac{31950}{0,39}$$

$$F = \frac{81923}{2780}$$

$$F = 29$$

Luminarias dobles, fluorescentes SYLVANIA F40D, de 2650 lúmenes de iluminación Semi-indirecta, Rt 70% - Rp. 50%.

$$\frac{kr = 0,2l + 0,8a}{h}$$

$$\frac{kr = 1,80 + 5,68}{2,20}$$

$$\frac{kr = 7,48}{2,20}$$

$$kr = 3,4$$

$$ku = 0,43$$

$$F = \frac{LS}{ku(Fm)}$$

$$F = \frac{(500)(63,9)}{(0,43)(0,75)}$$

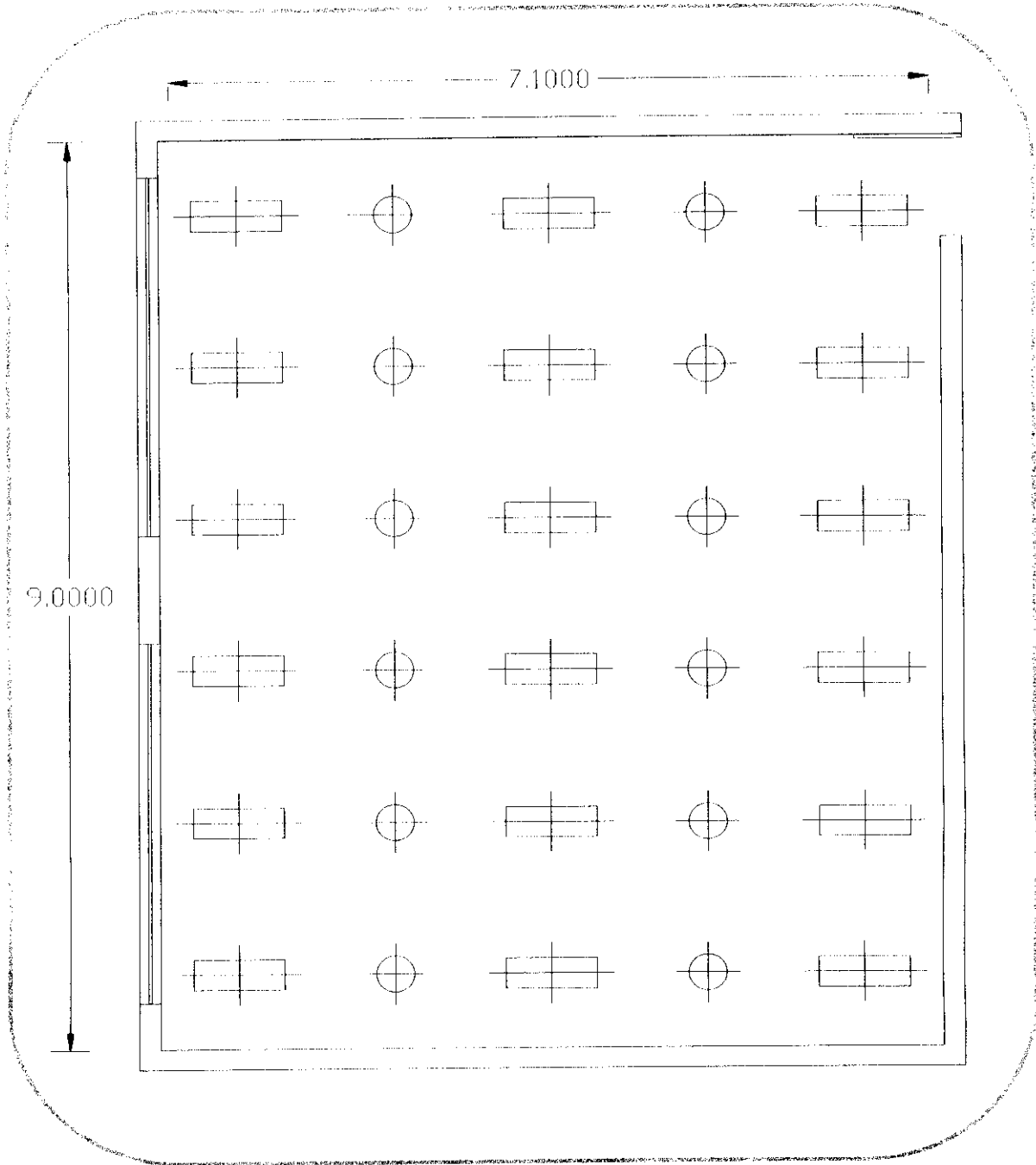
$$F = \frac{31950}{0,3225}$$

$$F = \frac{99069,76}{2650}$$

$$F = 37$$

Se hizo un promedio de la cantidad de lámparas necesarias y que puedan distribuirse equitativamente concluyendo que se colocarán 30 luminarias, 18 de tipo fluorescente y 12 incandescente.

Aplicación



ENCUESTAS

Encuesta Docentes

La encuesta dirigida a Docentes constará de o preguntas de opción múltiple.

Encuesta dirigida a docentes

ENCUESTA No. 01

La siguiente encuesta está dirigida a Docentes de Parvularia con el objeto de obtener datos que aporten para determinar la reestructuración de salas de educación de educación básica y prebásica.

Por qué un niño tiene falencias en su aprendizaje

Por falta de interés _____

Por desconcentración _____

Por falta de estimulación _____

Cree Ud. que el niño relaciona el juego con sus clases?

Si _____

NO _____

¿Cree Ud. que cuenta con todos los mecanismos para la correcta instrucción escolar?

Si _____

NO _____

Que elementos o materiales le hacen falta para la impartición de sus clases?

Recursos didácticos _____

Recursos audio visuales _____

Recursos grafoplásticos _____

Recursos para motricidades _____

Cree Ud. que las actividades en grupo son factibles en niños de 3 a 5 años?

Si _____

NO _____

Que tipos de juego cree Ud. que un niño debe desarrollar ?

Juego Físico _____

Juego Mental _____

Ambos _____

Qué tipos de juego cree Ud. que prefieren sus alumnos?

Juego Físico _____

Juego Mental _____

Ambos _____

~~Que motricidad cree Ud. que deberían desarrollar más los niños en la edad de 3 a 5 años ?~~

Fina _____

Gruesa _____

A su parecer el mobiliario (sillas, mesas,etc,) que sus alumnos usan son los adecuados ?

Si _____

NO _____

La distribución de las zonas (legos, ábacos, teatro,) en su aula es correcta?

Si _____

NO _____

Su espacio de trabajo le permite controlar, tener una visión general de las actividades de sus alumnos ?

Si _____

NO _____

ENCUESTA No. 02 (Encuesta Padres de Familia)

La siguiente encuesta está dirigida a Padres de Familia con el objeto de obtener datos que aporten para determinar la reestructuración de salas de educación de educación básica y prebásica.

¿En casa el niño recuerda lo aprendido en la escuela ?

Si _____

NO _____

Qué cree que necesite el niño en su escuela para mejorar su rendimiento?

Atención personalizada _____

Elementos de motivación _____

Aulas bien equipadas _____

Cree que su hijo disfruta su estancia en la escuela ?

Si _____

NO _____

Cómo es la relación de su hijo con otros niños?

Buena _____

Muy buena _____

Regular _____

Mala _____

Que intereses tiene su hijo ?

Ejercicio físico _____

Actividades de estimulación visual _____

Actividades de estimulación táctil _____

Actividades de estimulación auditiva _____

Que tipos de elementos prefiere su hijo ?

De construcción (Legos, rompecabezas) _____

De secuencias (Ábacos de colores, números) _____

De observación (representaciones a través de gráficos) _____

Sabe Ud. qué es la lúdica?

Si _____

NO _____

Cree que la lúdica es aplicable en la educación de su hijo?

Si _____

NO _____

Cree que el juego estimule el aprendizaje de su hijo?

Si _____

NO _____

Cuánto de su tiempo su hijo le dedica al juego?

Poco _____

Muy Poco _____

Regular _____

Mucho _____

Le gustaría que su hijo tenga un lugar para el juego durante sus horas escolares?

Si _____

NO _____

FOTOGRAFÍAS

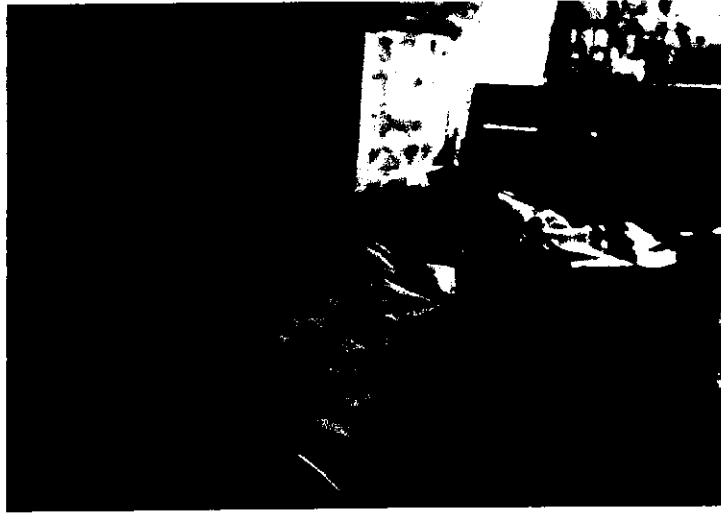


Foto. 1. Niños en las camas de la sala para celebraciones



Fig. 3. Teatro junto a colchoneta y canastas

Espacio general



