

■■■■■■■■■■ PROYECTO DE GRADO

UN SUEÑO COLORIDO, UN FUTURO DIVERTIDO

DISEÑO DE UNA EXPERIENCIA PARA MEJORAR EL HÁBITO DEL SUEÑO,
MEDIANTE UNA ESTRATEGIA GRÁFICA A PARTIR DE LOS IMAGINARIOS DE
LOS NIÑOS Y NIÑAS EN EL HOGAR COMUNITARIO MANITAS CREATIVAS

ELABORADO POR:

JONATHAN JHEYCO TÉLLEZ ALARCÓN

FERNEY SANTA OCAMPO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

COMUNICACIÓN GRÁFICA-UNIMINUTO

REGIONAL SOACHA

2014

PROYECTO DE GRADO

UN SUEÑO COLORIDO, UN FUTURO DIVERTIDO

DISEÑO DE UNA EXPERIENCIA PARA MEJORAR EL HÁBITO DEL SUEÑO,
MEDIANTE UNA ESTRATEGIA GRÁFICA A PARTIR DE LOS IMAGINARIOS DE
LOS NIÑOS Y NIÑAS EN EL HOGAR COMUNITARIO MANITAS CREATIVAS

ELABORADO POR:

JONATHAN JHEYCO TÉLLEZ ALARCÓN

FERNEY SANTA OCAMPO

D.I. ANA MARÍA CAMACHO B.

DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

COMUNICACIÓN GRÁFICA-UNIMINUTO

REGIONAL SOACHA

2014

INDICE

1. Resumen

1. Abstract
2. Introducción
3. Pregunta de Investigación
4. Problemática
5. Línea de Investigación
6. Justificación
7. Marco Teórico
8. Estado del arte
9. Objetivo General
10. Objetivos Específicos
11. Límites y alcances de la propuesta
12. Metodología e Instrumentos de recolección de Información
13. Cronograma
14. Justificación de su pieza gráfica
15. Análisis conceptual
16. Proceso de Fabricación
17. Descripción de la Propuesta
18. Presupuesto
19. Implementación
20. Análisis y depuración de información
21. Conclusiones del proyecto
22. Referencias
23. Anexos del proyecto

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a Dios por la sabiduría que nos dio para realizar este proyecto tan enriquecedor para nuestra vida personal y profesional, a nuestros docentes por guiarnos, aconsejarnos y darnos lo mejor de su tiempo y conocimiento, en especial al docente Miguel Ángel Castiblanco quien dio grandes luces a este proyecto, también a los niños y niñas del Hogar Comunitario “Manitas Creativas” que fueron participes e hicieron posible el desarrollo satisfactorio en este proceso tan emocionante y significativo para nuestra carrera como Comunicadores Gráficos.

1. RESUMEN

El proyecto de grado Un sueño colorido, Un futuro divertido, pretende tener un impacto en cada uno de los niños y en el ambiente gráfico de los hogares comunitarios inicialmente en el municipio de Soacha, establecidos aproximadamente hace 23 años según el Instituto Colombiano de Bienestar familiar ICBF, con el fin de brindar un desarrollo social, moral y físico, para niños(as) de primera infancia, por consiguiente se busca mejorar la parte visual con la que son adecuados estos espacios teniendo en cuenta al niño y niña en su proceso de aprendizaje, mediante el desarrollo de su creatividad.

De tal manera que la propuesta principal es el diseño de la experiencia para mejorar el hábito del sueño, en los niños y niñas que asisten al hogar comunitario Manitas Creativas a partir de las elecciones y gustos de los niños(as) sin restricción, con el fin de representarlos por medio de imágenes o dibujos en donde puedan expresar sus imaginarios, esto con el fin de ser materializados para ser apoyo educativo en el desarrollo del hábito de sueño y también de sus habilidades, mediante la adecuación del salón donde descansan.

1. ABSTRACT

The draft grade A Colorful World, a fun future intends to have an impact on each of the children and in the graphical environment of the community homes initially in the municipality of Soacha, established about 23 years ago by the Colombian Institute of Family Welfare ICBF, in order to provide a social, moral and physical development for children (as) early childhood therefore is to improve the visual part with which they are suitable these spaces given the boy and girl in the process of learning by developing their creativity.

So that the main proposal is the design expertise to develop the habit of sleep, children attending the Creative Community Handyman home from elections and tastes of children (as) without restriction, with the to represent through images or pictures where they can express their imaginary, that in order to be materialized for educational support in developing the habit of sleep and also their skills by adapting the room where they rest.

2. INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto de grado se desarrollará con niños y niñas de primera infancia en el Hogar Comunitario Manitas Creativas del Municipio de Soacha, realizado y ejecutado por primer vez por los estudiantes de Comunicación gráfica mediante el diseño de experiencia, realizando actividades que apoyen el desarrollo de procesos formativos semestrales a través de espacios adecuados con el imaginario de los niños(as) que tengan un significado original, que permitan el mejoramiento de hábitos de dormir.

Así mismo, es importante fortalecer y mejorar habilidades de los niños y niñas trabajando desde lo oral, visual y escrito, además de proporcionar un ambiente agradable por medio de la lúdica con enfoque en lo visual, donde los niños(as) también se sientan identificados e interesados por desarrollar cada actividad con material de apoyo diseñado a partir de sus imaginarios.

En ese sentido se propone diseñar la experiencia para mejorar el hábito del sueño que se verá representado en un conjunto de piezas gráficas que servirán de apoyo educativo en el Hogar Comunitario, principalmente profundizando en el momento de dormir, a partir de las elecciones y gustos de los niños y niñas sin restricción para definir su identidad por medio de estas imágenes o dibujos.

3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Una vez explicada detalladamente la problemática en cuestión, el grupo investigador propone la siguiente pregunta problema para su investigación:

¿Cómo diseñar una experiencia para mejorar el hábito del sueño, mediante una estrategia gráfica a partir de los imaginarios de los niños y niñas que asisten al hogar comunitario Manitas Creativas?

4. PROBLEMÁTICA

Posteriormente a una debida indagación en el Hogar Comunitario Manitas Creativas, se analiza que en los salones de este lugar se presentan las siguientes características en la decoración y diseño: colores opacos, diseños sin composición y con significado diferente a las actividades que se realizan en cada espacio, los trabajos realizados por los niños(as) son archivados, los murales son realizados por las madres comunitarias, predomina la decoración a partir de imágenes de personajes que los niños y niñas no reconocen a primera vista por motivos de accesibilidad a medios de comunicación.

Es decir la imagen gráfica que predomina en las aulas y/o salones donde los niños(as) están, son de personajes de empresas productoras de series y/o películas como Disney, Pixar, Cartoon Network, Boomerang, entre otras; con mínima adecuación para estimular las habilidades y hábitos de vida saludable en las actividades que los niños(as) realizan doriamente.

Así mismo, en el hogar comunitario se evidencia que no hay claridad del porque adecuar los espacios para incentivar a los niños y niñas con ilustraciones que les permita avanzar en su proceso de desarrollo y mediante ello fortalecer los hábitos de vida saludable por ende se debe “orientar a que el niño tenga un referente gráfico de las actividades que va a realizar” Rodríguez, 2007 y es aquí donde la Fundación Carla Cristina, ONG de la ciudad de Medellín, dedicada a la educación de la primera infancia; fundada en 1963 por la educadora Solina Gallego Fernández, sustenta la importancia de un adecuado proceso de aprendizaje en la primera infancia y con ello comenta que “aprovecha los ambientes educativos de los cuales dispone y los constituye en lugares estratégicos donde, además de aumentar el potencial de aprendizaje, se coordinan, integran e implementan acciones e intervenciones de promoción de la salud, del buen trato y enseñanzas para la vida, donde se involucra a cada uno de los integrantes de la comunidad educativa” (Fundación Carla Cristina, 2011 p.4).

Así pues, en el trabajo de campo se identificó claramente que los dibujos realizados por los niños no son tenidos en cuenta, estos son anexados en carpetas, añádase a esto que en los diferentes lugares del hogar comunitario como el comedor, el salón de descanso, el salón de juegos y demás espacios no se encuentran definidos por ilustraciones que en la primera infancia contribuyan a promover el desarrollo de los niños y niñas o infundir

hábitos de vida saludable con una fácil recordación e identificación, es así como nace la propuesta de este proyecto de diseñar la experiencia para mejorar el hábito de sueño, en los niños y niñas asisten al hogar comunitario que promueva los hábitos de vida saludable en los niños y niñas del hogar comunitario Manitas Creativas a partir de sus imaginarios.

Se enfatiza en el momento de dormir porque debido a que en la primera infancia periodo comprendido de 0 a 6 años “está considerado como el período más importante para el desarrollo de la madurez neurosensorial (capacidades y habilidades para aprender e interactuar con el mundo) y habilidades para adaptarse a las necesidades cambiantes del ambiente y las personas” (Jaramillo, 2012, p.84).

Además es importante tener en cuenta al Dr. Sapena (1998) que afirma “cuando un niño no establece pautas de sueño correctas puede presentar irritabilidad, nerviosismo, alteraciones en el comportamiento, bajo rendimiento escolar, dificultades en la alimentación e incluso trastornos de crecimiento” (p.3), en consecuencia se pretende fortalecer el hábito de sueño por medio del diseño de una experiencia con los niños y niñas del hogar comunitario Manitas Creativas con fin de promover su desarrollo y evitar cualquier trastorno que se les pueda presentar en cualquier momento de sus vidas.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN

El proyecto “Un sueño colorido, Un futuro divertido” se encuentra enmarcado en la línea de investigación innovación pedagógica, debido a que se diseñara e implementará el diseño de la experiencia para mejorar el hábito del sueño en los niños y niñas, lo que renovara el espacio donde descansan en el hogar comunitario Manitas Creativas.

Igualmente la innovación se dará a partir del diseño de la experiencia con los niños y niñas, debido a que anteriormente no se ha adelantado ésta estrategia en los hogares comunitarios de Soacha, y la finalidad es mejorar específicamente el hábito de sueño de forma creativa y diferente, es decir donde los niños y niñas hagan parte del proceso y ejecución del mismo donde ellos sean partícipes y expresen sus imaginarios ya que “es importante crear un entorno agradable y relajado para iniciar el sueño”. (Dr. Sapena. J. p.5)

Así pues, es la primera vez que se ejecutara un proyecto en un hogar comunitario de Soacha diseñando una experiencia con el fin de promover el hábito del sueño en los niños y niñas, se decide intervenir en este hábito específicamente debido a que los niños(as) expresan la intención de tener un espacio de descanso o dormitorio especial donde se sientan como en casa, además de la motivación que les surge por proponer sus imaginarios para llevarlos a la realidad facilita y favorece el desarrollo de las potencialidades y el vínculo afectivo de los niños y niñas, como también la expresión a través de múltiples lenguajes con quienes los acompañan en la experiencia de habitar ese espacio.

6. JUSTIFICACIÓN

Al realizar una indagación e investigación utilizando como técnica la observación participante siendo este “el proceso que faculta a los investigadores a aprender acerca de las actividades de las personas en estudio en el escenario natural a través de la observación y participando en sus actividades”, (DeWALT & DeWALT 2002. p.vii), es importante que los niños y niñas sean tenidos en cuenta al ambientar el espacio adecuado a sus imaginarios, para mejorar el hábito del sueño siendo esto “fundamental para su desarrollo integral y académico en cuanto a su rendimiento y proceso de desarrollo” (Román, 1996. p.78).

Por consiguiente el hogar comunitario necesita manejar una decoración coherente a la edad, gustos y conocimientos de los niños y niñas, ya que se generara más interés y agrado al lugar donde asisten, Bruner plantea “la importancia de concebir a los niños y a las niñas como personas con capacidades, potencial, curiosidad e interés en construir su aprendizaje” y con esto la ambientación no solo quede plasmada en los muros sino que

vaya mucho más allá, y pueda ser tangible en las actividades de los niños(as), que en el momento de realizarlas sean un apoyo para crear experiencias educativas.

Dicha ambientación beneficia a los niños y niñas como también a la madre comunitaria encargada de Manitas Creativas, ya que la gran mayoría de ellas no cuenta con la facilidad ni el tiempo para adecuar o mejorar el entorno de los niños, donde los estudiantes de Comunicación Gráfica aplicarán sus conocimientos para ambientar estos espacios y llevar de lo gráfico a lo tangible, e incentivar y promover los hábitos de sueño como por ejemplo con almohadas, un cuento creativo y que les permita el desarrollo de su imaginación, cortinas oscuras y decoradas con dibujos que alumbren en la oscuridad, ya que los niños y niñas son el principal fundamento de este proyecto y hacen parte de las decisiones de los diseños plasmados en la infraestructura del jardín.

Es por lo anterior que se realiza esta propuesta para el diseño de la experiencia con ilustraciones concernientes a el imaginario de los mismos niños y niñas dicho por Jerome Bruner, (Edi.2013)“el espacio debe estar preparado para un aprendizaje en comunidad, donde mente y sensibilidad estén compartidas; debe ser un lugar para aprender juntos acerca del mundo real y sobre los posibles mundos de la imaginación” (p.16) que les permita fortalecer las habilidades y hábitos de vida y avanzar en su proceso de desarrollo.

Finalmente el grupo de investigadores estima como un gran aporte este proyecto, dado que no solo capacita a los estudiantes como futuros profesionales, sino que a su vez se convierte en un espacio perfecto para poner en práctica y al servicio de la comunidad los conocimientos adquiridos, teniendo en cuenta que en los hogares comunitarios del municipio de Soacha no se ha adelantado ningún proyecto con los niños(as) desde la parte gráfica con propósito de aportar a la mejora de hábito del sueño.

7. MARCO TEÓRICO

Teniendo en cuenta que en este proyecto se diseñara la experiencia con los niños y niñas del hogar comunitario Manitas Creativas, con propósito de responder al deseo de crear momentos específicos como el de mejorar el hábito de sueño que tiene verdadero significado y valor para los niños(as), es importante tener en cuenta algunos términos y conceptos que serán de gran utilidad para el trabajo de campo y ejecución del proyecto.

La experiencia del usuario.

Ahora bien, si el objetivo es diseñar una experiencia, se debe conocer su origen, definición y argumentación para poder desarrollarla adecuadamente.

Origen.

El concepto de la Experiencia del Usuario tiene su origen en el campo del Marketing, estando muy vinculado con el concepto de Experiencia de Marca – pretensión de establecer una relación familiar

y consistente entre consumidor y marca-. En el contexto del Marketing, un enfoque centrado en la Experiencia del Usuario conllevaría no sólo analizar los factores que influyen en la adquisición o elección de un determinado producto, sino también analizar cómo los consumidores usan un producto y la experiencia resultante de su uso (Kankainen; 2002).

Así mismo es importante definir la Experiencia del Usuario, debido a que se utilizara teniendo en cuenta que los niños y niñas serán partícipes involucrando sus emociones, expectativas, habilidades e involucrando su imaginario para el diseño de experiencia.

Definiciones.

Para Arhippainen y Tähti (2003) definen la Experiencia del Usuario sencillamente como la experiencia que obtiene el usuario cuando interactúa con un producto en condiciones particulares. En otro trabajo Arhippainen (2003) la define como las emociones y expectativas del usuario y su relación con otras personas y el contexto de uso. (Valero, 2013. p.4)

Para D'Hertefelt (2000) la Experiencia del Usuario representa un cambio emergente del propio concepto de usabilidad, donde el

objetivo no se limita a mejorar el rendimiento del usuario en la interacción eficaz, eficiencia y facilidad de aprendizaje, sino que se intenta resolver el problema estratégico de la utilidad del producto y el problema psicológico del placer y diversión de su uso. (Valero, J. 2013. p.4)

Para Kankainen (2002) la Experiencia del Usuario es resultado de una acción motivada en un contexto determinado, haciendo especial énfasis en la importancia condicionante de las expectativas del usuario y las experiencias previas, y por tanto en la capacidad de influencia de la actual experiencia en sus expectativas y futuras experiencias. (Valero, J. 2013p.6)

Igualmente es esencial definir que es una Estrategia y que es Estrategia de Comunicación, pues esta dará una visión más amplia a los estudiantes para implementar la estrategia gráfica a desarrollar en el proyecto dentro del hogar comunitario:

Se puede definir una estrategia como una serie sistemática y bien planificada de acciones que combinan diferentes métodos, técnicas y herramientas, para lograr un cambio concreto u objetivo, utilizando los recursos disponibles, en un tiempo determinado.

Igualmente, una estrategia de comunicación es una serie de acciones bien planificadas que se propone lograr ciertos objetivos a través del uso de métodos, técnicas y enfoques de comunicación (Manual DPEC, et al, 2013, p. 9).

Por consiguiente se debe tener los objetivos muy claros, ya que estos permiten determinar el cómo enfrentar la solución de los problemas que posiblemente se pueden presentar, como también harán del proceso que se realizara en el desarrollo del proyecto Un sueño colorido, Un futuro divertido, de tal manera que los objetivos son la base de la estrategia.

Pues una vez que los objetivos están definidos, es necesario evaluar los recursos disponibles para perfeccionar la estrategia de comunicación. Esta estrategia debe ser:

- Consistente con las conclusiones de campo y con el marco de referencia del proyecto.
- Viable con relación a los recursos disponibles y con el tiempo determinado.
- Efectiva, o sea que hace el mejor uso de los recursos disponibles para lograr todos los objetivos.

Fines y principios: El fin de diseñar una estrategia de comunicación es tratar y resolver los problemas a nivel de la comunidad, utilizando las conclusiones del Diagnóstico

Participativo de Comunicación Rural, así como métodos, técnicas y medios de comunicación. Debe hacerse con la gente, no solo para la gente. (Manual DPEC, et al, 2013, p. 8).

A partir de la observación participante se obtendrán datos reales que permitirán conocer los imaginarios de los niños y niñas con fin de diseñar la estrategia gráfica.

Hogares Comunitarios.

Conocer la historia de los Hogares Comunitarios en Soacha es importante para enriquecer teóricamente el proyecto Un sueño colorido, Un futuro divertido, además es fundamental ya que para entrar a intervenir primero hay que hacer un reconocimiento e identificación de la zona teniendo claro cuál es la metodología que utilizan allí con los niños y niñas, y de esta manera lograr una visión más amplia de cuál es su objetivo y finalidad con los niños y niñas, teniendo en cuenta que este proyecto tendrá un proceso de desarrollo en el Hogar Comunitario Manitas Creativas del Municipio de Soacha, así pues:

Los Hogares Comunitarios, fueron creados hace 23 años, por una iniciativa del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, como un centro de atención para el cuidado y bienestar de la primera infancia, (niños entre los cero y seis años de edad), hacia la búsqueda de propiciar su desarrollo psicosocial, moral y físico. (Asociación Esperanza, 2014. s.p.).

En la actualidad, “el programa de madres comunitarias tiene una cobertura de 1.206.287 niños y niñas en todo el país” (alcaldía de Bello Ant.) y como dato curioso y fundamental en “Soacha Cundinamarca hay un aproximado de 700 hogares comunitarios” (alcaldía de Soacha, Cund.).

Definición.

Los Hogares Infantiles, son modalidades de atención para la prestación del servicio público de Bienestar Familiar y garantía de los derechos de los niños y niñas mediante la corresponsabilidad, en los términos del artículo 44 de la Constitución Política, de los diferentes actores del SNBF (Servicio Nacional de Bienestar Familiar). Conservan los mismos objetivos y componentes de las diferentes modalidades de atención a niños de la primera infancia, como espacios de socialización, con el fin de promover su desarrollo integral y propiciar su participación como sujetos de derechos.

Los lineamientos aquí previstos se aplican en su integridad a las modalidades Hogares Infantiles, por tanto siempre que se enuncie hogares infantiles, se entenderá comprendida a su vez la modalidad de lactantes y preescolares.

Objetivos.

Propiciar el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños menores de 6 años, prioritariamente los niños de familias con alta vulnerabilidad socioeconómica, a través de acciones que propicien el ejercicio de sus derechos con la participación activa, organizada y corresponsable de la familia, la comunidad, los entes territoriales, organizaciones comunitarias, empresas privadas, Cajas de Compensación y el Estado colombiano (ICBF, 2006).

Teniendo en cuenta los imaginarios de los niños y niñas este proyecto se llevará a cabo, y tendrá un desarrollo satisfactorio ya que esta población está en su primera etapa de aprendizaje y en su desarrollo también se debe tener en cuenta la creatividad propia de cada niño y niña como única y original para mejorar el hábito del sueño.

Consecuentemente es fundamental tener en cuenta el Decreto 1340 de 1995, ya que el desarrollo del proyecto está basado en el trabajo voluntario de los estudiantes de Comunicación Gráfica con fin de promover un ambiente pedagógico y aportarles a los niños y niñas su conocimiento mediante la retroalimentación para implementar la estrategia gráfica en el Hogar Comunitario:

Artículo 4o. La vinculación de las Madres

Comunitarias, así como las demás personas y organismos de la comunidad que participen en el programa de Hogares de Bienestar, mediante su trabajo solidario, constituyen contribución voluntaria por cuanto la obligación de asistir y proteger a los niños corresponde a los miembros de la sociedad y la familia. Por consiguiente, dicha vinculación no implica relación laboral con las Asociaciones u Organizaciones comunitarias administradoras del mismo, ni con las entidades públicas que en él participan (Ministerio de Salud Pública, 1995).

El imaginario del niño y la pedagogía.

Continuando con esta indagación se hace una recopilación sobre la historia de los imaginarios de los niños en la ponencia de “Imaginarios y Representaciones Sobre la Infancia”:

Desde la perspectiva histórico-cultural se encuentran diferentes autores que han contribuido al estudio e investigación de la infancia. Después de los grandes pedagogos de final del siglo XVIII y XIX (desde Pestalozzi al movimiento de Escuela Nueva), la idea actual de niño y de

infancia se ha enriquecido con el desarrollo moderno de la psicología: El psicoanálisis de Freud, el Estructuralismo genético de Piaget y la psicología histórico - cultural de Vigotsky (Rincón C, s.f).

Es así como Piaget, es un autor fundamental para este proyecto que se desarrollara con niños y niñas, pero lo más importante es que la estrategia gráfica que se desea plasmar en las aulas del hogar comunitario, promoverá el desarrollo cognitivo de los niños(as), como resultado se encuentra que:

Piaget como autor paradigmático, es una referencia obligada en los estudios sobre la infancia y el desarrollo cognitivo.

Una de las nociones más difundidas es la que hace referencia a los estadios del desarrollo cognitivo. Para Piaget estos estadios (sensorio - motor de los 0-2 años, operacional concreto de los 2-12 años y el operacional formal de los 12-15 años), se caracterizan por que reflejan las estructuras cognoscitivas con las que cuenta el sujeto en cada uno de esos estadios. Estas estructuras determinan lo que el sujeto es capaz de entender, problematizar y transformar, es decir, lo que el sujeto es capaz de aprender (Rincón C, s.f, cap. II).

Y aún más importante como se cita en “Imaginario y Representaciones Sobre la Infancia” para este proyecto es el objetivo que se tiene sobre plasmar los imaginarios de los niños y niñas con fin de promover un ambiente pedagógico que sea agradable.

Pero, más importante que los estadios del desarrollo, lo que Piaget muestra durante todo su trabajo es que el niño es constructor de su conocimiento. Esto implica reconocer que su papel en el proceso de aprendizaje es activo, lo cual quiere decir que no se limita sólo a recibir el conocimiento del exterior. A partir de sus conocimientos previos y del desarrollo psicológico, el niño recoge de la cultura y la naturaleza lo que sus “esquemas” le permiten, para lo cual a veces introduce en estos objetos deformaciones en su proceso de aprehensión del conocimiento (asimilación). La relación del niño con los objetos implica también un proceso paulatino de acercamiento a las propiedades de los objetos mediante la modificación de sus “esquemas” de pensamiento (acomodación).

Así como también, el concepto de infancia hace remisión a una categoría que sitúa invariablemente al niño en el centro del proceso educativo y la práctica pedagógica (Rincón C, s.f, cap. II).

Por consiguiente con el documento mencionado anteriormente, permitirá en este proyecto conocer e identificar los imaginarios de los niños y niñas, que son fundamentales para la elaboración y ejecución de la estrategia gráfica que se va a desarrollar, dándole sentido y pertenencia a cada imaginario que plasmado en su entorno y llevado a lo tangible para ser apoyó en la promoción de los hábitos de vida saludable.

Pedagógico.

El término Pedagógico hace referencia a un cuerpo de conocimientos teóricos y prácticos fruto de la reflexión sobre el fenómeno de la educación intencional (Fullat 1984), con ello delimitamos el campo semántico del término, destacando su carácter de saber acerca de los procesos de formación del hombre; y ciñéndolo exclusivamente al caso en que esa formación sucede porque hay una interacción bilateral: Enseñar algo a alguien que quiere aprender; y se institucionaliza en una organización educativa para este fin. (Gonzalez M.A. 2000. P.45.).

Ambiente.

Es relevante aclarar que se desea expresar con el término ambiente pues este se puede interpretar de diversas formas, pero en este caso para el proyecto Un sueño colorido, Un futuro divertido, es esencial definirla desde la Comunicación gráfica teniendo en cuenta que en este documento se hace la relación con el término pedagogía, así es que:

Por ambiente se entiende a aquellas **condiciones y circunstancias físicas, humanas, culturales y sociales que rodearán a las personas, animales o cosas, según corresponda**. Este tipo de uso del término lo vemos con mucha claridad cuando por ejemplo visitamos la casa de un artista plástico y todo lo que hay allí una pintura, un cuadro,

un pincel, fotografías relacionadas con el arte, entre otras, nos remiten al quehacer de este y nos permiten reconocer fácilmente que se trata de su ambiente (definición ABC, et al, 2007, prr. 4).

Así mismo se puede extender en otros lugares como el universitario, familiar o como sucederá en este caso el hogar comunitario Manitas Creativas, por ende la siguiente definición se puede adaptar perfectamente en el proyecto debido a que como se mencionó anteriormente la finalidad es promover un ambiente pedagógico en los niños y niñas, pero además:

Quando se quiere expresar la idea de **ambiente propicio, adecuado o en su defecto agradable**, solemos usar la palabra ambiente. Por ejemplo, un bar resulta ser el ambiente ideal para que los grupos de amigos se junten a charlar de la vida, de sus preocupaciones, alegrías, entre otras cosas (definición ABC, et al, 2007, prr. 5).

La mirada de la infancia.

Consecuentemente es relevante citar a Alfredo Hoyuelos quien habla de la mirada de la infancia lo que permite al grupo investigador ampliar su conocimiento sobre la importancia de la imaginación de los niños y niñas del hogar comunitario y al como también fundamenta la tesis que se desarrollara en

el transcurso del proyecto siendo los niños(as) participes en el diseño de la experiencia, ahora bien (Hoyuelos, 2014):

Alfredo Hoyuelos quien recoge los planteamientos de Loris Malaguzzi sobre la mirada de la infancia, plantea cómo niños y niñas se saltan las reglas en su aproximación al mundo. El niño tiene la gran habilidad de dotar de nuevo significado lo que le rodea: la sorpresa y la búsqueda de posibilidades permanentes.

Según este lenguaje y ambientes de lectura 19 planteamiento, es necesario configurar espacios educativos que trasciendan de los cánones establecidos, que ofrezcan la posibilidad de elegir y construir nuevas combinaciones, que superen la rutina y la repetición. Esta capacidad de mirar las cosas con los ojos de la novedad, como lo hacen los niños, es lo que el profesor Alfredo Hoyuelos nos invita a descubrir. Hace un llamado a “escuchar” la lógica de la infancia a partir de un proceso de extrañamiento que nos permita entender cómo piensan los niños. Según este planteamiento, la escucha nace, también, de hacer extraño lo familiar. Reconocer la mirada de la infancia nos permite tener nuevos puntos de vista interpretativos sobre nuestras prácticas pedagógicas. En el quehacer educativo, es necesario reinterpretar lo que hacemos teniendo presente el asombro que se lee en los ojos de los

niños y su relación cultural con el saber; un diálogo de saberes permanente. (p.18 y 19).

El juego y la representación.

También es primordial entender el juego y la representación que habitan en el lenguaje, como una estrategia y parte vital del los niño(as) y que en este caso con los niños y niñas del hogar comunitario permite abordar pedagogías propias del imaginario y representaciones de ellos mismos.

Además es importante resaltar la relación existente entre juego, pensamiento y el lenguaje, tomando el juego como parte vital del niño que le permite conocer su entorno y desarrollar procesos mentales.

El juego y la representación también residen en el lenguaje y atraviesan todos los procesos educativos, constituyéndose en una herramienta eficaz para la elaboración de pensamientos nuevos y relaciones socio-afectivas. Es muy importante contemplar no solo desde los ambientes, sino también desde la planeación pedagógica, el juego y la representación como una estrategia que permite abordar unas pedagogías propias del imaginario y representaciones de los niños. (María Isabel Cano y Ángel Lledok, “Espacio, comunicación y aprendizaje”, Serie Práctica, No. 4, Sevilla, Díada Editorial S. L., 1995).

Hábito.

Al dar inicio a otra etapa del proyecto “Un sueño colorido, Un futuro divertido” se debe comenzar por definir que es un hábito y cuanto tiempo se tarda un persona en adaptar un hábito en su vida, ya que uno de los propósitos es promover el desarrollo del hábito del sueño en los niños(as) del hogar comunitario Manitas Creativas, por ende citamos a uno de los padres de psicología moderna quien escribió el “Habit” (Hábito) donde desarrollo la idea de plasticidad cerebral y lo que implica en el comportamiento humano, es por eso que se debe tener claro el concepto y así darle más profundidad de consulta a la investigación proporcionando a los niños y niñas veracidad y coherencia en la ejecución del mismo.

William James (1914), define:

Existen dos clases de hábitos. Por una parte, aquellos que son innatos y vienen determinados por la naturaleza, y a los que solemos llamar instintos. Según James, se trata de hábitos muy arraigados en las especies, pero no dejan de ser eso, costumbres.

Por otra parte se encuentran aquellos hábitos que se adquieren a lo largo de la vida, que son aprendidos.

Pese a que ambos tipos de hábitos dirigen conjuntamente la mayor parte de actuaciones, e incluso pensamientos, de nuestra vida, los humanos generalmente están más interesados en aquellos que son

adquiridos, ya que en nuestro caso están muy ligados a la capacidad de razonar.

Los hábitos tienen un papel destacado en el día a día de todo individuo: simplifican los pasos necesarios para obtener un determinado resultado, hacen que dichos pasos sean más adaptativos y exactos, y disminuyen la fatiga. Asimismo, hacen que la atención consciente dedicada a la ejecución de esos actos sea menor, automatizando la conducta y haciéndola más fluida.

A esto se añade la posibilidad de cambiar o abandonar hábitos establecidos y adquirir otros nuevos a voluntad. Samastah (2014, s.p.).

Consecuentemente con el texto los hábitos establecidos se pueden cambiar para adquirir otros nuevos, es así como se desea profundizar en el hábito del sueño con los niños y niñas de Manitas Creativas, teniendo en cuenta que es ese hábito anteriormente no se ha profundizado se desea desarrollarlo de manera creativa.

Para James las influencias externas que penetran en el cerebro ahondan vías (refuerzan hábitos) o crean otras nuevas (establecen nuevos hábitos). Y dichas influencias externas, en consecuencia, modifican tanto la estructura como el funcionamiento cerebral: éste es el pleno sentido de la plasticidad cerebral. Un fenómeno que

estudiaron en profundidad neurólogos como Ramón y Cajal, y que en el siglo XX reveló ser determinante para el aprendizaje, la memoria, la adquisición de habilidades, e incluso el establecimiento de adicciones.

De igual manera es fundamental conocer el tiempo de prorroga que se debe tener para mejorar el hábito del sueño en los niños y niñas del hogar comunitario Manitas Creativas por medio del diseño de la experiencia, y teniendo en cuenta que para asimilar un hábito tarda un tiempo largo para William James tarda un tiempo específico en asimilarlo. En el blog Samastah lo definen diciendo:

A William James se le atribuye la idea de que son necesarias tres semanas (21 días) para que un nuevo hábito pase a formar parte de nuestra vida cotidiana. Pese a que esta idea no está de manera explícita en ninguna de sus obras, siempre se le ha considerado padre de los 21 días como camino de cambio, y en Samastah hemos querido unir sus teorías sobre los hábitos con esa cita, tal vez apócrifa, para dar a nuestros planes un número de días determinado que pueda alimentar la motivación de quienes quieran mejorar su vida.

Hábitos saludables en la infancia.

Así mismo es relevante tener presente la definición de hábitos saludables en la infancia pues es hacia este concepto que se inclinara la siguiente fase del proyecto al mejorar el hábito del sueño y se debe conocer su importancia para implementarla, en el portal de Sanidad de la Rioja lo define de la siguiente manera:

“Educar a los niños y niñas en Hábitos Saludables desde temprana edad, es la medida preventiva más eficaz para mejorar la condición de salud a lo largo de toda la vida del individuo”.

Por tal motivo se quiere incentivar a los niños y niñas del Hogar Comunitario “Manitas Creativas” a establecer hábitos de un adecuado sueño o buen dormir por medio del diseño de la experiencia, lúdico-creativas es este lugar de esparcimiento.

Así mismo, estimular el hábito del sueño adecuadamente permitirá “desarrollar en ellos **hábitos y costumbres sanos**, que los valoren como aspectos básicos de la calidad de vida y que rechacen las pautas de comportamiento que impidan la adquisición de un bienestar físico y mental” (programa operativo FEDER de la Rioja, 2014) incorporando hábitos saludables en el día a día de los niños y niñas promoverá un estilo de vida saludable incluso para cuando sean adultos.

Sueño.

Igualmente promover en el hogar comunitario el hábito del sueño o buen dormir por medio del diseño de una experiencia, será una ficha clave y notable en el bienestar y la calidad de vida de los niños y las niñas que se fortalecerá, sirviendo como ejemplo para los padres de familia que en ocasiones desconocen como educar a sus hijos con hábitos de vida saludable y que por ende para que los niños y niñas adquieran estos hábitos y sirva para su desarrollo físico e intelectual, también deben servir de modelos desde sus hogares para que esos hábitos de vida sean prolongados para toda su vida. Así pues se debe saber el concepto de sueño definido así,

Hobson (2000) describe que es sueño: “La actividad mental que ocurre en el sueño se caracteriza por una imaginación sensomotora vivida que se experimenta como si fuera la realidad despierta, a pesar de características cognitivas como la imposibilidad del tiempo, del lugar, de las personas y de las acciones; emociones, especialmente el miedo, el regocijo, y la ira, predominan sobre la tristeza, la vergüenza y la culpabilidad y a veces alcanzan una fuerza suficiente para despertar al durmiente; la memoria, incluso de los muy vívidos, es tenue y tiende a desvanecerse rápidamente después de despertarse a no ser que se tomen medidas especiales para retenerlo”.

Psicoterapeutas.com (2013).

Sueño Infantil.

Se debe tener presente la definición específica de que es sueño infantil teniendo en cuenta que el proyecto será ejecutado en el hogar comunitario Manitas Creativas y con niños y niñas de primera infancia, aquí está definido por la GuiaInfantil.com, una revista en Internet que trata de temas de educación y salud de los niños

Definido por Guía Infantil: El **sueño infantil** cumple una función reguladora y reparadora en el organismo. Es esencial para el control de la energía y la temperatura corporal. Es muy importante que se respete el ritmo del sueño infantil para favorecer el descanso de los más pequeños. El sueño en los niños y en los bebés, como en los adultos, tiene diferentes **fases y etapas**, que van variando con la edad.

Psicología del color.

Ahora bien, la psicología del color es relevante para el diseño de la experiencia, debido a que se debe conocer el significado de los colores y la influencia que pueden tener en los niños(as) para que al realzar las piezas gráficas que ambientara el aula de descanso o dormitorio contenga colores que influya a los niños y niñas, pero que también proporcione en ellos un estado de ánimo, con tranquilidad, seguridad, alegría, estimulación y pasividad.

Está comprobado que cada color, tiene una influencia en el estado de ánimo de las personas; Los colores, despiertan en las personas respuestas emocionales, ya que

cada color refleja un ambiente, ya sea de calma, de alegría, tristeza, estrés

Se dice que cada color, le sugiere a las personas sentimientos similares a los de los demás, pero también que un color puede llegar a afectar a una persona de forma diferente que a la otra, debido al tono, brillo y la saturación del color, así como también el tiempo de exposición al mismo, es decir, al tiempo que la persona este en contacto con ese color.

Lusher, habla acerca de cuatro colores primarios en la psicología los cuales se dividen en colores heterónomos y los autónomos. Los heterónomos son el azul y el amarillo, debido a que se considera que son una representación del día y de la noche.

Cada color, tiene su interpretación debido a las reacciones que ocasiona en las personas; los cuales son:

Azul: Pasividad, Tranquilidad, Sensibilidad, Tradiciones, Equilibrio, Seguridad. Verde: Tenacidad, Constancia, Autoestima, Liderazgo, Persistencia, Cautela
Rojo: Ataque, Excitación, Competencia, Fuerza,

Estimulación. Amarillo: Alegría, Espontaneidad, Cambio, Creatividad, Originalidad. Morado: Subjetivismo, Misticismo, Espiritualidad, Profundidad, Sensibilidad, Reflexión. Café: Receptividad, Sabiduría, Elitismo, Aislamiento, Sensitividad, Pasividad. Gris: Indiferencia, Irresponsabilidad, Falta de interés, Apatía, Superficialidad. Negro: Renuncia, Abandono, Negativismo, Crítica, Acentúa otro color. Blog psicología del color. (2010, p.11).

8. ESTADO DEL ARTE

Los antecedentes presentados a continuación darán luces y contribuirán al proyecto que se viene realizando en el hogar comunitario Manitas Creativas, cabe aclarar que cada antecedente es pertinente ya que fue minuciosamente seleccionado, teniendo en cuenta como criterio de selección; los niños, hábito del sueño, ambiente y demás temas relacionados a la investigación.

Ahora bien, la siguiente investigación realizada por Rodríguez, 2007 es pertinente para este proyecto debido a que la edad comprendida entre los 3 a 5 años es la etapa que tiene mayor importancia la estimulación para el desarrollo de las habilidades psicomotoras.

Así que promover las actividades de expresión, como la creatividad es fundamental y buen ejemplo de ello y que será de gran utilidad para el proyecto Un sueño colorido, Un futuro divertido, adecuar un ambiente llamativo e incentivador en donde los niños y niñas

se encuentran para mejorar su actitud frente a las diversas actividades a realizar por ellos en los Hogares Comunitarios.

A. ANTECEDENTES

Título: Año:

Elemento lúdico motivador del movimiento 2007

en niños.

Universidad: Facultad:

Universidad Nacional de Colombia Artes
Autores: Diana Carolina Rodríguez Disciplina:

Hernández Escuela de Diseño Industrial
Pregunta problema:

Que hacer frente al sedentarismo infantil, específicamente en los de 3 a 5 años.

General:

Objetivos: Motivar el movimiento en niños de 3 a 5 años.

Específicos:

- Incentivar en los niños por medio del juego la actividad física como parte importante de su desarrollo psicomotriz.
- Facilitar el movimiento coordinado de pies y manos en niños de 3 a 5 años por medio de elementos lúdicos que sean llamativos para ellos.

Metodología:

Recopilación de información a partir de documentos modelos y consolidados de estadísticas generadas en el último año, de los hogar comunitario donde se presenta déficit de ejercicio e inicios de sedentarismo infantil. Observación participante en las distintas actividades realizadas en el jardín “Manitas creativas”. Entrevistas realizadas a las madres comunitarias y demás personal encargado del manejo, cuidado y atención del jardín “Manitas creativas”.

Marco teórico:

La falta de actividad física de los menores en la etapa de máximo desarrollo psicomotriz, como resultado del sedentarismo infantil, hace que los menores presenten inconvenientes y retraso en el desarrollo de habilidades psicomotoras.

La edad preescolar comprendida de los 3 a 5 años es la etapa del desarrollo en la que tiene mayor importancia la estimulación dado que es en esta etapa en la que se da el mayor nivel de desarrollo psicomotor, por esta razón resulta importante generar alternativas que motiven a los menores a la actividad física.

Conclusiones:

- En la mediana infancia, la educación psicomotriz sigue siendo el núcleo fundamental de una acción educativa, que empieza a diferenciarse en actividad de expresión, organización de las relaciones lógicas y los necesarios aprendizajes de escritura.
- La educación psicomotriz mantiene la relación entre las diversas actividades que concurren simultáneamente al desarrollo de todos los aspectos de la personalidad.
- El ambiente en el que los niños se encuentran debe ser adecuado, llamativo e incentivador para mejorar su actitud frente a dichas actividades, mencionadas anteriormente.

La siguiente investigación realizada por Román, 1996 afirma que es pertinente para desarrollo de este proyecto y que este autor aclara que se debe tener en cuenta a los niños y niñas en todo sentido, es decir en la elección del color, elementos personajes, acciones, gustos, ente otros, además invita a realizar una exploración real con los niños y niñas para

percibir necesidades que pueden ser cubiertas, con la correcta adecuación de sus entonos y permitir que ellos actúen de forma interactiva con el mismo para así ambientar sus espacios al gusto de ellos.

B. ANTECEDENTES

Título:

Año:

Diseño Industrial como herramienta

1996

promotora del desarrollo infantil.

Universidad:

Facultad:

Arquitectura y diseño

Pontificia Universidad Javeriana

Autores:

Disciplina:

María Consuelo Román Molina

Diseño Industrial

Pregunta problema:

Deficiencia cualitativa de la educación sobre la interacción en el desarrollo integral infantil.

Objetivos: General: Facilitar la interacción del niño con el ambiente

Específicos:

- Realizar con base en conceptos interdisciplinarios una teoría para el desarrollo de diseños para que facilite la tarea de los diseñadores industriales al proyectar para niños.
- Explorar y proponer nuevos métodos para el desarrollo de productos infantiles.
- Aportar un nuevo concepto sobre la realidad infantil y un método para abordarla dentro de la disciplina del diseño industrial.

Metodología:

Exploración y percibir las necesidades de los niños en sus ambientes de formación básica y

las necesidades que pueden ser cubiertas, con la correcta adecuación de sus espacios y permitir que ellos actúen de forma interactiva con el mismo.

Marco teórico:

Muestra como a través del desarrollo se adquiere una concepción del ambiente más amplia, diferenciada y valida, se motiva y se vuelve capaz de realizar actividades que revelen las propiedades de ese ambiente, lo apoyen y lo reestructuren a niveles de igual o mayor complejidad en cuanto su forma y contenido. El cambio del desarrollo tiene lugar la vez en dos campos: el de la percepción y el de la acción. Es por eso que esta tesis muestra la importancia y el cómo debemos ambientar un espacio para niños con el objetivo de hacer que ellos perciban e interactúen con la misma.

Conclusiones:

- La relación padre-hijos son de vital importancia dentro del desarrollo de cada niño.
- La preferencia a ciertas tendencias, colores, elementos y personajes es notable dentro de cada grupo de niños específicos aquí observados.

El proyecto de Sanabria, 2008 es oportuno como guía en el proceso de este proyecto e un recurso importante es la musicoterapia no solo para el desarrollo de las habilidades de los niños y niñas sino también para que plasmen sus imaginarios y así exploren sus potencialidades.

C. ANTECEDENTES

Título:	Año:
Musicoterapia y desarrollo psicomotor	2008

Infantil

Universidad:

Facultad:

Universidad Nacional de Colombia

Artes

Autores:

Disciplina:

Leyla Sanabria Camacho

Maestría en música terapia

Pregunta problema:

Como mediante el uso de la musicoterapia puede ser implementado un método que estimule la madurez de las habilidades de coordinación en niños entre 2 a 4 años de edad.

Objetivos: General:

Estimular el proceso de maduración de habilidades psicomotoras de coordinación y lenguaje en niños escolarizados de 2 a 4 años de edad cronológica a través del diseño e implementación de un programa de musicoterapia.

Específicos:

- Implementar el programa de musicoterapia en el grupo experimental durante 16 sesiones consecutivas para estimular el nivel de madurez de habilidades de coordinación.
- Implementar el programa de musicoterapia en el grupo experimental durante 16 sesiones consecutivas para estimular el nivel de madurez de habilidades de lenguaje.
- Estimular el desarrollo de la coordinación de los niños del grupo experimental a través de elementos musicales, sonoros y corporales.
- Estimular el desarrollo de lenguaje de los niños del grupo experimental a través de elementos musicales, sonoros y corporales.
- Identificar cambios cualitativos en el proceso de maduración de

habilidades psicomotoras de los niños de acuerdo al test de desarrollo psicomotor de Haeussler y Marchant (TEPSI).

Metodología:

Analizar y desarrollar desde las diversas disciplinas pedagógicas y terapéuticas que se han desarrollado programas de estimulación infantil y realizar una mejora progresiva de la misma.

Marco teórico:

Desde diversas disciplinas pedagógicas y terapéuticas se han desarrollado programas de estimulación infantil. En cuanto a la psicomotricidad se encuentran trabajos de actividades deportivas, manuales y de danzas, entre otros. Para este trabajo se tendrán en cuenta investigaciones sobre musicoterapia en desarrollo infantil, en educación regular de psicomotricidad.

La literatura reporta trabajos de musicoterapia en el área infantil relacionados con estimulación adecuada, bebés de alto riesgo, niños con discapacidad sensorial, física y cognitiva, trastornos generalizados del desarrollo, déficit de atención e hiperactivos, niños hospitalizados o con dificultades para relacionarse con otros, niños con lesión cerebral.

Conclusiones:

- El programa de musicoterapia desarrollado en esta investigación logró estimular las habilidades de coordinación y de lenguaje en los niños escolarizados de 3 a 4 años del Gimnasio Andino, puesto que el análisis estadístico de las diferencias en pretest - posttest indicó avances significativos en el desarrollo psicomotor del grupo experimental. Así mismo se corroboraron hallazgos de investigación previas en los que la musicoterapia estimula el desarrollo del lenguaje en niños escolarizados logrando una ampliación de su léxico y el uso estructurado del lenguaje comprensivo y expresivo a través de elementos

musicales y corporales. Dentro de la literatura no se encontraron investigaciones en torno al trabajo de musicoterapia para estimular procesos de coordinación en infantes, razón por la cual este trabajo sería pionero en el trabajo de musicoterapia para estimular la coordinación en niños de 3 a 4 años de edad escolarizados.

- El programa de musicoterapia expuesto en esta investigación puede ser utilizado para estimular la zona de desarrollo próximo de niños de 3 a 4 años escolarizados dado que permite la apertura de espacios de interacción grupal entre niños y terapeuta en los que a cada uno se le permite explorar sus potencialidades, exponerlas y aprender de la experiencia de otros para avanzar dentro del proceso evolutivo.
- El desarrollo psicomotor está condicionado por el entorno biopsicosocial de cada individuo, en este caso de cada niño, de forma que los procesos madurativos se encuentran vinculados e interrelacionados y dan cuenta de sus procesos internos. Las diferencias significativas entre los grupos control y experimental de esta investigación confirman lo expuesto por Vigotsky frente a que tanto el conocimiento como las habilidades tiene una correlación con el apoyo y la orientación que facilite el contexto cultural.

Es importante y pertinente este proyecto realizado por Pérez y Tabares, 2009 que invitan a tener en cuenta que para despertar la creatividad y participación activa de los niños y niñas, o cuando ellos no logren expresar sus ideas, deben escucharse unos a otros, concordar, argumentar, cooperar en la producción conjunta una secuencia didáctica.

D. ANTECEDENTES

Título: Año:

Implementación de una secuencia didáctica 2009

en torno a la Imagen en el libro infantil.

Universidad:

Facultad:

Universidad Pontificia Javeriana

Educación

Autores:

Disciplina:

Lina Pérez Siculaba

Maestría Educación

Adriana Tabares Salazar

Pregunta problema:

Actualmente se evidencia poco interés por integrar aspectos visuales en el trabajo del aula para fortalecer procesos de producción oral y escrita en niños de preescolar, a pesar de ser la imagen este aspecto un elemento importante en el libro álbum¹. Muestra de esto se observó que existen pocos estudios en el que se articulen desde la perspectiva didáctica la ilustración y creación narrativa de los niños. Durante la búsqueda de antecedentes, se descubrió que no hay muchas investigaciones que evidencien el estudio de la creación de cuentos infantiles en relación con la imagen por parte de los niños. Adicionalmente, de las experiencias realizadas en aulas se evidencia que tampoco hay un desarrollo en el trabajo de las docentes de preescolar que le dé cabida a la imagen en la producción oral narrativa, debido a que generalmente su trabajo se enfoca en la lectura del libro infantil.

Objetivos: General:

Determinar factores que influyen en la creación narrativa, a partir de la implementación de una secuencia didáctica en torno a la imagen del libro infantil.

Específicos:

- Diseñar, implementar y sistematizar una secuencia didáctica acerca de la creación de un cuento a partir de la imagen.

- Registrar y documentar el desarrollo de la secuencia didáctica.
- Determinar los factores que influyeron en la construcción de la historia.
- Construir un marco conceptual que permita la interpretación de resultados.
- Analizar los factores que influyeron en la creación narrativa a partir de la implementación de la secuencia didáctica.

Metodología:

Para la presente investigación se realizó una búsqueda bibliográfica en torno a los conceptos mencionados, la indagación, correspondiente a los últimos cinco años.

Marco teórico:

Muchas veces dentro de los parámetros formales como lo es el plano de la investigación, los participantes involucrados no se permiten contar su proceso sin zafarse de palabras herméticas y distantes. No obstante, Larrosa (1998), quien toma la narrativa dentro de la investigación como una forma cualitativa y personal de registrar lo que se va experimentando en su desarrollo, plantea con esta forma de observar y tomar apuntes una posibilidad para indagar a manera de relato o diario personal lo que se estudia en educación. A esto lo llama claramente investigación narrativa” y fue interesante retomar estos planteamientos para esta investigación, pues dentro de dibujos sueltos, apuntes en agendas, cuadernos y diálogos con el tutor encontramos el rastro de lo que se ha venido conformando para el estudio de los datos.

Conclusiones:

se observa que en situaciones en las que algunos niños no logran expresar claramente sus

ideas, escucharse unos a otros, concordar, argumentar, cooperar en la producción conjunta, una secuencia didáctica como la que se propone en este estudio investigativo resulta valiosa para tener en cuenta para despertar la creatividad y la participación activa de los niños. Sobre todo, la invitación a participar libremente a un tipo o modo de discusión y producción literaria, en ocasiones forja ideas y complejiza situaciones a través de preguntas que hacen pensar o fundamentar las propuestas de los niños o simplemente observar sus formas de relacionarse con el docente, otros niños o el objeto.

El siguiente proyecto realizado por Castillo, 2009 es pertinente para este proyecto pues invita a que así como el rol del Diseñador Industrial es significativo en su quehacer, el rol del Comunicador Gráfico también es muy importante ya que debe ser transdisciplinar y responsable para realizar, desarrollar y enseñar contenidos adecuados para los niños y niñas que además de divertir promuevan a potenciar sus habilidades y conocimientos.

E. ANTECEDENTES

Título:	Año:
Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos	2009
Universidad:	Facultad:
Universidad de Palermo	Diseño y Comunicación
Autores:	Disciplina:
Paola Andrea Castillo Beltrán	Maestría en Diseño
Pregunta Problema:	

Objetivos: Que factores intervienen en la proyección de objetos y/o materiales lúdico-didácticos
 General:

- Considerar al diseño como transdisciplina o eje sintetizador

en la configuración que transversaliza, materializa y organiza estos conceptos en un todo.
Específicos:

- Establecer los criterios y las relaciones existentes entre los mismos para proyectar un objeto lúdico-didáctico.
- optimizarían la consecución de objetivos de aprendizaje y desarrollo planeados, en cuanto se maneje la conjunción de diferentes factores integrados a través la configuración objetual.

Metodología:

Investigaciones a partir de proyectos anteriores.

Entrevistas a docentes.

Entrevistas a diseñadores de objetos lúdico-didácticos

Análisis psicológico al niño y sus percepciones a su entorno.

Marco Teórico:

El diseño no es subsidiario, no es el que “embellece” el objeto como parte final de un proceso. Por lo tanto, se pretende determinar que herramientas o elementos puntuales del diseño pueden ser aplicados en el desarrollo de objetos lúdicos bajo una mirada compleja, con el propósito de generar pautas y herramientas para el diseño y desarrollo de este tipo de objetos.

Conclusiones:

- El diseñador industrial debe comprender que en su rol en el desarrollo de objetos lúdico-didácticos, tiene que asumir una visión transdisciplinar y responsable que logre poner en el mercado objetos que enseñen contenidos adecuados para los niños, que además

de divertir contribuyan a potenciar sus habilidades y conocimientos.

- Se encontró que cuando la integración del conocimiento transdisciplinario hace parte del proceso de diseño del objeto lúdico-didáctico, se da la existencia de una complejidad conceptual, que queda representada formal y funcionalmente, permitiendo el logro de objetivos de aprendizaje.

9. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL.

Diseñar una experiencia para mejorar el hábito del sueño, mediante una estrategia gráfica a partir del imaginario de los niños y niñas que asisten al hogar comunitario Manitas Creativas, en el barrio el Altico de la comuna 2 del Municipio de Soacha Cundinamarca.

10. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Identificar a través de un diagnóstico las percepciones que tienen los niños(as) de las aulas y así definir las ilustraciones y los colores para la elaboración de las piezas gráficas.
- Definir y diseñar piezas capaces de generar experiencias que aporten al desarrollo de hábito de sueño.

- Analizar el impacto en los niños, frente a la propuesta gráfica implementada en su salón de descanso o sueño.

11. LÍMITES Y ALCANCE DE LA PROPUESTA

En primer lugar Un sueño colorido, Un futuro divertido tiene como compromiso diseñar una experiencia con los niños y niñas Hogar Comunitario “Manitas Creativas” dentro del aula de descanso o dormitorio, donde los niños(as) serán partícipes de esta iniciativa motivándolos a crear y plasmar sus imaginarios.

Por consiguiente una iniciativa del proyecto es mejorar el hábito del sueño y por ende esta será recreada visualmente por los imaginarios que han expresado los niños y niñas, mediante dibujos plasmados previamente en talleres que aportarán al diseño de la experiencia para mejorar el hábito del sueño, en donde el grupo investigador se encargara de ambientar el aula adecuadamente con base en los gustos de los niños(as).

Así mismo la creación del producto se realizará minuciosa y detalladamente en cuanto a los colores, formas y tamaños a emplear, para así diseñar una experiencia de alta calidad en el hogar comunitario Manitas Creativas.

En segundo lugar el proyecto Un sueño colorido, Un futuro divertido tendría un alcance significativo al implementarlo en otros hogares comunitarios, se realizaría con fin de diseñar una experiencia para mejorar otros hábitos de vida en los niños y niñas dependiendo

de la necesidad que presente cada lugar, en primera instancia se desarrollaría en Soacha, Cundinamarca, presentado como propuesta para el plan de desarrollo municipal generará innovación pedagógica gracias a la Comunicación Gráfica, teniendo como referencia que no se ha adelantado un proyecto como este anteriormente, por ende es importante conocer que un objetivo del plan de desarrollo municipal es el del III Concurso de Experiencias Exitosas en Atención a la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia.

Identificar intervenciones exitosas y eficaces que estén dirigidas a mejorar la atención de la primera infancia, infancia y adolescencia priorizando educación, salud, trabajo y ciudadanía y que puedan servir de modelos a replicar tanto en el ámbito público como privado, incorporando las áreas de promoción, prevención, recuperación y rehabilitación.

También es significativo conocer las personas que pueden presentar una propuesta para el reconocimiento a las Experiencias Exitosas con atención a la Primera Infancia, ya que a esta población está dirigida, y que además genera ánimo al grupo de estudiantes para seguir adelante y persistir con la ejecución del proyecto Un sueño colorido, Un futuro divertido. El III Concurso de experiencias exitosas para la atención de Primera Infancia, Infancia y Adolescencia está dirigido principalmente a los siguientes actores:

- Profesionales, técnicos, y auxiliares del sector público o privado.
- Profesionales del sector educación (directores, docentes) del ámbito público como privado.

- Profesionales de Agencias cooperantes, ONG; sociedad civil, organizaciones comunales, entre otras.
- Organizaciones juveniles.
- Otros actores relacionados, comunidad que realiza labor social. Programa Infancia Protegida (2012, p1.).

12. METODOLOGÍA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Se propone como metodología diseñar la experiencia para mejorar el hábito del sueño con los niños y niñas del Hogar Comunitario Manitas Creativas, haciéndolos participes del proceso de ejecución teniendo en cuenta sus imaginarios, utilizando la técnica de la observación.

Método Deductivo.

Durante la fase de investigación se utilizó este método teniendo en cuenta que se inicio con una información general de los hogares comunitarios y se llega a un diagnostico del hogar comunitario Manitas Creativas el cual le abrió las puertas para indagar e intervenir al grupo investigador, en donde Buendía, Colás, y Hernández argumentan que:

El método deductivo “es aquel que parte de datos generales aceptados como válidos, para llegar a una conclusión de tipo

particular” Plan de Desarrollo “Soacha Bienestar para Todos y Todas” (periodo 2012- 2015, p.1.).

Así mismo, se realiza un trabajo de muestreo que permite seleccionar el tipo de población que finalmente son los niños y niñas del hogar comunitario Manitas Creativas y el número con los que se va a intervenir que no supera los 15 entre niños y niñas pero que si varía en cada taller dependiendo los niños que se encuentren en el hogar comunitario el día que se desarrolle la actividad. Al respecto Muñoz (2005) afirma que:

El Método Deductivo es “el razonamiento que parte de un marco general de referencia hacia algo en particular. Este método se utiliza para inferir de lo general a lo específico, de lo universal a lo individual” Muñoz Razo, Carlos, (1998).

Técnica de Observación.

La técnica de la observación es la que más relevante en la investigación de este proyecto lo que permite recolectar información sobre los imaginarios de los niños y niñas en el hogar comunitario Manitas Creativas, así mismo la técnica de la observación se define como “El uso sistemático de nuestro sentido en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación” Carlos E. Méndez, (s.f).

Observación Participante.

Es especial se utilizó la técnica de la observación participante con la cual se logro una realimentación entre los niños(as) y el grupo investigador, donde facilito el acercamiento entre ambas partes y proporciono un trabajo enriquecedor debido a que los niños y niñas pudieron dar a conocer sus imaginarios y así el grupo de Comunicación Gráfica lograra plasmarlo en el aula de descanso o dormitorio, también cabe mencionar que se realizaron las pieza graficas para este espacio por ciertos criterios y uno de ellos es que los niños y niñas lo eligieron . Por ende es relevante que SCHENSUL, SCHENSUL and LeCOMPTE (1999) definen la observación participante como "el proceso de aprendizaje a través de la exposición y el involucrarse en el día a día o las actividades de rutina de los participantes en el escenario del investigador" (p.91).

La Observación no Participante.

También se debe tener en cuenta la observación participante ya que fue la primera técnica que se utilizó para comenzar la investigación del proyecto Un sueño creativo, Un futuro divertido. Definido como:

El investigador se mantiene al margen del fenómeno estudiado, como un espectador pasivo, que se limita registrar la información que aparece ante él, sin interacción, ni implicación alguna. Se evidencia la relación directa con el fenómeno, pretendiendo obtener la máxima objetividad y veracidad posible. Departamento de Sociología II. (Universidad de Alicante, s.f.).

Taller.

Ahora bien el es una ficha clave para el desarrollo de este proyecto pues es el que permite el diseño de la experiencia con los niños y niñas, por tal motivo se define:

El taller se considera aquí como objeto de atención empírica [atención], intelectual [reflexión], y social [hecho social] que tiene lugar en una dinámica relacional, espacial y temporal específica (p.146). En el taller se trabaja tanto desde lo individual como desde lo social en una dinámica relacional. Son múltiples las relaciones que tienen lugar allí: entre individuos (entre participantes, los participantes y el facilitador, las parejas, los grupos, en la plenaria, etc.); entre el individuo(s) y el espacio, el individuo y el producto (la imagen que produce, el relato, etc.), el individuo, el cuerpo y el entorno auditivo o visual. En fin, un aquí y un ahora donde se generan nudos de relaciones no solo desde el decir sino desde la interacción (corporal, dramática, gestual y espacial) y desde el hacer. Podemos así rastrear la creación de un tejido semántico en el que se construyen individual y colectivamente redes de sentidos, de descubrimiento de los sentidos de los otros. Riaño, P.(1999, p. 147.).

A continuación encontramos la descripción de los talleres realizados en el hogar comunitario “Manitas Creativas” con el fin de obtener la información requerida para el diseño de la experiencia gráfica y consecuentemente realización de la estrategia gráfica.

Taller 1

Única Sesión

Objetivo: Recopilar información sobre los gustos de los niños y niñas por medio de un conversatorio que será llevado a cabo sobre la percepción que tiene cada uno del hogar comunitario.

Actividad: Se les propone a los niños(as) un tema principal, en este caso lo que piensan, sienten y opinan sobre la adecuación del aula de descanso o dormitorio.

Metodología: Se inicia con una charla sobre los colores, figuras y dibujos favoritos que estén expuestos en los diferentes lugares del hogar comunitario, en un segundo momento se reparten marcadores y colores donde los niños plasmaran los dibujos, figuras, formas que más les guste coloreándolos

con marcadores de su presente en favoritos, luego se invita a que en una hoja blanca cada uno describa realice un dibujo y observación participante.

Recursos: Salón

Grabadora

Rondas infantiles

Desarrollo: Se citan los infantes del Hogar Comunitario Manitas Creativas al conversatorio, se inicia preguntando a cada uno de los infantes que opinan del jardín al que asisten a diario, y que zona, salón u aula es la que más les agrada; varias opiniones son dadas a conocer pero todas llegan a un mismo punto, el salón de juegos y las actividades que allí realizan; y que su hogar comunitario es agradable.

Conclusiones: Después de analizada la recopilación de la información se concluye:

- La pieza no solo ambientara, sino también será parte de sus juegos y de las actividades que allí realizan.
- A los infantes les agrada su jardín y las actividades que allí realizan.
- Se determinó qué espacio se va a intervenir con los imaginarios posteriormente identificados.
- Intervenir el salón central de juegos donde la proyección de la imagen va a estimular el desarrollo de las actividades que allí realizan, principalmente el cepillado y hora de dormir.

Taller 2

Única Sesión

Objetivo: Identificar los imaginarios de los niños que asisten al hogar comunitario manitas creativas por medio de un taller al que llamamos “mira, imagina y cuenta”.

Actividad: Se les propone ver una serie de imágenes didácticas que estimulen el pensamiento y la creatividad al fomentar o al recrear un cuento sobre las imágenes que se colocaron en un orden específico a partir de este cuento se logra recrear un ambiente imaginario de los niños acerca de lo que piensan o imaginan respecto a las imágenes que ven.

Metodología: Discurso y observación participante.

Recursos: Salón

Ilustraciones (Ver anexo)

Desarrollo: Se citan los infantes del hogar comunitario Manitas Creativas al conversatorio, se inicia el taller mostrando.

Conclusiones: Después de analizada la recopilación de la información se concluye:

- La pieza no solo ambientara, sino también será apoyo para el desarrollo de hábitos de vida saludable.
- A los niños y niñas les agrada su hogar comunitario y las actividades que allí realizan.
- Se determinó qué el espacio se va a intervenir con los imaginarios posteriormente identificados.
- Intervenir en el salón de descanso o dormitorio, va a estimular el proceso de desarrollo en los niños(as).

Taller 3

Única Sesión

Objetivo: Generar la experiencia del buen dormir.

Actividad: Se les propone a los niños a participar en una experiencia educativa y divertida al momento de dormir.

Metodología: Discurso y observación participante.

Recursos: Salón

Almohadas Personalizadas

Lápices de colores

Hojas blancas

Cuento creativo

Desarrollo: Se citan los infantes del hogar Comunitario Manitas Creativas a la actividad, se inicia realizando la lectura participante del cuento; se les pide que dibujen lo que desean

soñar, cada niño lo hace, luego toman cada hoja y la ponen bajo su almohada como se les ha solicitado.

Conclusiones: Después de realizado el taller se concluye:

- Los niños y niñas están prestos a participar en actividades nuevas y divertidas que refuercen su experiencia al momento de dormir.
- A los niños les gusta dormir con sus almohadas personalizadas, ya que después de dormir continúan jugando con ellas.
- Se pudo evidenciar que los niños ven ahora sus dibujos como posibles sueños en el futuro.
- La ansiedad de cada niño por dormir y ver sus dibujos en sus sueños es notable y entusiasta.

Taller 4

Única Sesión

Objetivo: Retroalimentación de actividad 3

Actividad: Se les propone a los niños contarnos sobre sus sueños y dibujos realizados.

Metodología: Discurso y observación participante.

Recursos: Salón

Dibujos de cada niño

Almohadas

Desarrollo: Se citan los infantes del Hogar comunitario Manitas Creativas a la actividad, se inicia explicando cada dibujo que realizaron, y luego que deben contar que soñaron.

Conclusiones: Después de realizado el taller se concluye:

- Los niños y sus dibujos no son paralelos a su imaginación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDAD	INSTRUMENTOS
<p>Buscar a través de un diagnóstico las</p> <p>características que tienen los niños de las aulas</p> <p>definir las ilustraciones y los colores</p> <p>elaboración de las piezas gráficas.</p>	<p>Buscar información</p>	<p>- Recopilación Documental: Instrumento o técnica de investigación cuya finalidad es obtener datos e información a partir de fuentes documentales con el fin de ser utilizados dentro de los límites de una investigación en concreto.</p> <p>- Propósito: Buscar y obtener información referente a los imaginarios infantiles para su posterior análisis e identificación del grupo objeto.</p> <p>- Descripción instrumento: Dirigirse a la biblioteca, bibliotecas de diferentes fuentes de información, en las que encontremos datos relevantes, claros y precisos sobre imaginarios infantiles.</p>
	<p>Identificar las actividades lúdicas y/o juegos que los niños hacen en sus ratos libres a través de la observación participante.</p> <p>Presentación de</p>	<p>- Observación Directa: Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. El investigador se pone en contacto personalmente con el hecho o fenómeno que trata de investigar.</p> <p>- Propósito: Tener contacto personalmente con el hecho y/o fenómeno que se va a investigar, para tomar información y registrarla (Diario de campo) para su análisis detallado.</p>

<p>imágenes (ubicar en ambientes) Pedir a los niños que ilustren sus imaginarios</p>	<p>- Descripción instrumento: Se realizaran 7 sesiones, en las observara al grupo objeto y sus actividades diarias y lugares donde realizan, además de observar e identificar qué juegos y con qué juguetes interactúan para determinar sus imaginarios.</p>	
<p>Expresión de imaginación a través de objetos cotidianos (caja-arma todos) Poner audio e incentivar a ilustrar los personajes como ellos crean que sean</p>	<p>- Taller: Es una metodología de trabajo en la que se integra teoría y la práctica. Se caracteriza por la investigación y el trabajo en equipo con apoyo de material especializado acorde con el tema teniendo como fin la elaboración de un producto tangible o intangible.</p>	
<p>Ubicar los espacios en los que los niños realizan las diferentes actividades diarias Definir qué espacio ocupan los objetos de interacción de los</p>	<p>- Propósito: Visualizar e identificar los imaginarios de los niños por medio de un taller en el que se desarrollen distintas actividades ilustrativas.</p>	<p>- Descripción: El taller se ejecutara en tres sesiones, en el que los niños muestren imágenes, interactúen con juguetes didácticos, audio y papeles para ilustrar personajes según ellos como creen que sean.</p>
<p>y diseñar un ambiente acorde a los imaginarios de los niños y así mejorar el ambiente de las aulas.</p>	<p>- Observación Directa: Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. El investigador se pone en contacto personalmente con el hecho o fenómeno que trata de investigar.</p>	
	<p>- Propósito: Tener contacto personalmente con el hecho y/o fenómeno que se va a investigar, para tomar información y registrarla para su análisis detallado.</p>	<p>- Descripción instrumento: Se observarán y analizarán los</p>

	niños Bocetación e ilustración de espacios	espacios del jardín en que los niños realizan cada una de sus actividades. Observar que objetos se encuentran en esos espacios y determinar el impacto visual que el
Analizar el impacto en los niños, la propuesta gráfica implementada en s de clase.	dependiendo de las actividades Verificar la superficie donde se van a plasmar los imaginarios Proponer los imaginarios y definir la técnica que se va a emplear Determinar los materiales adecuados que den seguridad a los niños Implementar la estrategia gráfica	impacto visual puede aportar en nuestros diseños. - Taller: Es una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica. Se caracteriza por la investigación y el trabajo en equipo con apoyo de material especializado acorde con el tema teniendo como fin la elaboración de un producto tangible o intangible. - Propósito: Tener contacto personalmente con el hecho y/o fenómeno que se va a investigar, para tomar información y registrarla en su análisis detallado. - Descripción: Proyectar los espacios físicos donde van a ser plasmados los imaginarios, y registrar las superficies para determinar los materiales y técnicas de ilustración.
	Medir el impacto del ambiente	- Observación Dirigida (Rejillas valoración)

ilustrado para
próximas
ejecuciones del
proyecto

	en tes - De fin ici ón de l Pr ob le m a																				
2	Se gu nd o Av an ce: Ju sti fic																				

7	cia																		
	s																		
	So																		
	cia																		
	liz																		
	aci																		
	ón																		
de																			
A																			
nt																			
ep																			
ro																			
ye																			
ct																			
o																			

MES	Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
A																				
C																				
TI																				
VI																				
D	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
A																				
D																				
ES																				

ba de In str u m en tos																				
3 Ac er ca mi en to a la Po bl aci ón O bj et o																				

gu m en tos Te óri co s																				
6 Pri m er a So cia liz aci ón de Av an ce de la In																				

er a En tre ga pa ra Re vis ió n Tu tor es																				
3 Se gu nd a En tre ga pa ra Re																				

Re sul ta do s In ve sti ga ción																	
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

14. JUSTIFICACIÓN PIEZA GRÁFICA

Diseñar una experiencia en el proyecto “Un sueño colorido, Un futuro divertido” por los niños y niñas del hogar comunitario y los estudiantes de Comunicación Grafica, permitió la realización de una estrategia gráfica que fue la creación las piezas gráficas desarrolladas allí, como dibujos ilustraciones, almohadas, murales, cortinas, cuento, donde se plasman los imaginarios de los niños y es diseñada como parte de la experiencia que permitió incentivar a la mejora del hábito del sueño en los niños y niñas del hogar comunitario Manitas Creativas, teniendo un impacto pedagógico.

Por consiguiente la pieza gráfica se definió luego de analizar e identificar la problemática mencionada anteriormente, allí el grupo investigador se propuso elaborar una serie de talleres en los cuales se diagnosticaran los imaginarios para posteriormente llevarlos a un producto tangible que no solo ambientara el lugar sino que fuera usado para el desarrollo de sus actividades cotidianas.

Así pues fue conveniente y apropiada desarrollar la propuesta teniendo en cuenta que esta, “orienta a que el niño debe tener un referente gráfico de las actividades que va a realizar, además de la implementación de colores, formas y personajes obtenidos en la investigación a través de los talleres aplicados” Rodríguez 2007.

15. ANÁLISIS CONCEPTUAL

Producto.

Mural: Es la primera expresión artística que se plasma luego de conocer los imaginarios de los niños(as) quienes fueron colaboradores en el diseño y elaboración, pintando el mural con colores que escogieron a su preferencia.

Almohadas: Son diseñadas por los estudiantes de Comunicación Gráfica a partir de los imaginarios de los niños en el aula de descanso o dormitorio del hogar comunitario, además de contener colores como el azul claro que inspira, calma, paciencia, quietud. Paz, pulcritud, frescura o el color amarillo suave que inspira, calidez, felicidad, dulzura, tranquilidad, suavidad.

Cortinas oscuras: Se crean con el fin de proporcionar un poco de oscuridad pero no totalmente, para evitar tropiezos, si de pronto entra o sale un niño pueda observar los niños dormidos y procuren el menor ruido posible.

Tardecilla: Es un material que brilla en la oscuridad en forma de estrellas, planetas, entre otros y vienen de diferentes tamaños, lo que a los niños llama su atención.

Cuento: Es realizado por el grupo de investigación, es colorido y contiene los dibujos que creados y elegidos por los niños.

Música: Es opcional pero con una grabadora se le puede colocar música clásica muy suave como el efecto Mozart a los niños(as) para que se relajen y estimulen su desarrollo mental

Colchonetas: El hogar comunitario pone las colchonetas donde los niños descansan o duermen.

Cobija: Cada niña y niño debe traer de su casa una cobija pequeña, cómoda y agradable para ellos.

Porque también hace parte del diseño de la experiencia se debe tener en cuenta lo siguiente: Para que los niños y niñas mejoren el hábito del sueño deben realizar unas actividades como colaborar con la organización de las colchonetas antes de acostarse y después de levantarse hasta donde les sea posible, deben ir al baño, antes de acostarse, se debe enseñar a los niños(as) a quitarse los zapatos y colocarlos en un lugar determinado puede ser cerca a su colchoneta, también es importante que algunos de ellos aprendan a dormir con almohada y cobija, incluso se debe revisar el estado de la puerta si al abrir hace ruido o es suave para arreglarla.

Nombre del proyecto: Un sueño colorido, Un futuro divertido.

Fenómeno o planteamiento del problema o necesidad: Los hogares comunitarios son la primera fase de educación de los niños y su ambiente no se encuentra acorde a su conocimiento o gustos, pues muchos de los personajes con los que ambientan las aulas son desconocidos para los niños;

es por esta razón que el grupo investigador decide intervenir en dichas aulas adecuando el entorno con la ayuda de los niños al momento de diseñar la propuesta gráfica, en este caso productos tangibles, como almohadas y un porta cepillos grupal.

Argumentación: Teniendo en cuenta que no se le hace reconocimiento a los dibujos realizados por los niños, ya que no son tenidos en cuenta y simplemente son anexados en carpetas, añádase a esto que en los diferentes lugares del hogar como el comedor, el salón de descanso, el salón de juegos y demás espacios no están definidos por ilustraciones que en primera infancia es de más utilidad para los niños y niñas, sino que están definidos por palabras los que dificulta para los niños el reconocimiento de los mismo.

Así es como “Un sueño colorido, Un futuro divertido” se creó porque se ve la necesidad de ambientar las aulas de clase de los niños y así generar un ambiente propicio para su educación, que sea acorde con sus gustos y actividades desarrolladas en el sitio a intervenir; para generar un proceso de desarrollo en el niño y niña mejor y más avanzado en el hogar comunitario y sientan más propiedad e identidad en su lugar de estudio, así su recepción de conocimientos será más fácil y agradable; con el apoyo de piezas tangibles que estimulen al desarrollo de hábitos saludables.

La fortaleza del proyecto es el amplio conocimiento en el diseño e ilustración infantil, el cual se ha adquirido en la carrera de Comunicación Gráfica, además el hacer que los niños puedan aportar sus ideas para la pieza gráfica es un valor agregado que le da identidad e integración entre el grupo objeto y el grupo investigador.

Idioma: Español

Segmentación: El proyecto va dirigido a los niños que asisten a al hogar comunitario Manitas Creativas de estrato 2 en del municipio de Soacha.

Segmentación geográfica: Colombia, Cundinamarca, Soacha, comuna 6, Barrio Divino Niño (el Altico), Hogar Comunitario Manitas Creativas.

SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA:

Clientes: Esta propuesta es de gran interés para las madres comunitarias de los hogares comunitarios los cuales en algunas ocasiones se dedican a otras labores con los niños(a) dejando de lado adecuar un entorno que sea agradable para los mismos.

Hogar comunitario, ludotecas, bibliotecas, colegios.

Usuarios: Niños y niñas que asisten al hogar comunitario, de 1 a 6 años, con nivel educativo básico/inicial, de sexo femenino y masculino; en nivel socio-económico estratos 1 y 2.

En la segmentación psicográfica de los consumidores se tendrá en cuenta:

LOS EXPLORADORES: El propósito es implementar el diseño de la experiencia.

LOS REFORMADORES: La autoexpresión es la base del proyecto.

Competencias o mercado actual: La competencia se presenta en los diseños de los dibujos animados existentes actualmente en el mercado, pero lo que hace la diferencia es que en el proyecto *Un sueño colorido, Un futuro divertido* la misma población hará parte de los nuevos diseños gráficos a implementar en el entorno de los hogares comunitarios.

Periodicidad de la publicación o del producto: La realización del producto gráfico para el entorno del aula de descanso o dormitorio de los niños y niñas tendrá un ciclo semestral lo que

indica que se realizara dos veces al año, esto con fin de apoyar las temáticas a desarrollar con los niños(as).

Publicidad: Este proyecto se dará a conocer mediante visitas al lugar específico y de interés para el mismo.

Distribución y costo: El costo en general será bajo y la distribución se realizara en el mismo lugar donde tendrá desarrollo el proyecto como lo es el hogar comunitario.

Referentes gráficos:

- × Elemento lúdico motivador del movimiento en niños. Rodríguez, 2007
- × Diseño Industrial como herramienta promotora del desarrollo infantil. Román, 1996
- × Musicoterapia y desarrollo psicomotor Infantil. Sanabria, 2008
- × Implementación de una secuencia didáctica en torno a la Imagen en el libro infantil. Pérez y Tabares, 2009
- × Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos. Castillo, 2009

Recursos técnicos:

Sublimación en tela

Costo de impresión por mt²: \$40.000

Tamaño de impresión: 3mts x 3mts

Número de impresiones: 8

Material: Poliéster hipo alergénico

Número de tintas: 4

Valor tinta: \$10.000

Valor total tintas: \$40.000

Derrotero:

Cronograma de trabajo o actividades:

Diseño de propuesta 3 días, (interacción y trabajo con los niños y niñas del jardín).

Diagramación y elección de contenido 5 días

Ilustración 5 días

Adecuación del lugar 2 días

Tiempo total: 15 días

Costos para el desarrollo del proyecto:

Diseñadores Jheyco Téllez y Ferney Santa: aportan su trabajo sin costo

Energía: \$15.000

Agua: \$ 10.000

Teléfono celular: \$20.000

Patronaje y confección: Unidad \$6.000

16. PROCESO DE FABRICACIÓN

17. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Un sueño colorido, Un futuro divertido, es proyecto que va enfocado en diseñar la experiencia mediante una estrategia gráfica en la que se plasmen los imaginarios de los niños(as) que asisten al hogar comunitario Manitas Creativas y de esta manera que contribuya a mejorar el hábito del sueño; para iniciar se determinaron visitas al lugar, observaciones, registros fotográficos, documentación que son los dibujos de los niños, y talleres que son de gran aporte para la ejecución del proyecto.

Así mismo se procede a analizar las piezas obtenidas de los niños(as) y realizar un estudio riguroso sobre los colores que van a utilizarse y su impacto positivo que generará en las aulas y que cuenten con la unidad gráfica respectiva para componer un ambiente agradable para los niños; también los materiales empleados no sean tóxicos ni riesgosos para los niños, posterior a esto se determinará la ubicación estratégica de las piezas poniendo así en marcha la ejecución del proyecto en el aula de descanso o dormitorio del hogar comunitario en estudio y por último observar y considerar los resultados obtenidos para así establecer el impacto logrado con la implementación del proyecto.

18. PRESUPUESTO

ANALISIS DE COSTOS DE FABRICACIÓN POR UNIDAD DE PRODUCTO

COSTOS DE MATERIA PRIMA

CÓDIGO	MATERIA PRIMA	CANT	UNIDAD	VALOR	COSTOS
---------------	----------------------	-------------	---------------	--------------	---------------

			UNT	UNT (\$)
Impresión 6x2m	3	1	\$ 20.000	240.000
Espátula	2	2	3.000	6.000
TOTAL COSTOS DE MATERIA	5	3	23.000	246.000
PRIMA				

COSTOS MANO DE OBRA

COSTO MANO DE OBRA

**DIRECTA
OPERACION**

**TERCEROS
OPERACIÓN**

TIEMPO

(hora)

(hora)

Diseño Mural
Instalación mural

2
2

**SUBTOTAL
TIEMPO TOTAL**

4
4

**SUBTOTAL
TIEMPO TOTAL**

**OPERACION
COSTO TIEMPO**

18000

**OPERACION
COSTO TIEMPO**

(\$/HORA)

(\$/HORA)

19. IMPLEMENTACIÓN

DEL DISEÑO DE LA EXPERIENCIA A CREACIÓN DE LA ESTRATEGIA GRÁFICA

Como Comunicadores Gráficos se brindo un gran aporte a dichos entornos infantiles puesto que al diseñar la experiencia se partió de los gustos e imaginarios de los niños y niñas del Hogar Comunitario Manitas Creativas en Soacha, en donde permanecen la mayor parte del tiempo generando un ambiente agradable y también educativo comenzando por adecuar el aula e descanso o dormitorio para profundizar el desarrollo del hábito del sueño, lo que ha presentado menos atención para la decoración del hogar comunitario y donde los mismos niños y niñas expresan su deseo por que este lugar se sienta más ameno para la acción que van a realizar.

Consecuentemente luego de una rigurosa investigación en el Hogar Comunitario Manitas Creativas en el Municipio de Soacha, es fundamental contar con un adecuado ambiente visual en el aula de descanso o dormitorio que le permita al niño y niña diseñar una experiencia para mejorar el hábito del sueño así como también el desarrollo de habilidades interpersonales, para mejorar su futuro a nivel académico, social y cultural.

Así pues, se debe promover la creatividad de los niños y niñas lo cual hace parte de su desarrollo fundamental en la primera infancia explorando y plasmando primordialmente sus imaginarios como también sus gustos personales, para ello se estableció los siguientes talleres:

20. ANÁLISIS Y DEPURACIÓN DE INFORMACIÓN

Después de realizar los talleres prácticos, se implemento una serie de herramientas que ayudan a identificar los sitios intervenir, los colores a usar y los personajes que se plasmarán en la pieza gráfica.

Se inició con la observación no participante, y se registró lo observado en el formato correspondiente (Anexo x), el grupo investigador observo que los niños jugaban con ciertos juguetes de colores similares, allí se determinó que los niños sienten más agrado y preferencia por los colores primarios y secundarios, pero con una mayor inclinación hacia los colores morado, verde, amarillo, azul y rojo.

	Sujeto de Investigación												
Colores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Morado	x	x	x	x	x	x	x	x	X	x	x	x	12
Café	x			x					X			x	2
Verde	x	x	x	x	x	x	x	x	X		x	x	11
Amarillo	x	x	x	x	x	x	x	x			x	x	10
Negro		x		x		x							3
Azul	x	x	x	x	x	x	x	x	X	x	x	x	11
Naranja	x	x			x		x	x					2
Rojo	x	x	x	x	x	x	x	x	X	x	x	x	12

DESAGRADO	Sujeto de Investigación												
Fichas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Rex										1			0
Cuello Largo													0
Nubes			-						-			-	3
Sol													0
Ave	-	-			-	-	-			-			6
Árbol				-				-			-		3

Por último y para medir el impacto de la intervención gráfica, se procedió a realizar otra observación no participante, para identificar si los niños y niñas del hogar infantil interactuaban con la pieza durante sus actividades diarias.

Se obtuvo una respuesta satisfactoria por parte de los niños, ya que interactuaron de manera activa, reconocieron su entorno e identificaron fácilmente cada uno de los personajes y formas plasmadas en la pieza, además de llamar su atención.

21. CONCLUSIONES

Para concluir en la ejecución del proyecto Un sueño colorido, Un futuro divertido, se logra diseñar una experiencia con los niños del hogar comunitario Manitas Creativas, satisfactoriamente el hábito del sueño observando rigurosamente cada elemento que promovería la estrategia gráfica planteada en el análisis conceptual para que el diseño de la experiencia fuera enriquecedora tanto para los niños y niñas, como para la madre comunitaria, los padres de familia y por supuesto el grupo investigador y el sueño, siesta o descanso se convirtiera poco a poco en un momento agradable y placentero para los niños y niñas del hogar comunitario.

Igualmente se fortaleció la creatividad de los niños y niñas, mediante el desarrollo de sus imaginarios, haciéndolos participes de cada fase en la ejecución del proyecto, permitiéndoles la elección de colores, figuras, formas geométricas, aspectos fundamentales para desarrollar su motricidad fina y gruesa.

Así mismo las piezas gráficas que se crearon fueron acordes al diagnóstico que se realizó por parte de los estudiantes y el debido proceso que se llevó durante el semestre con los niños y niñas del hogar comunitario, se logró que ellos participaran activamente del proyecto, con un estado de ánimo alegre, con una actitud positiva y de respuesta activa en los talleres, con gusto por estar interviniendo en su espacio, así como recibieron a los estudiantes para trabajar con

ellos, se expresaron y dieron a conocer sus gustos, formas, colores y tamaños por medio de dibujos.

Consecuentemente, como resultado de la investigación e intervención al iniciar el proyecto poco a poco se obtuvo gran conocimiento del Hogar Comunitario Manitas Creativas, en donde es posible concluir que existió un gran interés por parte de las madres comunitarias para que los estudiantes de Comunicación Gráfica ejecutaran el proyecto en ese lugar, finalmente las madres comunitarias se benefician del desarrollo del proyecto, les agrada los talleres realizados con los niños(as) y prestaron de su colaboración para el diseño de la experiencia facilitando el aula del descanso o dormitorio para la adecuación de la estrategia con cada pieza gráfica realizada, mejorando el hábito del sueño.

Por ende es fundamental tener presente esta frase de Carla Rinaldi quien escribe sobre la configuración de ambientes propicios para la primera infancia, “Como cualquier otro lenguaje, el espacio es elemento constitutivo de la formación del pensamiento. Las cualidades relacionales entre el sujeto y su hábitat son recíprocas, por lo cual tanto el hombre como el ambiente son activos y se modifican mutuamente”. Carla Rinaldi (Reggio Emilia, sf.).

Finalmente se ha promovido la innovación al darse una retroalimentación entre niños y estudiantes de Comunicación gráfica, lo que nunca antes se había realizado, teniendo en cuenta que fueron beneficiarios del proyecto y quienes hicieron posible el diseño de la experiencia, donde aportaron y facilitaron su creatividad e imaginarios para el diseño de las piezas gráficas del aula de descanso o dormitorio, lo que ha llevado a promover el desarrollo del hábito del sueño, de manera creativa y didáctica para los niños y niñas, con agrado por estar y sentirse cómodos en el Hogar Comunitario Manitas Creativas.

22. REFERENCIAS

Alcaldía de Bello. Asociación Esperanza No.2 Recuperado de:

Web.<http://asesoriaprimerainf.wix.com/madrescomunitarias#!esperanza2/c1a79>

Alcaldía de Soacha. Consulta del 15 de Marzo de 2014 Recuperado de: www.bello.gov.co/ y

www.soacha-cundinamarca.gov.co/

CASTILLO, B.P. 2009. Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos.

Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.

CICALESE, G.R. 2008. Teoría y técnicas de la comunicación. Teoría de la comunicación. La

Crujía. Editorial Stella I. Recuperado de:

<http://teoriaytecnicadelacomunicacion.blogspot.com/2008/09/teoria-funcionalista.html>.

DEFINICIÓN AMBIENTE. (Definición ABC, 2007, prr.5). Recuperado de:

www.definicionabc.com/general/ambiente.php#ixzz3JZEeKyM0

DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA II. (Universidad de Alicante, s.f.) Técnicas de investigación social para el Trabajo Social. Recuperado de: <http://personal.ua.es/es/francisco-frances/materiales/tema4/index.html>

GALLEGO, Bettina. (2014). www.samastah.com/21-dias-para-cambiar-un-habito-la-gran-idea-de-williams-james/.

GARIJO Ayestarán, Dra. **María Caridad**. Médico Adjunto de Pediatría. Rioja Salud.

Recuperado de: <http://www.psicoterapeutas.com/pacientes/suenyos.htm>

GONZALEZ, M. A. 2000. Modelos pedagógicos para un ambiente de aprendizaje con NTIC" En: conexiones, informática y escuela. Un enfoque global. Medellín, Colombia: Ed. Universidad Pontificia Bolivariana, Ira. Edición, pp. 45-62

GONZÁLEZ M. A. 2000 Modelos pedagógicos para un ambiente de aprendizaje. pp. 45

INSTITUTO COLOMBIANO DE BIENESTAR FAMILIAR ICBF. Ministerio de Protección Social. Lineamientos técnicos Hogares Infantiles-Lactantes y preescolares. (2006). Recopilado de: www.icbf.gov.co/

INTITUO COLOMBIANO DE BIENESTAR FAMILIAR ICBF, Lenguajes y ambientes de lecturas. Derechos y orientaciones para la primera infancia, 2014.

www.icbf.gov.co/portal/page/portal/ContenidoPrimeraInfanciaICBF/Documentacion/Documentos-2014/Junio/AMBIENTES.PDF

JARAMILLO, Adriana. Dir. Jardín Infantil La Arboleda, p.84. o de: Recuperado de www.sermama.com.co/somos-familia/de-1-a-2-anos/habitos-esenciales?id=84

Manual DPEC (diseño de una estrategia de comunicación). Consulta del 20 de noviembre de 2013: <ftp://ftp.fao.org/docrep/fao/011/y5794s/y5794s01.pdf>

Manual DPEC (diseño de una estrategia de comunicación). Los principios para el diseño. Consulta del 22 de noviembre de 2013: <ftp://ftp.fao.org/docrep/fao/011/y5794s/y5794s01.pdf>
MUÑOZ, Roza Carlos. (1998). Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis. México. Primera edición. Recuperado de: www.monografias.com/trabajos36/metodos-tesis/metodos-tesis2.shtml#ixzz3ZyVypthf.

MINISTERIO DE SALUD PÚBLICA. Disposiciones sobre el desarrollo del Programa Hogares Comunitarios de Bienestar. (1995). Recuperado de: http://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/decreto_1340_1995.htm

MINISTERIO DE SALUD PÚBLICA. Disposiciones sobre el desarrollo del Programa Hogares Comunitarios de Bienestar. (1995). Recuperado de: http://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/decreto_1340_1995.htm

MUÑOZ, Roza Carlos. (1998). Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis. México. Primera edición. Recuperado de: www.monografias.com/trabajos36/metodos-tesis/metodos-tesis2.shtml#ixzz3ZyVypthf.

PEREZ, S.L y SALAZAR, T. A. 2009. Implementación de una secuencia didáctica en torno a la Imagen en el libro infantil. Universidad Pontificia Javeriana. Recuperado de:

<http://repository.javeriana.edu.co>.

PEDAGOGÍA. PSICOLOGÍA DEL COLOR. 2010, s.p. Recuperado de:

<http://stfpedagogia.blogspot.com/2010/11/psicologia-del-color.html>. 19-nov-2010

Psicología del color. Significado de colores. Recuperado de:

<http://www.psicologiadelcolor.es/psicologia-por-colores/page/4/#sthash>

PROGRAMA INFANCIA PROTEGIDA SECRETARIA PARA EL DESARROLLO SOCIAL Y PARTICIPACION COMUNITARIA. Plan de Desarrollo “Soacha Bienestar para Todos y Todas” para el periodo 2012- 2015. III Concurso de Experiencias Exitosas Atención a la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia. www.desarrollosocialsoacha.gov.co/wp-content/uploads/2015/02/CR%C3%8DTERIOS-EXPERIENCIAS-EXITOSAS-2015.pdf.

RIAÑO, Alcalá Pilar, (2000, p.147). RECUERDOS METODOLOGICOS: el taller y la investigación etnográfica, sobre las Culturas Contemporáneas. Universidad de Colima México. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/316/31601008.pdf>.

RINCÓN C.B Profesora. S.f, Docente Universidad Distrital Francisco José de Caldas-Colombia. Historia e imaginarios de la infancia.

RODRIGUEZ, H.D. 2007. Elemento lúdico motivador del movimiento en niños. Escuela de diseño industrial. Universidad Nacional de Colombia.

RONDA LEÓN, RODRIGO. Diseño de Experiencias, 2013. Recuperado de:

<http://www.nosolousabilidad.com/articulos/uxd.htm>

ROMÁN, M.M. 1996. Diseño Industrial como herramienta promotora del desarrollo infantil. Arquitectura y diseño. Pontificia Universidad Javeriana.

SANABRIA, C. L. 2008. Musicoterapia y desarrollo psicomotor Infantil. Universidad Nacional de Colombia. Kawulich, B. Volumen 6, No. 2, Art. 43 – Mayo 2005. La observación participante como método de recolección de datos.

SAPENA. J. Grau. Servicio de Pediatría. HOSPITAL QUIRÓN Teknon, p.3. Recuperado de: www.cyberpadres.com/serpadre/teknon/sueno/sueno.htm.

VALERO, Jaime. Diseño de Experiencias. o por Comunicador Visual, Artículo Recuperado por: Carlos Manuel Luna Microsoft Word - Dise_o_de_Experiencias_1.doc

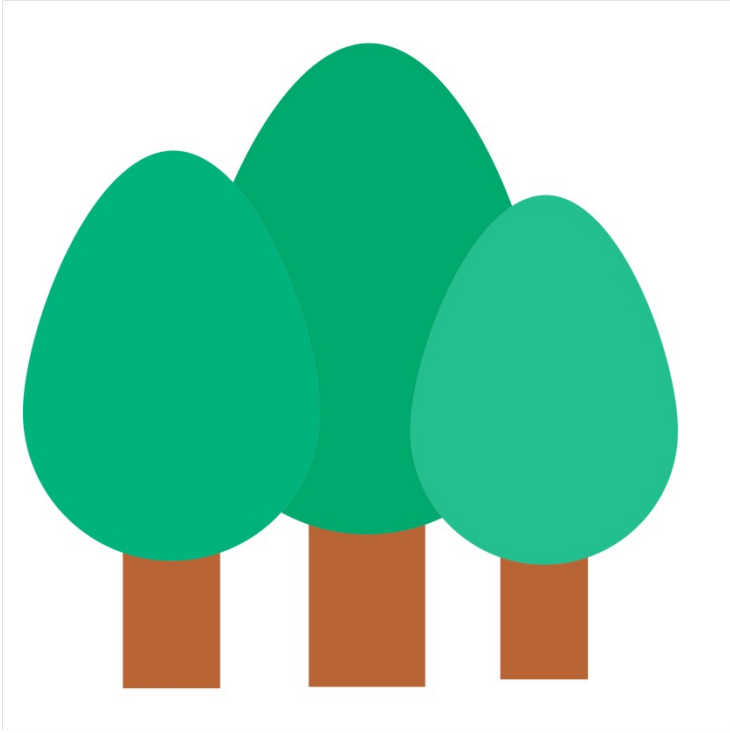
Páginas consultadas:

www.monografias.com/trabajos36/metodos-tesis/metodos-tesis2.shtml

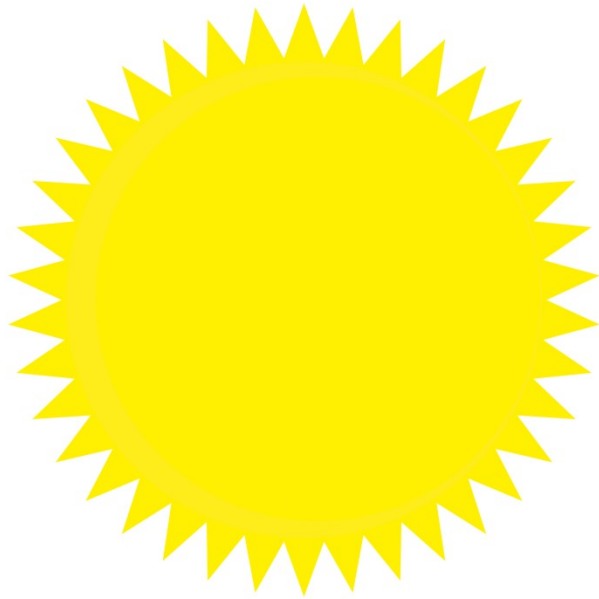
23. ANEXOS

Las siguientes imágenes se utilizaron para el desarrollo del taller No2. Con fin de identificar los gustos de los niños y niñas.

A E u
i O







**Intervención
Hogares
Comunitarios
Soacha**

Ferney Santa

Jheyco Tellez





Hogar Comunitario Soacha
Manitas Creativas