

**PROYECTO DE GRADUACION**

Trabajo Final de Grado

**Los niños necesitan jugar**

El juego, el lenguaje y los colores en el desarrollo psicomotriz

Cristina Montejo Mendez

Cuerpo B del PG

14 de Septiembre 2015

Diseño Industrial

Expresión y Creación

Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes

## **Agradecimientos**

El presente Proyecto de Graduación no podría haberse realizado sin los conocimientos adquiridos durante el transcurso de la carrera de Diseño Industrial, agradezco a los profesores que hicieron parte de mis años como alumna aportándome valiosa información, por la paciencia y la buena disposición en el momento de enseñanza.

La realización de este Proyecto es el resultado de las sugerencias y orientaciones de las profesoras Marina Laura Matarrese y Mercedes Massafra, agradezco la paciencia y buena disposición en todo momento.

A mi familia, Monica y Hernando mis padres, Juan David mi hermano, mi ejemplo a seguir, gracias por ser siempre parte de mi aprendizaje y apoyarme en los nuevos retos, les debo lo que soy hoy como persona y profesional, ya que sin ustedes no hubiera logrado mis sueños y metas.

A mi círculo de amigos y allegados, por compartir el tiempo, largas noches de estudio, por ser el constante apoyo para seguir adelante.

A mis profesores, quienes compartieron sus conocimientos para poder hacerme profesional, agradezco por el tiempo dedicado.

<b>Índice</b>	<b>3</b>
<b>Índice de imágenes seleccionadas</b>	<b>5</b>
<b>Introducción</b>	<b>6</b>
<b>Capítulo 1. El desarrollo psicomotriz</b>	<b>13</b>
1.1 Etapas del desarrollo psicomotriz	13
1.2 El desarrollo a partir de la interacción del infante	19
<b>Capítulo 2. Jugando se crece</b>	<b>25</b>
2.1 Interactuar jugando	25
2.2 El juego y el juguete	27
2.3 Disfrutando la soledad, jugar solo	29
2.4 Variedad de juegos en diferentes edades	31
2.5 Juegos para niños de 3 a 5 años	34
<b>Capítulo 3. Vamos a dibujar</b>	<b>36</b>
3.1 El dibujo	36
3.2 El dibujo infantil como herramienta estratégica en el aula de clase	41
3.3 Dibujar desde el hogar	44
<b>Capítulo 4. Los colores y el juego</b>	<b>47</b>
4.1 Jugar, juegos y estímulo del lenguaje	47
4.2 Significado y comunicación de los colores	52
4.3 La visión y los colores	58
<b>Capítulo 5. Casos existentes</b>	<b>64</b>
5.1 Materiales: El plástico	64
5.2 Plásticos en juguetes	66
5.3 Materiales y juegos existentes para niños de 3 a 5 años	67
5.4 Normativas existentes en los juegos para niños	69
5.5 advertencias e indicaciones de los juguetes	72
<b>Capítulo 6. Desarrollo del Producto</b>	<b>75</b>
6.1 Elecciones y decisiones del producto	75
6.2 Normativas y advertencias de uso	77
6.3 Generación de bocetos	78
6.4 El Producto	80
6.5 Secuencia de uso	82
6.6 Especificaciones concretas del producto a tener en cuenta	84
6.7 Secuencia de ensamble	85
6.8 Datos técnicos	87

6.9 Procesos	87
<b>Conclusiones</b>	<b>89</b>
<b>Ímagenes Seleccionadas</b>	<b>92</b>
<b>Lista de Referencias Bibliográficas</b>	<b>99</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>101</b>

## Índice de figuras

<b>Figura 1:</b> Cancha de Futbol	92
<b>Figura 2:</b> Doodle Pro Artístico	92
<b>Figura 3:</b> Dinosaurios de Doodle Pro	93
<b>Figura 4:</b> Equipo medico	93
<b>Figura 5:</b> Bote Flotante de los Constructores Little People	94
<b>Figura 6:</b> Juego de Té Mágico para Dos	94
<b>Figura 7:</b> <i>Grow With Me Kitchen</i>	95
<b>Figura 8:</b> Tablero de Dibujo Doodle Pro	95
<b>Figura 9:</b> Doodle Pro Classic	96
<b>Figura 10:</b> Boceto A	96
<b>Figura 11:</b> Boceto B	97
<b>Figura 12:</b> Dibujarte	97
<b>Figura 13:</b> Figuras plantilla	98

## **Introducción**

El desarrollo psicomotriz es de gran importancia en la vida del ser humano, no sólo por que hace parte del aprendizaje sino porque el cuerpo se encuentra en constante movimiento y avance. El hombre está en constante desarrollo desde el momento en que nace hasta que muere.

Una de las ciencias que intenta definir y explicar la influencia del desarrollo psicomotriz es la psicología, ciencia que indaga y analiza los cambios e influencias que tiene el hombre en el momento en que nace hasta que muere, cómo el contexto en el que se encuentra le facilita su desarrollo o puede jugar en contra de su evolución.

El diseño industrial es la actividad dedicada a la producción, análisis y diseño de objetos. Generalmente para innovación, creación, diseño y facilitación del ser humano. Produciendo objetos en series o únicos.

De esta manera en el presente Proyecto de Graduación se quiere relacionar el desarrollo psicomotriz estudiado desde la Psicología con el Diseño Industrial que permita la creación de un nuevo producto pueda manifestar y acompañar el desarrollo motriz de los niños entre tres y cinco años.

Se tomará como punto de referencia del desarrollo psicomotriz, acompañado del psicólogo, Jean Piaget, quien hizo aportes al estudio de la infancia, por sus teorías del desarrollo cognitivo y de la inteligencia. De que manera se desarrolla a medida que se crece, cómo muchos factores que se encuentran en el entorno pueden ir afectando cada aprendizaje. No solo desde el punto psicomotriz sino también afectando el lenguaje, y el desarrollo completo de una infante.

“Una estructura determinante (...) entre el sujeto y los objetos (...) Una percepción, un aprendizaje sensorio-motor (hábito, etc.) un acto de comprensión, un razonamiento, etcétera, equivalen todos ellos a estructurar, de una manera u otra, las relaciones entre el medio y el organismo.” (Piaget, 1999, p.16)

El desarrollo psicomotriz se basa en la relación que tiene el contexto con el infante. El momento en el que el sujeto interactúa con sus padres, con el entorno que lo rodea y finalmente la capacidad que tiene en su soledad para interactuar.

A través del juego se intenta inventar, buscar y encontrar. El juego ha sido por años el promotor de la inteligencia y el desarrollo. Sin más preámbulo es importante tener en cuenta que el juego es la manera por la cual él infante desarrolla la mayoría de capacidades que en un futuro serán fruto.

Según Arminda Aberastury (1992) el infante tiene etapas de interacción con los juguetes, pues no son los mismos juguetes en las diferentes edades, pues a medida que se van desarrollando diferentes capacidades el infante interactúa, le da relevancia y validez a diferentes juegos.

Si bien es importante tener en cuenta que dependiendo de la edad, el juego y los intereses van siendo diferentes, la mayoría de juegos son diseñados para que el infante pueda desarrollar de una manera adecuada cada habilidad en la edad correspondiente.

Las interacciones tienen de trasfondo un significado, donde el niño intenta decir algo o hacer entender que no se siente bien, que existen diferentes problemas que se han ido desarrollando, el cual empieza afectarlo de manera directa. Los juegos tienden a expresar e impulsar el desarrollo.

El desarrollo psicomotriz toma como referencia y estudio al cuerpo como construcción, lo que quiere decir que a partir de movimientos, sentimientos, conocimientos, entre otros, hace el desarrollo del infante sea indagado, estudiado y percibido.

El color, el desarrollo psicomotriz en una parte importante, es impulsado por los juegos, los juegos no vienen en blanco y negro, por lo tanto tienden a ser de colores, muchas veces colores más fuertes o más neutros, de tal manera que el color estimule la visión y percepción del infante.

Los colores tienen un rol determinado en la vida del hombre. Todo lo que vemos y lo que nos rodea consta de un color o muchas veces de varios. Es importante tener en cuenta

que los colores tienen una historia extendida, donde sus significados han ido variando, muy poco, pero siempre han tenido un mismo objetivo, comunicar y generar sentimientos. Se encuentran diferentes colores, siempre, agarrados de la mano de otro color, dando vitalidad y ganas de experimentar a partir de diferentes espacios. Existen una delimitada gama de colores sin embargo seis integrantes de esta gama son los más trabajados y estudiados desde hace muchos años, de esta manera cada uno tiene una importancia, significado e historia.

De esta manera a partir de este proyecto de grado se intentará indagar e investigar la importancia que tiene el desarrollo psicomotriz en la vida del infante, haciendo un nuevo aporte de un juego, que integre diferentes colores, donde, a partir de su morfología incentive a los niños de 3 a 5 años en su desarrollo psicomotriz, ya sea un juego de dibujo, de armado o de acertijos. Teniendo en cuenta los aspectos importantes que en él residen y como el juego a partir de la aparición de ciertos colores ayudará a estimular la inteligencia, el lenguaje y su desarrollo.

Como los juegos son el avance de lo que hoy en día se es como ser humano, como desde el nacimiento el niño intenta incorporar a su vida y a su desarrollo lo que ve, lo que percibe, lo que siente, sus movimientos y examina cada cosa que lo rodea.

Con la incorporación de diseño industrial a la psicomotricidad se creará un juego. Donde se mezclen las aportaciones debidas para ayudar al infante entre tres y cinco años en su evolución.

Es por esto que este proyecto de grado unirá variables diferentes que se irán conectando a través de la indagación y desarrollo de los temas adecuados, para lograr una conclusión satisfactoria. Donde el diseño y el desarrollo psicomotriz del infante de tres a cinco años se unirán por las variables ilustradas para lograr un juego. Para la ayuda de la conexión del infante al mundo, social, emocional y motor.

Ya que estas edades tienen en sí similitudes, se logrará llegar al punto medio donde el juego pueda ser elaborado para la contribución del desarrollo de los niños.



En cuanto a los antecedentes que se encontraron sobre el tema a tratar se destacaron los siguientes. El autor Martín Mana (2012) en su proyecto de grado *La identidad de los productos* hace referencia a las asociaciones semióticas que poseen los colores, el significado emocional, cultural y la imagen de un producto determinado. La importancia de las leyes de la percepción y como la unión de estos aspectos puede lograr atención y atracción de un usuario.

María Victoria Figueredo Oria (2011) en su proyecto de grado *Espacios de contención para niños* plantea a partir de los elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos adaptar espacios para niños que a través de la forma, medida, color y textura defina una identidad.

La autora Natalia Noelia (2011) en *Cuarto creciente* enfoca su proyecto en el enlace que tiene la estimulación a niños y el diseño de interiores. Las etapas de vida que tiene el infante, las cuales van evolucionando a medida que el niño crece y la importancia que cumple el espacio adecuado para una estimulación necesaria.

Sofía De Falco (2012) en *Jugando con símbolos* utiliza como eje central de su proyecto de grado la teoría de Piaget que analiza paso a paso el desarrollo intelectual y cognitivo del niño. La aportación que tiene el juego y los símbolos a partir de las diferentes edades creando un lenguaje y nivel de intelecto, aportando satisfacción del autoestima, confianza, y ayuda en la formación personal del infante.

Juan Sebastián Leño Ramírez (2014) en *Jugar, aprender y crecer* estudia la importancia que tiene el juego para el crecimiento y aprendizaje del niño. Nombra la importancia del usuario y sus características las cuales deben ser encontradas para la realización de un objeto. Dando como resultado la satisfacción del usuario la cual remite a un buen producto.

El autor Francisco Céspedes (2011) *La interacción entre los juguetes y el infante* analiza cronológicamente los juguetes y las transformaciones que estos han ido presentando históricamente. Tanto aspectos constructivos como tecnológicos, teniendo como objetivo

la ejecución de un análisis de mercado que clasifica los juguetes por tendencias, tipologías y características ya sean funcionales o constructivas según la evolución del infante.

Ayelén Babnik (2011) en su proyecto de grado *Educación para la diversidad* resalta la importancia que tiene el lenguaje en las aulas de clases. El aprendizaje del lenguaje tanto oral, escrito y visual son fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento especialmente en ciertas etapas del infante, representando cuestiones formales como funcionales.

La autora Agustina Rovegno (2011) en su proyecto de grado *Estimúlalo* hace referencia a la importancia que tiene el juego para el aprendizaje del infante. A partir del juego el niño logra describir el mundo y contexto que lo rodea y cómo este funciona; desarrollando su inteligencia y habilidades. Hace énfasis en la importancia que cumple la familia, grupo social, en el que el niño está rodeado y será su primera conexión. La familia como rol fundamental para el desarrollo del niño jugando un papel intermediario entre la sociedad y el individuo.

*La emoción en el diseño* de la autora María Victoria Recondo (2011) determina las diferentes maneras en que las personas se relacionan con los objetos y productos cotidianos, como a partir del diseño industrial los objetos pueden comunicar y dar riendas sueltas a la creatividad aportando nuevas cosas.

Finalmente la autora Isabela Córdoba Torres (2011) en su proyecto de grado *Más allá de la reacción* hace énfasis en la evolución y la adaptación del hombre, como a partir de este progreso los objetos se van adecuando a cambios morfológicos y tecnológicos, dando como resultado estímulos para el mundo exterior.

El proyecto de grado tendrá cinco capítulos, en cada capítulo se encuentran determinados subcapítulos de igual importancia. En el primer capítulo se describirá la importancia del desarrollo psicomotriz en el infante. Las etapas del desarrollo psicomotriz desde el momento del nacimiento hasta los cinco años haciendo énfasis en las etapas de

tres a cinco años y finalmente la interacción del infante para una mejora del desarrollo psicomotriz.

Jugando se crece, es el segundo capítulo en el cual se indaga la importancia que tiene el juego en el desarrollo psicomotriz de los niños entre tres y cinco años. A medida que se va creciendo existen diferentes tipos de juegos, pues existe una diferencia importante entre el juego que tiene un infante de tres años con el de un niño de cinco años. Así mismo, a partir de ciertos juegos se pueden interpretar necesidades de cada infante, el querer controlar esfínteres, el sentir un rechazo de los hermanos, interpretar y dar a conocer sentimientos y emociones. "Además de las muñeca, los animales predilectos corporizarán a los hijos fantaseados: serán objetos de amor y de malos tratos (...)" (Aberastury, 1998, p. 47) Los juegos son esenciales para el aprendizaje, el lenguaje, el conocimiento, las emociones y sentimientos, puesto que ayudan al infante a interactuar con el medio en el que se rodea, surgiendo con nuevos aportes para el desarrollo psicomotriz.

En el tercer capítulo relata la importancia de los colores; los colores han tomado posiciones y significados, que expresan y transmiten un mensaje. Es por esto que en este capítulo se explorará la importancia que tienen. Un subcapítulo breve donde se nombrarán los colores que son de mayor importancia, aquellos que corresponden a lo que se ve hoy en día, con los que se interactúa la mayor parte de la vida y qué quieren comunicar en cada espacio, momento, juego, objeto, entre otros. "(...) Detrás de los seis colores de base vienen la comparsa, los semicolores (rosa, marrón, naranja, violeta y el curioso gris) y un séquito infinito de matices que no dejamos de inventar. (...)" (Pastoureau, 2006, p.110) El aprendizaje psicomotriz está ligado al juego y su componente, los colores. Es por eso que en el capítulo está especialmente dedicado a la combinación de ambos aspectos, los juegos y los colores. Se comunicará la importancia que tiene esta combinación, ¿estimula la visión?, ¿Son los impulsores mayores del lenguaje?, estas preguntas se irán contestando a través de este capítulo, dando

respuestas, de cómo el lenguaje necesita de la ayuda de estos semblantes para ir dando resultados de desarrollo mayores. "El lenguaje influye claramente en la percepción y no sólo en la memoria, al menos durante la infancia. Ya en 1915, Peter Smith produjo experimentalmente errores de emparejamiento de colores en niños, enseñándoles un vocabulario artificial en el que ciertos colores no podían distinguirse lexicalmente." (Bruner, 1998, p.162)

En el cuarto capítulo se indagará en los materiales existentes para los juguetes de niños. Se hará un estudio sobre los plásticos y teniendo en cuenta los resultados se profundizará en el material que no sea tóxico para la utilización de este. Como cierre de capítulo se expondrán las normativas que deben tener los juguetes para niños haciendo énfasis en las edades de tres a cinco años.

Por último el quinto capítulo se presentará el producto realizado para niños entre tres y cinco años, que ayude al desarrollo psicomotriz combinando los aspectos anteriormente nombrados. Este capítulo se justificará desde el diseño industrial. Se pasará a la explicación del producto, el uso y explicaciones de cómo funciona en que influye y cuáles son los resultados que se esperan.

## **Capítulo 1. El Desarrollo Psicomotriz**

### **1.1 Etapas del desarrollo psicomotriz**

El desarrollo psicomotriz es una etapa importante para el ser humano, es el momento donde el infante empieza a desarrollar diferentes capacidades para poder relacionarse y expresarse con el mundo que lo rodea. Cada etapa del proceso tiene diferentes momentos y cualidades que los diferencian del otro, sin embargo es importante notar que si el niño no concluye de manera adecuada cada una de estas etapas puede afectar de forma drástica al infante dándole vacíos en su desarrollo.

El momento en que ser humano se halla en el vientre de su madre donde no tiene ninguna posibilidad de tener contacto con el medio ambiente exterior. En el momento que nace debe enfrentarse a un contexto nuevo para poder desarrollar contenidos que lo ayuden a sobrevivir y asimilar de manera constante cada situación.

Según Odette Brunet e Irene Lezine (1978) los padres son los grandes impulsores de cada etapa que desarrolla el infante. Dependiendo del contexto en que se encuentren los padres, es donde el infante va a evolucionar.

Las malas condiciones sociales pueden causar grandes retrasos en los niños. Esto puede ser manejado y reconstruido siempre y cuando el daño no haya sido muy fuerte. Puede afectar el habla del infante en determinada edad, retrasando su desarrollo para interactuar. Es de vital importancia la conexión que se construya con los padres, el entorno y el niño que en el momento de nacer empieza un proceso de desarrollo psicomotriz (Winnicott, 1999, p.21)

Se presentan dos estados del consciente: el consciente de desarrollo (CD) y el consciente de inteligencia (CI). El CD es el momento donde el infante se encuentra, como su nombre lo dice, en constante desarrollo. Mientras que el CI, en este caso serian los padres, como ejemplo, donde su consiente de desarrollo tuvo su momento. En determinada etapa del desarrollo este CD, pasa a ser CI, generando un plano constante en la vida del ser humano.

Estos dos estados del consciente mediante el desarrollo psicomotriz van a estar ligados al infante. Los padres como mayor impulsores son quienes a partir de sus conocimientos avivarán al infante. Facilitando, tal vez, para que el proceso sea menos pesado y mas llevadero para ambos.

Así mismo, Odette y Lezine a partir de su libro *El desarrollo psicológico de la primera infancia* (1978) crean distintos tipos de pruebas en las diferentes edades para dar a entender y explicar como evoluciona el infante. Como debe ser tratado, ya que no es lo mismo poner armar un rompecabezas a un niño de cuatro años que darle esta misma orden a uno de dos años.

Existen cuatro áreas importantes para tener en cuenta en el desarrollo psicomotriz. Está la motricidad o postura, el habla, la adaptación o comportamiento con los objetos y las relaciones sociales.

Se mantendrán estas cuatro áreas en epígrafes para poder observar la evolución de cada etapa, como lo menciona Odette y Lezine (1978) P (Control postura y motricidad), L (Verbal, Habla), C (Coordinación y conducta con los objetos), por ultimo S (Relaciones sociales y personales). A partir de los resultados obtenidos por estos dos autores se expondrán las diferentes etapas.

Antes de entrar en contenido se debe saber que en los primeros años alguno de los ítems mencionados anteriormente tendrán que ser reemplazados por otros agregados.

Se expondrá cada etapa del desarrollo psicomotriz del infante, pero se hará hincapié en la etapa de tres a cinco años. A continuación se evidencia las evoluciones del infante dependiendo de las áreas anteriormente nombradas, dando a conocer brevemente el proceso que se mantiene en las edades de cero a dos años para luego detenerse con precaución en las edades interesadas.

En el primer mes el bebé levanta la cabeza con mucho esfuerzo, su cabeza vacila de lado a lado, sujeta fuerte el dedo de la persona que se encuentra junto a él. Emite algunos sonidos, muy pequeños que pasan por desapercibidos. Al oír algún ruido

reacciona y puede mover su cabeza noventa grados. Es una etapa donde él infante está en constante fijación con los ojos de la persona que se encuentra a su lado, en este caso su madre, quien es con la que principalmente crea una conexión.

En su segundo mes de vida el infante sostiene por determinado tiempo su cabeza cuando está sentado y boca abajo. Si en algún momento la madre lo deja por unos segundos boca abajo, puede llegar a encontrarlo boca arriba. Intenta emitir diferentes vocalizaciones, con su vista sigue a las personas que se encuentran alrededor de él y puede llegar a girarse ciento ochenta grados. Sonríe cuando está una persona conocida, responde a estímulos con mímica y voltea la cabeza cuando se le habla.

Tercer mes de nacimiento, sentado mantiene la cabeza y se apoya en sus antebrazos si esta boca abajo. Intenta balbucear prolongadamente, sostiene en sus manos un sonajero y hace que suene agitándolo de lado a lado. Sigue un objeto igualmente de lado a lado. Responde con sonrisas cuando la persona que se encuentra al frente sonríe, expresa felicidad en el momento en que le van a dar pecho o biberón. Empieza examinar sus manos y juega con ellas. (Brunet, 1978, p.27)

Cuarto mes, si se encuentra boca arriba, levanta la cabeza y los hombros cuando alguna persona tira desde los antebrazos. Si se encuentra boca abajo, mantiene sus piernas extendidas. Vocaliza cuando se le habla, al tener el sonajero en la mano, lo mueve de lado a lado y así mismo con su mirada sigue el movimiento. Al estar sentado, palpa el borde de la mesa. Mira rápidamente y responde al llamado de la persona que lo hace y es el momento donde empieza a reírse a carcajadas.

Cinco meses, agarra el sonajero que se encuentra a su alcance, se mantiene sentado con un ligero apoyo. Expresa su alegría a partir de gritos, extiende sus manos hacia el objeto que le ofrecen, sonríe al verse en el espejo, se ríe y vocaliza al estar en contacto con los juguetes. Agarra sus piernas y sus rodillas. (Brunet, 1978, p.28)

Seis meses, permanece sentado bastante tiempo, al ayudarlo a pararse en los pies puede llegar a soportar su propio peso. Balbucea emitiendo sonidos, se esfuerza por alcanzar los objetos que están a la vista y así mismo puede sostener en cada mano un objeto. Al estar en la mesa, golpea con la cuchara la mesa. Agarra con sus manos sus pies, que ya los reconoce. Distingue a las personas conocidas de las desconocidas.

Siete meses el infante se mantiene sentado durante algunos segundos sin ninguna ayuda. Empieza a pasarse los juguetes de una mano a la otra. Vocaliza alguna silabas, pero cuando lo hace se le entienden las que logra vocalizar. Agarra dos juguetes en cada mano, logra llevar sus pies a la boca, empieza a comer papilla con cuchara. (Brunet, 1978, p.29)

Ocho meses con un ligero tirón de antebrazos, se incorpora y se mantiene sentado. Al encontrarse boca arriba solo se gira para quedar en la posición opuesta. En esta etapa el infante participa jugando. Responde a ruidos mirando fijamente de donde provienen, si se le cae algo, en este caso una cuchara mira con atención la caída. Se divierte jugando a tirar los juguetes al suelo o chocarlos entre si.

Etapa de nueve meses puede sostenerse de pie con algún apoyo, al igual sosteniéndolo por los brazos, llega a dar algunos pasos. Logra a decir una palabra de dos silabas. Manipula los objeto con mas propiedad. Tiene reacciones frente a palabras familiares y de esta manera hace gestos de despedirse, saludar, aplaudir, entre otros.

En la etapa de los nueve meses cuando se encuentra parado apoya y levanta un pie, logra pararse solo. Repite sonidos que oye e interactuar con los juguetes de diferentes maneras, mirando por donde puede llegar a encastrar el juguete, donde esta la salida y la entrada. Empieza a comprender una prohibición. Descubre beber a través de un vaso o una taza. (Brunet, 1978, p.30)

Doce meses de nacimiento puede caminar si se le guía con la mano, se agacha y recoge sus juguetes. En esta etapa el infante logra decir tres palabras. A partir de demostraciones de dibujos o de inserta juguetes en un agujero, repite lo que ve. Da



devoluciones cuando se le pide algo lo entrega, al mismo tiempo que imita las cosas que le parecen divertidas.

Quince meses logra andar solo y a partir de sus dos manos y dos piernas sube las escaleras en cuatro. Se acerca a decir cinco palabras, hace las cosas cuando se le ordenan cumpliendo con determinadas tareas. Hace saber lo que quiere por medio de su dedo señalando. (Lezine, 1978, p.30)

Diez y ocho meses juega con la pelota, la pateo con una de sus piernas. Sube las escaleras si se le ayuda con la mano. Llega a decir ocho palabras y al mismo tiempo logra señalar o nombrar algunos dibujos. Pasa las páginas de los libros y construye torres con tres cubos. Utiliza la cuchara y en el momento de entrar al baño pide su orinal.

Veintiún meses baja la escalera agarrado de la mano. Por medio de una pequeña patada a la pelota repite el movimiento. Asocia de una a dos palabras, hace saber cuando tiene hambre o lo que quiere comer, señala cinco partes del cuerpo en el dibujo de una muñeca. Construye una torre de cinco cubos, imita con los mismo cubos en fila un tren. Imita acciones básicas y sencillas de los adultos, cuando se le pide que cumpla una orden como poner los cubos en diferentes sitios, logra la tarea. (Lezine, 1978, p.31)

Veinticuatro meses pateo la pelota cuando se le ordena. Nombra dos o señala cuatro dibujos. Construye una torre con seis cubos e intenta doblar un papel en dos partes.

En el mes número treinta intenta sostenerse sobre un pie. Implementa el pronombre YO en su dialecto, construye una torre de ocho cubos, construye un puente con tres cubos, imita un trazo vertical y horizontal, nombra de cinco o señala siete dibujos. Se pone los zapatos y no se hace pis de noche en la cama. (Lezine, 1978, p.31)

Anteriormente se expusieron las etapas de desarrollo que tiene un infante en el momento que debe relacionarse con el contexto que lo rodea. A continuación se hará enfoque en la edad de tres, cuatro y cinco años.

Odette Brunet e Irene Lezine (1978) hacen hincapié en las tres etapas de desarrollo psicomotriz, a los tres años un niño construye un puente de cinco cubos, logra armar un

rompecabezas y copia un círculo. En esta etapa el niño no lo hace por instinto. A partir de un modelo que le explica y le dice que debe hacer, él sigue el mismo comando.

Empieza a diferenciar lo que se encuentra en un lugar, no tiene que decir exactamente todos los objetos pero alcanza a nombrar y reconocer por lo menos tres objetos del interior de un hogar o de una foto.

Se puede comprender como el niño empieza a imitar cada cosa que hace una persona adulta. Su consiente de desarrollo está tomando rumbo a un consiente de inteligencia, cada aportación que se hace desde la persona que sigue este proceso es fruto que más adelante, en el niño, se verá reflejado.

A los cuatro años construye una barrera con cinco cubos, un rompecabezas de cuatro piezas, copia un cuadro y expresa verbalmente una acción de una imagen. En el último ítem la persona adulta que se encuentra con él debe expresarle lo que está pasando en una imagen y de esta misma manera el niño podrá lograr comprender y entender lo que sucede. (Lezine, 1978, p.33)

En esta etapa el niño construye una escalera con diez cubos, lo que quiere decir que la persona que se encuentra con él debe hacer de modelo y luego mostrarle los diez cubos para que el niño haga lo mismo que el modelo hizo. No se debe derrumbar el ejemplo de la persona adulta, ya que esto servirá de reflejo para que el niño imite lo que está viendo. Dibuja un triángulo y completa un rompecabezas de cuatro piezas siguiendo el mismo modelo anteriormente nombrado. De esta manera se percibe que las tres edades se desarrollan casi de la misma manera siempre siguiendo un modelo y construyendo lo que ve a su alrededor.

El desarrollo a partir de estas tres edades va acompañado de un modelo a seguir. El niño a través del ejemplo, de órdenes y señales empieza a copiar y realizar las diferentes tareas, siempre y cuando esté guiado por alguien mayor que él. La interacción con la persona y los juguetes que se encuentran en el contexto hacen que el niño tenga un desarrollo motor positivo. (Brunet, 1995, p. 27 a 33)

## 1.2 El desarrollo a partir de la interacción del infante

Las principales capacidades que caracterizan al hombre es la necesidad de interactuar con el mundo que lo rodea. De esta manera las personas desarrollan diferentes habilidades tanto intelectuales como motrices.

Existe una estructura determinada en cuanto se habla de desarrollo a partir de la interacción del infante. El sujeto y los objetos se relacionan entre sí y reside la conducta cognoscitiva. " (...) Una percepción, un aprendizaje sensorio-motor (hábito, etc.) un acto de comprensión, un razonamiento, etcétera, equivalen todos ellos a estructurar, de una manera u otra, las relaciones entre el medio y el organismo." (Piaget, 1999, p.16)

La vida afectiva y cognoscitiva (capacidad para conocer o comprender), son disímiles pero no pueden estar una sin la otra. Lo son, porque al tener un intercambio con el medio admite una estructuración y valorización, que si son distintas, estas dos conductas no puede disminuirse la una de la otra.

Los elementos perceptivos o intelectuales que se manifiestan en los momentos emotivos afectan la vida cognoscitiva. Entender que cada uno de estos aspectos trabajan conjuntamente en el desarrollo de la interacción del infante dando un equilibrio a todas las estructuras cuyas formaciones deben indagarse a partir de la percepción, del hábito y de los mecanismos sensorio-motores elementales, tal como lo menciona Piaget (1999).

La inteligencia es el conjunto entre la adaptación motriz o cognoscitiva. Cada uno de los aspectos anteriormente nombrados debe estar en equilibrio para el desarrollo del infante. Donde la inteligencia se construye a partir de las operaciones vividas y actuales.

Es decir, la inteligencia es el instrumento indispensable en el momento del intercambio entre el sujeto y el universo, cuando estos sobrepasan los contactos yuxtapuestos y momentáneos es para alcanzar una relación extensa y estable.

La inteligencia es el punto de llegada y sus fuentes se confunden con la adaptación sensorio-motriz. La adaptación hace parte de la inteligencia es la acción del organismo sobre el medio y las acciones inversas. (Piaget, 1999, p.17)

Es decir, que si se le llama asimilación, sería la acción del organismo sobre todos los objetos que le rodean. De esta manera el organismo está en constante absorción de sustancias que luego son transformadas en función y beneficio de sí mismo.

“En el terreno de la psicología sucede lo mismo, salvo que las modificaciones de que se trata no son ya de orden sustancial, sino única mente funcional, y son determinadas por la motricidad, la percepción y el juego de las acciones reales o virtuales (operaciones conceptuales, etc.)” (Piaget,1999, p.18) la asimilación mental es la asociación de los objetos en la conducta, siendo la trama de las acciones susceptibles las cuales se repiten activamente.

De la misma manera aparece la acomodación en el ser humano. Como el ser viviente no sufre la reacción de las personas que lo rodean, sino que se acomoda dependiendo del contexto, situación la cual se esté presentando.

La adaptación es el equilibrio que existe entre la asimilación y la acomodación, que es el equilibrio que se encuentra entre el sujeto y los objetos.

La inteligencia es una adaptación mental a las circunstancias nuevas. Al instinto y al hábito, los cuales son adquiridas o hereditarias, adaptaciones, a momentos que se repiten. Construcción y adaptaciones a nuevas circunstancias donde el niño experimenta por medio de ensayo y error. Dando un aprendizaje sensorio-motriz de la realidad y búsqueda que realiza, tal como lo menciona Piaget (1999).

Así que la inteligencia construye un estado de equilibrio el cual tiende aceptar las adaptaciones progresivas de orden sensorio-motor y cognoscitivo, así como los cambios asimiladores y acomodadores que existen entre el organismo y el medio.

El pensamiento viene a formar parte de la inteligencia, el cual tiene estados de conciencia más diversos. Representaciones verbales, sensaciones de movimientos, imágenes, actitudes, entre otros, todas siendo inconstantes. (Piaget,1999, p. 20)

La conciencia esta acompañada de imágenes, dando como resultado un estado de conciencia. Mientras, que si no existe este acompañamiento de imágenes se da por

entendido que la conciencia se vuelve inconsciencia. Es por esto la importancia de la interacción del infante viene haciendo parte del desarrollo psicomotriz.

Según Piaget (1999) el desarrollo en la interacción del infante, en el conocimiento, es considerado como una copia de lo real, lo cual en este caso, la inteligencia haría que tener sus orígenes en el desarrollo de las percepciones.

Las percepciones van evolucionando a medida que se va propagando el desarrollo, como primera instancia la constancia de la forma. La cual a partir del sentir y experimentar con los objetos se aprende. Un ejemplo de esto puede ser, si le damos a un niño un biberón en sentido contrario, luego de algunos intentos se dará cuenta que debe voltearlo de tal manera que por la parte que tiene una sustracción, es por donde va a poder tomar su biberón.

De lo contrario, si el infante no interactúa con el biberón y experimenta la forma de los objetos, en general, no comprobará la forma del contenido. La búsqueda de los objetos desaparecidos solo dependerá de la forma.

De segunda mano se encuentra la constancia de los tamaños, se inicia a partir de los seis meses. El tamaño de un objeto siempre va a resultar variable a la vista pero en el tacto siempre va a ser constante. De esta manera, el niño al poder tocar y sentir el objeto se dará cuenta de los tamaños con los que está interactuando.

Con estas dos percepciones se empieza a denotar el desarrollo psicomotriz con la interacción de los objetos en los infantes. En los niños de tres a cinco años aparece la interacción con estas bases anteriormente nombradas.

La interacción, es la necesidad que tiene el niño de interactuar con los juegos. Surge de una visión propia de la naturaleza del hombre. De esta manera los juegos acompañan al infante desde su nacimiento hasta su adolescencia, pero toman mayor importancia en los primeros años de edad. Donde el juguete tiene como fundamento la capacidad de efectuar, fortalecer y mejorar la personalidad del niño. (Piaget, 1999, p. 24)

De esta manera tal como lo expone Jean Piaget (1993) el niño se encuentra en un estadio pre-operacional, entre 0 y 6 años, donde domina el juego simbólico. El niño a partir de imitaciones crea un entorno imaginario. Un juego simbólico a partir de la no existencia de objetos.

Un ejemplo claro de esto es cuando los niños imitan tener una almohada a partir de su sábana, o si tienen su peluche preferido, si es un perro, pero hacen que sea un gato a la vez. Aquí es donde se presenta el juego simbólico.

Esta etapa del juego simbólico trae consigo beneficios al infante. Comprender y asimilar los entornos que lo rodean, de tal forma que pueda entender que va a lidiar con diferentes momentos y contextos que debe ir superando y donde no puede quedarse atrás.

Desarrollará el lenguaje, tanto si se encuentra solo como acompañado. A partir del juego logrará repetir indefinidas palabras que ayudarán con el desarrollo de la lengua. Generalmente como se nombró primariamente con la práctica del conocimiento que tiene el adulto. Efectuando una guía al infante para poder desarrollarse de determinada forma.

Dos aspectos de gran importancia, sin desacreditar los nombrados anteriormente, que favorecen al juego simbólico son la imaginación y la creatividad. Esta forma de crear nuevos entornos, personas y animales hace que el niño pueda lograr despegarse de la realidad por minutos y poner en desarrollo sus capacidades.

Desde los tres hasta los cinco años los juegos van cambiando y van tomando diferentes importancias. En este periodo de tres años empieza la inclusión de nuevos personajes de ficción en los roles y disminuye el juego de ficción referido a acciones cotidianas realizadas en casa.

En este momento los muñecos tienen un rol activo, pasan brevemente a querer objetos realistas. Quieren ser médicos, tener sus propios consultorios y una segunda persona real empieza a tomar el papel importante. Interactuar con los amigos o con la misma familia.

Los objetos son sustituidos por otros objetos, como un cubo puede ser una cama o una cuchara un termómetro de temperatura.

En los cuatro y cinco años el niño empieza a improvisar soluciones rápidamente. La interacción con iguales permite la realización de un juego de ficción complejo y largo en el que los niños ya comprenden que cualquiera puede representar varios papeles y que cada rol precisa de un lenguaje y unas actitudes diferentes. Muestran variedad en las acciones que los personajes pueden realizar y en los sentimientos y pensamientos que pueden tener. (El Juego en el desarrollo infantil, 2012)

no es necesaria la existencia de objetos reales para realizar juegos. Esta interacción con iguales hace que se vuelva un juego cooperativo donde se designen acciones y roles.

El juego que se muestra por medio de la interacción con un igual es un juego paralelo, un juego individual, por mas que parezca que los niños están interactuando entre si, lo hacen individualmente. Generalmente observando a su compañero imitando acciones o intentando cambiar las situaciones en el juego.

Aparece entonces, el juego de reglas. Diferentes órdenes deben ser cumplidas. Generalmente en la edad de tres a cinco años los infantes reciben órdenes de otra persona, desarrollan un juego individual, juego paralelo. El niño en esta etapa no quiere ganar ni competir, quiere jugar por diversión y por interacción con los otros infantes que se encuentren formando parte del juego.

El juego de construcción a la edad de los tres años intenta representar la realidad. Hacer puentes, camiones, aviones, casas, carros, lo cual demuestra la comprensión espacial que ha adquirido el infante. A los cuatro años el niño intentará construir escenarios con diferentes elementos o implementos que él mismo pueda manipular. A los cinco años empieza a manipular diferentes materiales comercializados complejos, como el juego de construcción: *Leggo*.

El juego aparte de ser importante para el desarrollo, aporta al niño momentos de placer y de distracción. Es la actividad que estimula el desarrollo infantil, donde los niños pueden practicar la experiencia de medir sus posibilidades en muchos ámbitos de la vida.

El juego aporta en los aspectos del desarrollo psicomotriz del niño. "El juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño, en cuanto que le permite comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. (...) Es decir, el juego con los iguales y con los adultos es un potente instrumento que facilita su desarrollo social, en cuanto que aprende los rudimentos de la reciprocidad –dar y recibir- y de la empatía." (El Juego en el desarrollo infantil, 2012) La interacción del niño con los juegos forja aportaciones a diferentes aspectos, tanto al desarrollo cognitivo como el desarrollo social dando así espacio para manipular situaciones que se presenten en un futuro.

La toma de decisiones forma parte del crecimiento. Al decidir el infante el juego que quiere hacer y que persona quiere hacer, durante cuanto tiempo, de que manera, que personas y personajes mas están implicados hace un aporte importante al desarrollo emocional. El niño pone el tono de voz del persona que quiere ser, simula ser un persona y juega simbólicamente a deformar la realidad.

La aportación que se hace al desarrollo motor es de gran importancia, ya que es la fuerza que impulsa al niño a realizar acciones deseadas. Se puede evidenciar en los niños de tres a cinco años. Al distinguir que un niño se monta en un triciclo con sus amigos, empieza a imaginar distintos espacios, no solamente está desarrollando su capacidad de pedalear. Logra imaginar situaciones y personas con sus diferentes amigos o compañeros.

De esta manera se evidencia cómo el desarrollo a partir de la interacción del infante es importante para su crecimiento y su psicomotricidad. Jugando e interactuando con diferentes juegos se crece, pero a medida que el infante va creciendo surgen diferentes juegos para las diferentes edades.



## **Capítulo 2. Jugando se crece**

### **2.1 Interactuar jugando**

El juego, es el medio que sirve para observar, conocer, indagar y aprender del mundo que nos rodea. "El juego es una actividad inherente del ser humano es la primera y la principal actividad por la que nos comunicamos con los demás, observamos y exploramos la realidad que nos rodea, establecemos relaciones con los objetos." (Pérez, 2010, p.10) es entonces el juego, la manera como para relacionarse y nos comunicarse, los niños pueden pasar horas jugando, es por esto, que no existe un tiempo limite de juego. Cuando el niño encuentra atractivo algún elemento que sea externo a él lo convertirá en una actividad de juego.

Las primeras posesiones siempre serán las de poner el puño en la boca, donde el bebe, en sus primeros meses jugará e interactuará con sus partes del cuerpo. Principalmente, con el puño, que a la larga llevará, luego, a un osos de peluche, una muñeca o un juguete, blando o duro.

Los fenómenos transicionales tal como nos denomina Winnicott (1999), son aquellos que hacen el paso del puño del bebe a la boca hasta el oso de peluche. La zona intermedia donde ocurre una transición entre el erotismo oral y la verdadera relación del objeto, es el no saber lo que el bebe se mete a la boca hasta el reconocimiento del juguete como tal.

Mediante lo anteriormente nombrado, el parloteo, la canción que se canta antes de dormir, o las melodías que escucha a la hora de acostarse, hacen parte de la zona intermedia, como fenómenos transicionales. También pueden formar parte los peluches o muñecos, sin embargo, aún no forman parte del cuerpo del niño, pues no se reconoce del todo como pertenecientes a la realidad exterior.

La realidad interna viene definiéndose desde las dos ultimas décadas, se llama realidad interna cuando cada individuo, con una membrana limitante, un exterior y un interior, puede poseer una realidad interna, ya sea un mundo interior pobre o rico, donde encuentre paz o este mezclado con sentimientos de guerra.

La realidad exterior, la de mayor claridad , siempre estará rodeada de un tiempo y un espacio determinado, de personas o familiares, la realidad exterior es el día a día que vive el ser humano.

Existe una tercera parte, la cual no se puede dejar de lado, ni hacer caso omiso a está, es una zona intermedia entre la realidad interna y externa del ser humano denominada, experiencias. Es una zona en la cual no se producen exigencias, ni desafío alguno, a medida que se aprende, se crece y se desarrolla, el ser humano, estará siempre conviviendo con diferentes experiencias, ya sean voluntarias o involuntarias.

La infancia, es el periodo de mayor crecimiento y desarrollo, al jugar se desarrollan diferentes habilidades como la imaginación, la creatividad, habilidades sociales, aptitudes físicas, la inteligencia emocional, el crecimiento de la personalidad, normas y conductas. Todos estos aspectos se desarrollan mediante el juego y el aprendizaje que tiene el infante a medida que va descubriendo el mundo exterior.

El juego es visto, también, como la actividad que se realiza de forma voluntaria, espontanea, para proporcionarle entretenimiento y diversión al infante. Es necesario que en el momento del juego el niño pueda tener el espacio y el tiempo necesario para jugar, dependiendo de la etapa por la que esté pasando el infante, de esta manera, el infante interactúa con el mundo que lo rodea, como también con las personas que se encuentran con él.

La imaginación colectiva puede llegar a lograrse por medio de la interacción del infante con la actividad de juego, lo que estimula la posibilidad al desarrollo social, en el momento en que se genera un juego grupal entre niños, de misma o diferente edad, en un mismo espacio y tiempo.

Mediante el juego el niño interactuar con las personas que lo rodean, conoce otros niños, disfruta y aprender conocimientos. Según Sigrid Loos y Karim Metref (2007) cuando hay un niño X, en determinado tiempo y espacio, y aparece un niño Y, Y siempre querrá tener

lo que X tiene o viceversa, donde en un adecuado momento alguno de los dos infantes hará un gesto para apropiarse del objeto y provocará una interacción entre ambos.

La mayoría de las veces esta interacción, será provocada para pelearse por el objeto o encontrar una tercera persona que pueda lidiar y buscar una solución de interés común, en este caso por el juguete.

Al principio se tratará de jugar juntos, ya sea uno al lado del otro, de tal manera que se pueda reconocer al otro infante como competidor o compañero de juego, con el que se pueda interactuar, hacer algo juntos, crear un nosotros. En el momento en que un segundo niño hace parte del juego, ya sea niño o adulto, es importante recalcar que sin importar el resultado se puede llegar a jugar libremente. No es necesario que en el juego siempre haya un ganador o un perdedor, puesto que el que gane siempre se verá como el que tiene más fuerza sobre el otro, es importante saber manejar los diferentes juegos entre semejantes.

## **2.2 El juego y el juguete**

A través del juego el niño expresa sentimientos de placer y sufrimiento, es la herramienta por la cual el infante se comunica, a medida que el niño crece los juegos serán diferentes, se irán adaptando a cada etapa de desarrollo. El infante irá evolucionando, de tal manera, que se generen nuevos estímulos que ayuden al niño a enfrentar nuevos problemas y etapas de su vida.

Cuando un niño juega, está en constante movimiento, muchas veces moviendo su cuerpo, corriendo, saltando, subiendo, bajando o deslizándose por el suelo. Otras veces, sus movimientos serán con las manos, como en el momento, de cortar, pegar, vestir a sus muñecos, lavar los platos, pero siempre se mueve.

De esta manera el juego tiene un espacio y un tiempo, lo que facilita el crecimiento, la imaginación y el crear a partir de un mundo existente. "Para dominar lo que está afuera es preciso *hacer cosas*, no sólo pensar o desear, y *hacer cosas lleva tiempo*. Jugar es

hacer.” (Winnicott,1999, p. 64) jugar es hacer, es crecer y conduce de manera espontanea a relaciones de grupo, lo universal es el juego lo cual corresponde a la salud, facilitando los aspectos anteriormente nombrados.

El niño crea su propia forma de jugar, puede aceptar o rechazar ideas de juego, al estar interactuando con una segunda persona, en este caso la madre, se encuentra en un ir y venir, al estar haciendo diferentes tareas u oficios, puede estar haciendo parte de ese mundo mágico que el niño crea. La madre, pasa a ser parte del juego y el niño siente que dicha persona refleja lo que ocurre en el juego.

Es en el momento del juego donde el niño reúne diferentes objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa a su servicio, sin necesidad de alucinar, muestra una capacidad para soñar y crear espacios. Se crean espacios entre lo subjetivo y lo objetivo, de tal manera que puede llegar a formar una realidad verdadera o compartida.

La búsqueda de esta realidad verdadera o compartida se deriva de la creatividad en el juego, pueden el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, el individuo descubre diferentes roles en el momento en que se siente y se muestra creador.

Mediante el juego aparecen los objetos denominados juguetes, en los primeros meses los juguetes serán blandos y apropiados para la etapa indicada, luego irán variando a partir del crecimiento del infante. Winnicott (1999), hace referencia a que el primer objeto blando seguirá siendo una necesidad a la hora de acostarse, o en los momentos de soledad, cuando existe peligro, o cuando aparece un estado de animo deprimido.

Si bien, en la vida el niño adquiere poco a poco, osos, muñecos o juguetes duros. En primera instancia, los niños siempre tienden a pasar al uso de los juguetes duros, ya sean carros, aviones u objetos que sean de una especificación mas voluptuosa. Mientras que las niñas se inclinaran por el juguete más delicado, y se orientan de forma directa a la adquisición de una familia.

El juguete posee una textura o una realidad propia, el niño adquiere derechos sobre el objeto, y los padres aceptan esta adquisición. El juguete se vuelve parte de la vida del

niño y más cuando es un juguete que tiene un valor sentimental, la madre, permite que se ensucie y así, está, sienta que tiene mal olor, evitará lavarlo, de esta manera evita que se provoque una ruptura en la continuidad de la experiencia del niño, ya que al lavarlo puede generar la destrucción de la significación y el valor del objeto para este.

Jugar, moverse y observar su entorno es la tarea fundamental del niño. Así aprende a incorporarse al mundo, a su mundo, a través del juego. Jugando crea su propio proyecto de vida, a valerse por sí mismo, y para lograrlo necesita interactuar con su entorno, moverse con seguridad y jugar.

### **2.3 Disfrutando la soledad, jugar solo.**

Al permitirle al niño dedicar todo el tiempo que está despierto a jugar, generará satisfacción. Casi siempre podrá jugar solo, en su cuarto, con sus juguetes, muchas otras veces juega con sus padres o con las personas que lo cuidan. No es necesario que la persona que este con él esté jugando, y haciendo parte del juego, la persona adulta puede estar compartiendo con el infante los espacios, pero no la actividad. El jugar es la actividad que independizará al niño de las personas con la que convive, el jugar le proporciona, disfrutar jugando solo, o con otros niños, relacionarse con adultos o niños de su misma edad, incorporarse a su mundo, desarrollar su motricidad, su inteligencia, su creatividad y lo ayudará a ser más autónomo.

Los seres humanos, en general, se refieren a la soledad como algo negativo, pero por el contrario es la manera de ser independientes. La soledad se llega a disfrutar en el momento en que no se necesita de una segunda persona que nos distraiga, se aprende a medida que se conocen gustos, aficiones y pasatiempos, emplear el tiempo necesario para satisfacer nuestras necesidades.

En la mayoría de los casos, el niño nunca tiene la oportunidad de jugar solo, puesto que siempre estará una persona, un adulto, presente en el momento del juego. Muchas veces, porque los padres sienten que al dejarlo jugando solo es malo, o simplemente

porque es tan pequeño que no tiene porque estar solo, de esta manera, ponen a sus hermanos o contratan a una persona para que lo acompañe. Sienten que el dejarlo solo es abandonarlo, pero lo que esta sucediendo es que no dejan que se escuche a si mismo, a su interior.

Es importante hacer hincapié en la jerarquía que tiene el niño al jugar solo. El hombre es un ser social, por lo tanto, para el niño es importante jugar con otros niños, pero, para esto debe conocerse a sí mismo, conocer sus gustos, que desea jugar, cuales son los juegos que más le gustan y así podrá compartir e interactuar con los demás niños de su edad.

Y podrá elegir a sus compañeros de juego en función de su propia manera de ser. Aprenderá a disfrutar su soledad, su vida íntima, su vida personal y no será una carga para los demás. Se sentirá seguro estando solo, no necesitará estar siempre acompañado. No llamará constantemente nuestra atención. Podrá disfrutar su soledad. No le ocurrirá lo que a tantas personas que se sienten incapaces de estar solas, que se sienten inseguras si no están con alguien, que necesitan siempre a alguien de quien depender, que exigen a los demás que les entretengan, que se aburren porque no saben qué hacer con su tiempo libre. (Vallet, 2007, p. 40)

De tal manera, es importante que el niño juegue solo, con sus juguetes, que pueda manipular diferentes juguetes, con texturas, olores o colores. Descubrir el mundo que existe a su alrededor moviéndose, observándolo y manipulándolo. Para que un niño pueda entretenerse y disfrutar de su soledad, debe lograr conocerse a si mismo, es necesario dejarlo jugar solo desde los primeros meses. Jugará en el suelo rodeado de juguetes, o en cuarto donde estarán todos sus juguetes, y a partir de su imaginación creara espacios e historias. Desarrollará las actividades necesarias para hacer sonar un sonajero, para subirse por los cojines de la sala o por los muebles, para construir pistas de carros o torres, en cada momento tendrá que elegir con qué quiere jugar y a que quiere jugar.

La tarea de cada padre es ayudarle al niño en el desarrollo de su proyecto personal, a valerse por sí mismo, a desprenderse de los padres. Cada tarea tiene su propio momento, ya sea aprender a lavarse los dientes, tender la cama, ir al baño, vestirse,

amarrarse los zapatos, todas estas tareas se aprenden sin prisa y a su debido tiempo, puesto que se pueden aprender con más facilidad, si se les enseña jugando.

El niño podrá pasar horas jugando con otros niños, compartiendo sus juegos, con los padres, podrá pasar también algunas horas, pero, no lo mismo que con los niños de su misma edad, ese juego no forma parte del proyecto de vida de los padres. Es por esto, que se le da la importancia al juego con los diferentes niños, ya sea llevándolo a casa de sus amigos o dejando que invite amigos a casa, de esta manera podrá construir y compartir sus proyectos de vida y se irá desarrollando de manera adecuada.

#### **2.4 Variedad de juegos en diferentes edades**

Existe una diferencia entre los juegos para niños nacientes como para los niños que están en crecimiento. Los juegos se pueden dividir en juegos de experimentación, o juegos de funciones generales y en juegos funcionales especiales. Los primeros juegos son sensoriales como por ejemplo, auditivos, visuales o táctiles entre otros; los juegos motores, son de saltos, carrera, donde se ve involucrado todo el cuerpo; juegos intelectuales abarcan la imaginación, curiosidad y resolución de problemas; juegos afectivos y de ejercitación de la voluntad, pueden incluirse en los juegos de contener la respiración el mayor tiempo posible, ponerse en posiciones difíciles, los retos que los niños puedan tener; los juegos de funciones especiales son todos aquellos que comprenden a los juegos de persecución, de luchar, de cazar, de imitación, de ocultamiento, de actividades familiares y sociales. (Zapata, 1989, p, 34)

Estas etapas de juegos están basadas en la teoría del pre ejercicio de Claparède, los cuales se nombran en el libro de Oscar Zapata (1989) *Aprender jugando en la escuela primaria: didáctica de la psicología genética*, esta teoría, considera el juego como un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo, lo que hace, que el juego resulte siendo un agente natural educativo.

Retomando el primer capítulo, brevemente, se debe recordar que Piaget (1993) estableció que el ser humano pasa por cuatro estadios o periodos diferenciales. El primer estadio, el sensorio-motriz (0-2 años), el lactante no presenta ni pensamientos, ni actividad vinculada a representaciones que permitan recordar a las personas o los objetos ausentes. Esta etapa ocurre antes del lenguaje, es una inteligencia práctica, se basa exclusivamente en percepciones y movimientos. En el primer mes de vida del infante sus reflejos son básicos, como el reflejo tónico del cuello, rotar y mirar a los lados, el reflejo de presión, apretar el dedo de la persona que lo tenga entre brazos, el reflejo de la marcha y reflejo del gateo.

Del primer mes hasta los cuatro meses, se adquieren hábitos, el hábito viene de los reflejos, pero no es aún inteligencia. Surgen las primeras respuestas de atención, orientación al sonido y control visual.

De los cuatro meses a los ocho meses el niño presenta coordinación entre la visión y el repetir de acciones. Un ejemplo de esto, es cuando el niño hace sonar el sonajero, chupa objetos o repite lo que hace la persona que está a su lado, Piaget (1999), considera que en este punto es cuando se empieza a enfrentar un umbral de inteligencia.

Desde los ocho hasta los doce meses se observan actos más completos de inteligencia práctica, lo que hace que el niño quiera lograr lo que desea, un ejemplo de esto es cuando el niño agarra la mano de su madre o padre y lo lleva hasta el objeto que desea alcanzar.

De los doce meses hasta los dieciocho meses el niño entra en el juego de dejar caer los juguetes, ya sea de un lado o del otro, para empezar a explorar lo que puede pasar si deja caer sus juguetes. De los dieciocho a los veinte cuatro meses el niño es capaz de encontrar medios nuevos, por medio de combinaciones interiorizadas, este estadio es el último de la etapa senso-motora, y la transición hacia el período siguiente.

A los dos años de edad empieza el apogeo del juego simbólico, que enriquece y se impregna de imaginación, acá es donde aparecen seres imaginarios, el niño realiza



ficticiamente lo que se le ha prohibido, lo que no había podido hacer. Empieza a jugar al médico, en este caso, se enfrenta a situaciones que le dan miedo y las hace parte del juego, las asimila y las supera.

En la etapa de cuatro a siete años el niño juega a imitar la realidad, se acerca más a lo real, el símbolo pierde carácter y se torna en simple representación imitativa de la realidad.

Los juegos psicomotrices están adaptados a las siguientes edades: maternal de los tres a los cuatro años y preescolar de cuatro a seis años. Los juegos pueden estar clasificados por la cualidad física que opera, por las formas jugadas que implica o por la cualidad psicomotriz.

Arminda Aberastury (1998) a través de los años de estudios sobre los juegos en los niños, hace referencia a los objetos que usa cada niño en los niveles que Piaget nombra como estadios. Alrededor de los cuatro meses es cuando el niño tiene su actividad lúdica, jugar con la sábana a las escondidas, esconderse detrás de ellas y luego seguir con su mirada a la persona que se encuentra frente a él. El primer juguete que se le ofrece a un niño es un sonajero, un instrumento musical, lleno de sonidos.

En la segunda mitad del primer año surge un nuevo interés en sus juegos, empieza a descubrir que algo hueco puede contener objetos, que algo penetrante puede entrar en un hueco, se dedica a explorar. Puede jugar con los objetos que lo rodean, no necesariamente con un juguete determinado, puede usar lo que encuentre en su contexto como lápices, anteojos, un palo, entre otros.

En la edad de ocho y doce meses se manifiestan los juegos de diferentes sexos, en este caso la niña prefiere depositar objetos en un hueco, mientras que los varones eligen aquellos juguetes con los que puedan penetrar. Sin embargo, no quiere decir que solamente las niñas jueguen de esa manera, en estos meses la mujer puede disfrutar y compartir su juego con el niño o viceversa. También el infante empezará a experimentar por medio de arena, tierra, agua, esto se ve reflejado con las heces y orina.

Al finalizar el primer año la pelota y el globo se vuelven fundamentales, puesto que el vientre de su madre y el propio se verán reflejados de esta manera. Las niñas y los varones se reflejan con su madre y querrán tener hijos, es por esto, que cuando el niño dice "nene" se refiere al hijo que lleva dentro, de manera simbólica.

Vienen luego los muñecos, los animales que serán los hijos fantaseados, donde serán objeto de amor y de maltrato. Las experiencias vividas biológicas se traducirán en juegos con muñecos y animales, es en este momento, donde el niño comienza el aprendizaje de la maternidad y paternidad.

Los platos, sartenes, ollas, entre otros, serán parte del juego, ayudarán a dar de comer, alimentar al muñeco. A los dos años aproximadamente aparece el interés por utilizar recipientes que tengan líquidos adentro, donde pasarlos de un lugar a otro es significado y enseñanza de controlar esfínteres, adquirir la capacidad de entregar a voluntad los contenidos del cuerpo. (Aberastury, 1998, p. 40)

## **2.5 juegos para niños de 3 a 5 años**

El juego simbólico o juego de ficción se basa en la imitación diferida, o en la ausencia del modelo. Entrando en la etapa de los tres años el niño imitará lo que sucede alrededor, un ejemplo de ellos puede ser cuando duerme a los muñecos, el hacerse el dormido, entre otros. Aparece la preocupación por la imitación correcta de lo real, con materiales que apoyan el juego.

Oscar Zapata (1995) hace referencia al juego simbólico como la etapa por la cual el niño comienza imitándose a sí mismo; posteriormente, imita a los demás, teniendo en cuenta acciones que se le hacen familiares. Luego el niño empezará imitando a otros o copiando acciones o actitudes, como manejar un carro, leer un libro o fingir escribir. El juego simbólico plantea el diferenciar lo real de lo imaginario, lo cual para los niños menores de cuatro años puede ser fácil confundirse.

El juego de imitación se torna en un juego que permite conocer y comprender el punto de vista del otro, posibilita una cierta ruptura del egocentrismo del niño. El egocentrismo del niño, el momento donde el infante piensa, y da por entendido, que cualquier niño comparte los mismos sentimientos, sus reacciones y perspectivas.

Alrededor de los tres años los varones tienden a jugar y ser apasionados por los autos, las locomotoras, esta pasión también se comparte con las niñas. A esta edad los niños y las niñas se sienten empujados a experiencias genitales a través del juego, jugando representan sus fantasías de la vida amorosa de sus padres y de ellos mismos. Los juegos con muñecas y animales satisfacen sus necesidades de paternidad y maternidad.

Niñas y varones empiezan a valorar un cajón, un ropero, un pequeño mueble donde puedan guardar sus juguetes. La destrucción y el desorden les produce angustia y empiezan a interesarles la limpieza y el orden. Necesitan ver que algunas cosas pueden reponerse, y en este período resulta más placentero para un niño volver a ver un juguete que ha sido arreglado que recibir uno nuevo. La lucha contra las tendencias destructivas ha comenzado a hacerse activa. (Aberastury, 1998, p.61)

Entre los tres y cinco años la simbología de la vida genital es muy importante. El niño que juega bien, tranquilo, con su imaginación da garantía que esta con una buena salud mental. La vida mental esta poblada de imágenes, ya sean a partir de libros o de la televisión, tienen la capacidad de retener imágenes y recrear objetos en imágenes inmóviles. Las imágenes entran en el mundo de los juguetes, aparecen con el libro y la monotonía con que piden que se les lea y se repita una misma historia, mostrando y reconociendo los dibujos que se plasman en los libros.

Después de la tercera edad se entra en una etapa donde el dibujo juega como el mayor juguete. El niño dibuja la figura de sus padres, abuelos y familiares. Las niñas por lo general tienden a dibujar mujeres con formas marcadas y cargadas de adornos y colores, mientras que los varones, en cambio, dibujan personajes con armas, espadas y diferentes tipos de instrumentos. (Aberastury, 1998, p.64)

## Capítulo 3. Vamos a dibujar

### 3.1 El dibujo

El dibujo es la imagen mental con la que comparte el esfuerzo de imitación de lo real. El dibujar es tomado como un juego, es el modelo interior que se deriva directamente de la imitación. El realismo del dibujo pasa por diferentes fases tal como las describe Piaget (1993) quien toma como referencia a Luquet. En primera instancia esta el "realismo fortuito" es la etapa en que el dibujo son garabatos, con significación que se descubre luego. El "realismo frustrado", se da en la edad de los tres años, donde los dibujos, generalmente, son elementos de la copia que están aproximados, en lugar de estar coordinados: por ejemplo, cuando se ve en el dibujo que los botones se encuentran por fuera de la camisa o están al lado del vestido de una mujer. Los "monigotes-renacuajos" son los mas visibles y dominantes, es cuando el infante dibuja una cabeza con brazos y piernas y la parte faltante siempre es el tronco.

Luego viene el periodo esencial del "realismo intelectual", donde el dibujo supera las dificultades primitivas, sin importar la perspectiva visual. En este caso aparecen dibujos como el rostro de un hombre de medio lado con dos ojos, aparece de esta manera, debido a que el ser humano tiene dos ojos, es así como el infante a partir de lo que existe dibuja sin importarle la perspectiva, dibuja la realidad de lo que observa.

El estudio de estos estadios, constituyen, principalmente, a la introducción al estudio de la imagen mental, centradas en la evolución de la geometría espontanea del niño. Los círculos, cuadrados rectangulares, elipses, entre otros serán representados uniformemente por una misma curva cerrada, sin rectas ni ángulos, las cruces, los arcos de circunferencia, entre otros, serán representados como figuras abiertas.

Hacia los tres años, entre los garabatos y la etapa de el "realismo frustrado", pueden aparecer niños con dibujos de copias de cuadrados, donde son muy exactos y hacen las figuras cerradas con limites, al exterior e incluso en el límite. Son entonces, los dibujos, imágenes mentales, que conllevan a imitaciones interiorizadas.

Haciendo hincapié, en la edad de cuatro a cinco años, aparecen los deseos genitales, en esta etapa los dibujos siguen siendo esenciales en el aprendizaje y desarrollo del infante. El niño en esta etapa logra dibujar su cuerpo o el de sus padres, hermanos, abuelos o familiares, logrando ya, una total imagen del cuerpo, lo que hace que se tranquilice a sí mismo, ya que está interesado en reconocer su cuerpo, como también, en el interés por conocer el del sexo opuesto.

Los juegos sexuales entre niños son la norma, y no sólo no son negativos sino que contribuyen al buen desarrollo. Los deseos genitales pueden canalizarse en el juego a la mamá y el papá, al doctor, a la enfermera, a los novios, a los casados, a la sirvienta, y en ellos satisfacer sus necesidades de tocar, de mostrarse, de ser vistos y ver. (Aberastury, 1998, p.65)

Con el cierre de la etapa de los cinco años, el varón empieza a deleitarse por los juegos de conquista, misterios y acción. A partir de pistolas, revólveres, escopetas, ropa de vaqueros, Batman, disfraces de sus caricaturas favoritas. Mientras que las niñas, elegirán un juego más tranquilo; entreteniéndose a partir de muñecas, preparando comida, jugando a servir el té, fingiendo relaciones sociales, haciendo hincapié en un aprendizaje de los rasgos femeninos con los que buscan identificarse con sus madres. Las niñas suelen empezar en esta etapa a pedirle ropa prestada a sus mamás, ya sean tacones, faldas largas, carteras y de tal manera logran parecerse a ellas buscando encontrarse a sí mismas.

Para los psicólogos el dibujo es estudiado en niños en el instante en el que se dibuja en un papel, generalmente con lápices, marcadores y bolígrafos, mientras que los dibujos con pinturas y pincel son mucho más complejos de analizar. (Wallon, 1999, p.7) para los psicólogos el dibujo es una de las maneras para aprender, analizar y reflejar sentimientos. El dibujo es el hablar de los niños, puesto que es mucho más complejo sentarse con un infante y cuestionarlo, entablar una conversación e intentar solucionar sus dificultades, mientras que al darle una hoja y unas crayolas, el niño podrá exponer en su hoja lo que siente y a partir de eso los psicólogos toman los significados de los colores

y dan una solución a los problemas de desarrollo o sentimentales que pueda tener el infante.

Observar al niño dibujar, escuchar sus comentarios, nos permite penetrar en todo un campo de conexiones asociativas, semánticas y afectivas, que el simple diálogo raramente de ocasión de aprehender. Por ello, el estudio de las propiedades formales y semánticas del dibujo siguen siendo un campo de investigación fecundo y en pleno desarrollo. (Wallon, 1999, p. 7)

En el dibujo existen dos personas esenciales el dibujante y el público, en muchas ocasiones el mismo dibujante es el público o puede que el público se encuentre ausente. Por un lado se encuentra quien hace los trazos, los garabatos o como desee llamarse dependiendo de la edad del dibujante, luego aparece la persona que mira el resultado del dibujo o esta presente en el momento en que se realiza el dibujo, esa mirada del público es lo que hace que el dibujo se vuelva socialmente significativo. La actividad gráfica y su producto, el dibujo, aparecen de entrada como conductas complementarias, particularmente, complejas, que competen a la vez al dominio de la expresión de la persona, también al de la comunicación del sujeto consigo mismo y con el prójimo.

El dibujo es a la vez un signo del hombre mismo, y un signo del objeto.

En primera instancia el dibujo cuenta lo que la persona es, cuenta el sentimiento que tiene el infante, son los movimientos pertenecientes, el trazo es producido como una experiencia y su traducción momentánea de una existencia, en este caso, del niño. El dibujo llega a plasmar lo que es cada persona, en este caso lo que es cada niño, cada dibujo tiene una identidad propia. (Wallon, 1999, p. 12)

Para Phillippe Wallon (1999) cada trazo, cada hoja marcada con una línea, cada garabato que un niño dibuje sobre la hoja es una marca que atestigua la manera de ser, de actuar, de pensar, en un sentido tanto estricto como figurado, es la firma de la existencia del infante. Muchos padres muestran los dibujos de sus hijos, no solo para admirarlos, sino para captar, a través de la imagen que muestran, lo que es el hijo, cuales son sus cualidades o defectos, resumiendo y llevando a mostrar su personalidad a través del dibujo.

El dibujo toma un valor, como signo y expresión de una persona, el dibujo, con todo un sistema simbólico de comunicación, mediación entre lo que pertenece al sujeto, entre lo que es el mundo interior de la persona, el infante, y el mundo exterior, el de los objetos, el que no hace parte del niño. En cuanto a la parte grafica del dibujo siempre será algo mas personal, puesto que así como el habla es parte del lenguaje y del aprendizaje para poder relacionarse con diferentes individuos, el dibujo hace parte de cada persona es algo personal, que no se puede llegar a fondo si la persona no lo explica o no plantea lo que quería decir a través de los trazos que realiza.

Cuando pedíamos a un joven adulto dibujar un ser humano y mas tarde los invitábamos a reflexionar a propósito de su dibujo, a intentar comprender su significado, una joven que había dibujado a un adolescente con un brazo en cabestrillo recordó bruscamente que de niña, hacia los 8 años, había tenido el brazo enyesado durante un largo periodo, suceso que la había afectado profundamente. (Wallon, 1999, p. 15)

Así bien a través del ejemplo anteriormente nombrado, el dibujo cuenta a quien pueda comprenderlo lo que es el dibujante en el momento presente, integrando partes del pasado y contando la historia personal. Seguido de esto, el dibujo cuenta el objeto; es la imagen del objeto y se inscribe entre numerosas modalidades de la función semiótica, los trazos, los garabatos, los colores cuentan cosas que tal vez, al hablar no se podría contar o llegar a explicar.

Así bien, mediante el dibujo se presenta la posibilidad de un dialogo inconsciente que intenta conciliar las exigencias del sujeto y las del objeto, permite reducir las diferencias entre el yo y esa persona que se encuentra en cada sujeto, el no yo.

El desarrollo motriz esta estrechamente ligado al dibujo, pues a partir del dibujo los niños pueden aprender, practicar y desarrollar la parte motriz. El dibujo es utilizado en los jardines de infantes como momentos de juego donde se aprende de manera divertida.

Quien sea el dibujante siempre se va a enfrentar al resultado de su acto, a la resistencia de los objetos a su movimiento, a la necesidad de ajustar y conciliar los impulsos

motores. Esta contribución motriz es relativa al nivel de maduración neuromuscular del sujeto, es por esto que se debe tener en cuenta la edad del dibujante, no se puede dejar pasar en alto si es un infante o es una persona de una edad media.

Los trazos siempre serán diferentes en el momento de dibujar, con respecto a las capacidades motrices de la persona que esta dibujando, en este caso los niños siempre tienden a dibujar con diferentes formas de trazos, con colores diferente, así como puede que la cabeza del personaje en su hoja este por un lado y el cuerpo este separado de la cabeza. (Wallon, 1999, p.20)

De esta manera, el dibujo es una manera de aprender, de jugar y dar a conocer sentimientos que se encuentran ocultos en cada persona, el dibujo es el estímulo del lenguaje.

Se realizo un estudio de campo al jardín de infantes *Ser Feliz*, donde se observo los diferentes juegos y juguetes que los niños de tres a cinco años llevan consigo, también se observo los juegos en las clases y la reacción de los niños al momento de dibujar.

Los juguetes que fueron apareciendo a medida que los niños iban llegando para la hora de almuerzo, los mas comunes, fueron los autos en los niños y en las niñas las muñecas o la muñeca *Barbie*. Los niños al llegar al jardín de infantes se notaban tímidos con sus otros compañeros, algunos de ellos lloraban y no soltaban la pierna de su madre. Sin embargo, la profesora al distraer al niño que lloraba, le pregunta algo y su madre sale por la puerta. El niño se calma completamente al sentirse al lado de la profesora, pequeños minutos mas tarde, empiezan a jugar con sus autos y muñecas, dan paso al momento de la interacción con los niños de su mismo sexo.

Se observa que en estas edades los niños prefieren pasar tiempo con niños del mismo sexo que con una niña, pues, pueden jugar a la pelota, ya que esta etapa los niños se encuentran atraídos por juguetes con los cuales se identifican.

Pasa la hora, almuerzan y de vuelta al aula de trabajo, donde la profesora da hojas, lápices y crayones para dibujar. Hace una actividad libre a partir del dibujo, donde cada



uno pinta lo que quiere, en las hojas se podía evidencia, casas, autos, familias, mascotas, entro otros. En medio de la realización del dibujo muchos de ellos se paraban a mostrarle a la profesora o simplemente lo compartían entre ellos. El dibujo se percibe como un momento de aprendizaje y diversión.

En el estudio de campo realizado no se pudieron sacar las fotos, ya que podría causar enojos y mal gusto en los padres de cada niño. Así que la oportunidad era de ver dibujar y aprender que el dibujo es una manera divertida de comunicarse, expresarse y exponer toda clase de sentimientos.

### **3.2 El dibujo infantil como herramienta estratégica en el aula de clase**

El dibujo infantil es una de las herramientas únicas para poder aproximarse al mundo de los niños y conocer mejor su personalidad. A través del dibujo el niño expresa diversos sentimientos, habla sobre su vida, sobre si mismo y su familia, vínculos y conflictos.

El aula de clase se convierte en la segundo hogar de los niños, en el momento en que asisten a un jardín de infantes, los docentes tienen como tarea trabajar, enseñar, desarrollar habilidades y educar a los niños. No es una tarea fácil para los docentes, ya que la mayoría de veces deben trabajar en grupos más grandes, con alumnos de características heterogéneas, provenientes de realidades distintas y con situaciones familiares diferentes.

Lograr conocer a cada niño y lograr un enseñanza exitosa, teniendo en cuenta que los ritmos de aprendizaje son diferentes, es una ardua tarea, incluso muchas veces difícil de alcanzar.

*Ser Feliz* jardín de infantes, abrió sus puertas para posibilitar la realización de una segunda visita, donde se logró hablar con docentes y observar unas horas del día, para entender un poco más el aprendizaje y la tarea que cumplen tanto los alumnos como los docentes en un día normal de la semana.

Al entrar en el aula de clases se encontraban aproximadamente de 8 y 10 niños por aula, edad allegada de cada niño entre los 3 y 5 años de edad. Antes de comenzar con el aprendizaje y actividades del día, los niños se saludan cordialmente, con alguna timidez pero a medida que entra un niño nuevo en la clase, siempre hay un infante que se levanta y se sabe el nombre, le da la bienvenida y el niño que aún llega pasa a sentarse tímidamente en las mesitas de baja estatura.

Mientras se llena la mesa extensa, la maestra Rita se encuentra en la puerta recibiendo a cada uno de sus alumnos, al conversar con la maestra, hace referencia a que es importante tener en cuenta que al ser bastantes alumnos, lograr una atención personalizada es realmente complicado, y mas aún detectar situaciones que interfieren el proceso del aprendizaje en las clases, todo esto lleva tiempo detectarlo, y muchas veces no se dispone del tiempo necesario para poder realizar este tipo de tareas. (Comunicación personal 9 de Octubre 2014)

Al comenzar con la actividad del día los alumnos escuchan con atención las instrucciones de su docente, como principal actividad se dedican a dibujar en diferentes hojas de papel que la docente Rita entrega para ellos. Al colocar sobre las mesas diferentes implementos como colores y marcadores, la instrucción del día es dibujar libre, una tarea que les proporciona emoción, puesto que empiezan a elegir diferentes tonos de colores, muchos de ellos con sus colores preferidos.

Al pasar algunos minutos, se empieza a notar diferentes dibujos, se evidencia el dibujo de niños jugando con pelotas de futbol, algunos hacen canchas de futbol (Figura 1) , las niñas por el contrario se dibujan con sus familias o pintan diferentes paisajes.

Al finalizar con sus dibujos, luego de varios minutos, la docente con ayuda de sus alumnos guardan el material utilizado para seguir con la siguiente actividad. Algunos de los niños piden llevar sus dibujos a casa para luego ser entregados a sus diferentes familiares.

Se logró entrevistar a diversas docentes en el campo de la educación de niños de 3 a 5 años, de diferentes países, tomando como referencia Argentina y Colombia, de esta manera se obtuvo información primordial para la investigación y recopilación de datos, para el entendimiento del manejo de aprendizaje en el aula de clases.

En primera instancia se consulto a las diferentes docentes cuales eran esas actividades que con mayor frecuencia se realizaban en las aulas de clase de los niños de tres a cinco años. María Cecilia Acosta, docente retirada hace menos de un año, hizo referencia a la importancia que tiene los diferentes juegos en el aula de clase, ya que son de vital importancia para el desarrollo de capacidades tanto motoras, como artísticas, perceptuales y comunicativas.

Actividades que ayudan a desarrollar las capacidades y potenciales en las diferentes dimensiones. Cuentos, recortado, plegado, coloreado, pintura, rompecabezas, rondas dentro y fuera del aula. Estimular integrar la ejecución de las actividades con intención y objetivos concretos en los repertorios básicos de aprendizaje, dimensión comunicativa, dimensión motora (gruesa y fina), dimensión artística, dimensión perceptual, dimensión comunicativa. (Comunicación personal 19 de Diciembre 2014)

Las actividades mas frecuentes son las lúdicas, de motricidad fina y aquellas que ayudan al desarrollo del lenguaje. Entre los 3 y 5 años los infantes inician desarrollando habilidades fuera del ciclo familiar, comparten y disfrutan del juego con compañeros. Aprovechan el tiempo manipulando elementos de pintura y marcadores, los cuales se implementan como actividades que favorecen a un buen desarrollo psicomotor.

El dibujo infantil es la herramienta del conocimiento e intervención del docente, a través de una actividad tan natural como lo es el dibujo para el niño, el adulto recibe numerosa información. A través del dibujo, como juego, el niño abre su alma, no son necesarios los cuestionamientos ni las preguntas incómodas, ya que la naturaleza del niño es dibujar y expresar aquellas cosas que lo hacen feliz o que estén impidiendo el desarrollo diario.

Mediante el dibujo en el aula de clase se proyecta diferente información, al dibujar una casa, un árbol o una figura humana el niño habla de su autoestima, de sus sentimientos, de cómo se ve a sí mismo.

Al dibujar a su familia, proyecta sus vínculos afectivos, su nivel de integración a un grupo de personas, su armonía y equilibrio en su vida diaria. Al realizar los dibujos los infantes usan diferentes tipos de colores esto informa al docente la capacidad intelectual, su habilidad psicomotora, su percepción de la realidad, la manera de entender el mundo y de vivirlo. (Davido, 2003, p.98)

El dibujo infantil en el aula de clase se practica a diario, a medida que el niño empieza a dominar el lápiz es cuando se vuelve su principal fuente de inspiración. María Cristina Rengifo, actual docente de niños de tres a cinco años, plantea la importancia que tiene el dibujo en los niños, hace énfasis en la necesidad de dedicar una hora diaria al dibujo, ya que es fundamental para el desarrollo psicomotriz. (Comunicación personal 19 de Enero 2015)

La calidad del dibujo no es importante al momento de evaluar los dibujos de los infantes, es importante observar y apreciar la manera como refleja el nivel intelectual, su equilibrio afectivo, la capacidad de adaptación, tanto familiar como escolar. Un único dibujo no revela toda la información necesaria, el dibujo debe ser algo constante que tiene que ser priorizado en las aulas de clase.

Por lo tanto el dibujo es un elemento esencial como herramienta en el aula de clase, ya que ayuda al desarrollo psicomotriz del niño, así mismo se vuelve una herramienta indispensable en el espacio clínico. Al dibujar el niño se expresa, crea y habla a partir de una imagen, ayudando a desarrollar sus habilidades, su mano empieza aflojarse, se vuelve sensible y se nutre de habilidades graficas como lo son el aprender a escribir las letras, el vocabularios, su nombre y el de las personas que lo rodean.

### **3.3 Dibujar desde el hogar**

El dibujo es también un valioso regalo que el niño le dedica a las personas que más quiere. No son sólo un juego, si solo un sueño, sino un juego, una realidad y un sueño, que a través de una hoja de papel se vuelven valiosos para el niño. "Hoy en día es

imperdonable ignorar los dibujos de los niños, pues son un medio privilegiado de acercarnos al conocimiento de su personalidad.” (Davido, 2003, p. 9)

Se convierte en un juego, por lo general, ya que es una actividad constructiva, relaja al autor y pone en juego sus habilidades. Un sueño, debido a que en la hoja de papel aparecen sueños inconscientes y consencientes, lo que logra delimitar sus interpretaciones puesto que cada niños es único. Y una realidad, lo que motiva al niño al dibujo son sus preocupaciones en ese mismo instante.

Los padres cumplen un rol de vital importancia en el desarrollo psicomotriz de los niños, son las primeras personas que le brinda al infante un mundo de juego, con espacios lúdicos. Al incentivar el dibujo en casa los padres pueden acercarse más a los niños, conocer la manera en como se expresan y lo que están sintiendo. Generalmente los niños no cuentan todos los días sus inconformidades, es por esto que si al llevar del colegio, el niño desee tener el espacio para dibujar, sus padres tengan la disponibilidad para ayudarlo e incentivarlo a realizar esta tarea.

A partir de los padres los niños crean un espacio entre dos, donde mas adelante se podrá incluir a diversas personas, pero es necesario la disponibilidad de los padres, al estar presentes, motivan y ayudan al desarrollo de habilidades, siendo los padres un modelo a seguir del niño.

Al dibujar en familia, se crea un modelo a seguir, en este caso, si la madre decide dibujar con el infante, todo lo que ella dibuje, será copiado por el niño, de esta manera se desarrolla un espacio para dialogar, entender, aprender y poner en practica las diferentes habilidades.

El niño cuando dibuja establece una relación entre su gesto, su pensamiento y el papel que esta delante de él, y cuando sus padres se interesan en lo que hace – lo que es de desear -, ese vínculo incluye también a sus próximos y su lugar en el entorno. Se le admira, se le felicita, se le adula por esos primero dibujo: está bien que así sea y con eso basta. Le infunde confianza a si mismo y la seguridad del cariño de sus padres. (Tisseron, 2006, p.35)

Cuando los padres se incorporan al juego, ayudan al desarrollo del infante, al premiar sus dibujos o admirarlos, crean en ellos la suficiente confianza y seguridad para poder afrontar la realidad fuera de casa.

No solo el aula de clases es el momento en el que se aprende y se comparte, el hogar y los padres son vitales para un buen desarrollo, desde el vientre materno se estimula el desarrollo del infante y mas adelante sus padres serán los que incentivarán al niño en el buen desarrollo psicomotriz, ya sea repasando lo visto en el aula de clases o aprendiendo todos los días cosas nuevas que vienen desde el hogar.

El juego es el único momento para conocer a los niños espontáneamente, es la manera de reforzar valores, principios que se le quieran atribuir a los niños. El dibujo, forma parte del juego, las familias deben incorporarse a ser parte de este juego, creando grandes lazos afectivos siendo primordial para el buen desarrollo de los niños, convirtiéndose los padres en docentes desde casa.

## **Capítulo 4. Los colores y el juego**

### **4.1 Juego, juegos y estímulo del lenguaje**

“El niño aparece como un sujeto activo que, mediante procesos interactivos con su entorno, de carácter verbal y no verbal, va aprendiendo las formas, contenido y usos lingüísticos propios de su comunidad. Por otra parte, también el entorno social se manifiesta jugando un papel activo en los procesos de la evolución del comportamiento verbal.” (Rodríguez, 2003, p. 36)

El lenguaje hace énfasis más en la palabra que en la misma gramática. En el niño el lenguaje aparece aproximadamente al mismo tiempo que el pensamiento, para comenzar, los infantes deben tener y necesitan tener un conocimiento operativo del mundo antes de obtener un lenguaje. El rol que cumple el entorno social del niño es lo que mediante el tiempo ayudara al desarrollo de su lenguaje.

El niño llega a obtener su lenguaje por medio de conceptos familiares de gente y de objetos, por medio de experiencias a su alrededor. Se puede esperar que el niño organice el conocimiento mediante lo que él puede hacer con las cosas y sobre lo que las cosas puedan hacer, lo que quiere mencionar que el niño es el encargado de organizar el lenguaje, el conocimiento viene desde el punto de vista del niño.

Piaget (1993) sostiene que el lenguaje está basado en la imitación, y la imitación está basada en la representación. Para ser más claro, un ejemplo, cuando el niño dice “guau”, sin ver el perro, es cuando aparece la imitación de la representación del perro. De esta manera se obtiene el primer lenguaje, dándole cabida a la imitación que como fue nombrada anteriormente juega un rol principal en el avance del lenguaje.

En este enfoque, el lenguaje es utilizado con un fin, comunicarse, siempre teniendo alguna finalidad en la mente, algo por decir o por aportar, ya sea para pedir, exclamar, prometer, amenazar, entre otros. Al comunicarse es necesario tener en cuenta el enunciado, para poder analizarlo desde el contexto en el que es formado, del uso, de quien lo habla y quien lo recibe, con que intención va dirigido a la persona receptora.

El habla, no solamente necesita de una realimentación inmediata sino también de una corrección. Entrar en el lenguaje es entrar en la conversación, requiere siempre de un dialogo entre dos personas, una comunicación con un propósito, en aprender a usar la gramática de una lengua en partículas, al igual que aprender a lograr los propios propósitos con el uso apropiado de esa gramática.

Los actos del habla se clasifican en tres clases de condiciones que afectan su convivencia según Jerome Bruner (1995) una condición preparatoria: que tiene como principal objetivo establecer una base para el enunciado; una condición esencial: estar desinformado como condición para poder adquirir información relacionada sobre lo que se quiere saber; una condición de sinceridad, que da como resultado la satisfacción de lo que se esta buscando. Englobando estas tres clases de condiciones para el habla es importante resaltar la condición de asociación, el respeto, tanto por la relación que existe entre el que habla y el que escucha.

Guiando esta serie de ideas el rol protagonista activo es por parte del adulto, siempre será un modelo, el ayudante del niño para la adquisición del lenguaje. El niño requiere del adulto como acompañante del proceso, donde esté, este dispuesto a negociar con el niño, ayudar a hacer claros los propósitos y lograr su expresión, lo que responde a las condiciones y los requerimientos de su cultura.

De esta manera se le permite al niño afrontar diversos temas, que es lo que debe hablar, elegir los temas de conversación que le parezcan indicados y apropiados para una situación en común. Lo importante es que se mantenga la comunicación con el niño, haciéndolo de esta manera permite que se aprendan los factores anteriormente nombrados y aprenderá a dominar la estructura conceptual del mundo que el lenguaje va a cubrir, tanto el mundo social como físico, llevándolo a tener claridad en sus propósitos a través del lenguaje.

El lenguaje comienza desde el nacimiento, aparece con un balbuceo, comúnmente entre los seis a los diez-once meses. Al finalizar el segundo año de vida se nota una evolución



de frases con dos palabras, pequeñas y fáciles, y después aparece la adquisición progresiva de estructuras gramaticales.

El lenguaje aparece entrelazado con el juego, desde el primer momento, cuando la madre ve llorando a su hijo, su impulso es distraerlo, por medio de cantos, palabras o juguetes.

“Como la palabra *juegos* hecha famosa por Ludwig Wittgenstein en su *Philosophical Investigations*, cada uno de los juegos que realizan los niños y sus padres es una “forma de vida” con un contenido propio. En una palabra, los juegos son un formato idealizado, cerradamente circunscrito.” (Bruner, 1995, p.46) el juego es la medida por la cual se hace uso e intercambio, hay juegos que están constituidos por el lenguaje y que sólo pueden existir donde el lenguaje esta presente.

El juego debe estar bien formado, es completamente convencional y fuera de lo idealizado. Los juegos están compuestos por elementos inventados, artificiales y la mayoría con un conjunto de reglas las cuales pueden llegar a ser negociables. Otros juegos exigen el lenguaje de papeles intercambiables, donde aparece una segunda persona, intercambio con el otro, dependerá de dónde suceda y quien lo haga. Un ejemplo puede ser el momento en que dos niñas juegan a la mamá y al papá, las dos principalmente, querrán ser la madre, pero el juego exige un acuerdo y un dialogo, con papeles intercambiables y roles donde ambas niñas puedan disfrutar del juego. Los niños aman jugar y jugando ese tipo de actividades con las primeras expresiones del habla hace que sea mas fuerte y valioso, lo que produce un proceso de placer.

El juego es en sí mismo un motivo de exploración, sin consecuencias frustrantes para el niño, por mas de que se trate de una actividad seria. El infante da paso a la exploración de manera que jugando llega a crear espacios, personas y fantasías de manera que su juego se vuelve un búsqueda por lo interesante, por descubrir lo desconocido. Al fantasear en el juego, esta en constante renovación y modificaciones, si el niño deja de hacer modificaciones en el juego se aburre enseguida con la actividad.

Incluso los obstáculos que se establecen en el juego proporcionan un gran placer en el momento que se logra superarlos, sin los obstáculos sucedería lo anteriormente notado, el niño se aburriría en seguida y abandonaría el juego, intentando buscar un nuevo juego que le proporcione satisfacción, donde su constante renovación y la fantasía sean primordiales para la actividad libre del juego.

En el momento en que el niño esta jugando con una caja llena de cubos intentara rápidamente plantear varios juegos en uno solo, de manera que su fantasía e inteligencia de desarrollan, si se le plantea un juego con un misma regla, ya sea, armar una torre rápidamente abandonara el juego, es evidente que buscará diferentes salidas en un mismo juego para poder pasar varias horas jugando.

“(…) el juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo.” (Bruner, 1998, p. 212) En el momento en que el niño transforma su mundo exterior de acuerdo a lo que quiere lograr, el aprendizaje es mayor, y de esta manera en el aprendizaje el niño se transforma para formarse mejor a la estructura de ese mundo externo.

De esta manera, se plantea la importancia de un segundo jugador en el juego, siendo la actividad un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en una sociedad adulta. El juego puede llegar a ser un agente de socialización, de forma espontanea, o puede tornarse como una orden, en el sentido de la palabra, impuesto por un adulto, al elegir este ultimo la actividad tendría un valor terapéutico para el niño.

El jugar con otros niños tiene un función terapéutica y enriquecedora del lenguaje infantil. Al permitir combinar, de formas distintas, los elementos del lenguaje, permite al niño desarrollar sus capacidades combinatorias y el poder jugar con el lenguaje y con su propio pensamiento, compartiendo y dando puntos de vista que mas adelante serán resaltados en su vida adulta.

Al permitirle al infante jugar con otros niños, da paso, para el intercambio de ideas, negociaciones y la continuación de jugar el tiempo que sea necesario. El jugar de manera

individual abre las puertas para que el niño se distraiga rápidamente, mientras que, si esta en compañía de otro infante podrá pasar la mayoría de tiempo jugando. No solo es valedero la presencia de otro niño, también es importante y enriquecedor la presencia de un adulto. No precisamente el adulto que lo esta visualizando para que no cometa ningún desorden o haga algo que no deba hacer, es importante la presencia del adulto para asegurarle un ambiente estable y al mismo tiempo, darle la seguridad y una información en el momento en que éste la necesite. Si el adulto interviene excesivamente, el juego se torna aburrido, es el momento, donde el adulto debe darle la posibilidad al infante de aprender, desarrollar su imaginación y su lenguaje, aportándole el adulto, la información necesaria que el niño le pide en el momento deseado.

De esta manera el juego mas mayor riqueza, elaborado y prolongado da lugar a que crezcan seres humanos más completos que los que pueden llegar a formarse en un medio de un juego aburrido y empobrecido.

El juego no es sólo juego infantil. Jugar para el niño y para el adulto..., es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre como utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar, pensamiento, lenguaje y fantasías. Y del mismo modo que se puede arruinar un invernadero o un jardín por plantar en ellos excesivas plantas, se puede crear una atmosfera en la que ni el lenguaje ni el pensamiento puedan crecer ni puedan dar los frutos que, en condiciones normales, uno hubiera esperado de ellos. Y, por esta misma razón, hay de hecho muchas cosas que pueden hacerse para ayudar en este proceso de crecimiento. (Bruner, 1998, p. 218)

Es importante resaltar que así como es importante que el niño tenga espacios donde pueda jugar solo, para poder descubrir diferentes facetas, es importante periodos donde pueda estar en compañía, no meramente de un adulto, sino compartir con otros infantes de su edad abriendo la posibilidad de combinar ideas que tiene en la cabeza con las que tienen sus compañeros. Llamando esto una negociación, no solo de juego sino de pensamiento y lenguaje. Esto le proporcionará al infante modelos y técnicas para poder operar después por sí mismo.

## 4.2 Significado y comunicación de los colores

Los colores ejercen una profunda influencia, en el entorno, en las actitudes, comportamientos, en el lenguaje y aun mas en el imaginario. Es por esto que este subcapítulo esta dedicado especialmente a los colores y a la influencia que ejercen sobre el ser humano. Cada color representa y trasmite diferentes mensajes, los colores son una forma de comunicación que desde niños siempre está en constante relación con el ser humano.

En el libro *Breve historia de los colores* de Michael Pastoureau y Dominique Simonnet (2006) resalta que al preguntarle a un niño ¿cuantos colores hay?, el niño mencionara cuatro colores, para Aristóteles eran seis, y para Newton oficialmente habían siete y para Pastoureau existen seis, y ni uno más.

En esta secuencia, se encuentran los cuatro primeros, nombrados y reconocidos por los niños, el azul, el rojo, el blanco y el amarillo. En 1890 aproximadamente, el azul ocupaba el primer puesto en todo Occidente, en Francia, Sicilia, en Estados Unidos y en Nueva Zelanda, durante mucho tiempo, el azul, fue un color poco apreciado, incluso objeto de desdén. No era apreciado debido a que en la Antigüedad, no se consideraba realmente un color, ya que no se encontraron ni en las grutas paleolíticas ni en el Neolítico, cuando aparecían las primeras técnicas de tinte. El color azul en los ojos de los hombres aseguraba una señal de mala vida, aun mas en las mujeres, para los hombres significaba un marca de ridículo.

Con el avanzar del tiempo en el siglo XII y XIII se rehabilito y promociono el azul, con ayuda de los cristianos, para los cuales Dios era símbolo de luz y la luz se volvió de color azul por primera vez, he ahí el auge del color azul, la virgen se convierte en la principal promotora del color azul. De esta manera tanto vitrales de iglesias como reyes se vestían de azul.

Estoy convencido de que dentro de treinta años el azul seguirá siendo el primero, el color preferido. Sencillamente porque es un color consensual para las personas tanto físicas como morales: los organismo internacionales, la ONU, la Unesco, el Consejo de Europa, la Unión Europea, todos han elegido un emblema azul. Se

elige por exclusión, después de eliminar los demás. Es un color que no impacta, no disgusta y suscita unanimidad. Por eso la música de la palabra es tranquila, atenuada: *bleu*, en francés, *blue* en inglés, *blu* en italiano... Es líquido y suave. Se puede utilizar sin moderación. (Pastoureau, 2006, p.29)

Se puede decir que el color azul es el color más razonable de todos los colores, puede ser combinado con diferentes colores y siempre será señalado como un color de tranquilidad, cuando se abarca desde un tono más claro.

El color rojo en la Antigüedad era un color admirado y de confianza, era color de poder, de religión y guerra. Este color remitía a dos elementos elementales: el fuego y la sangre. El rojo es el color de la vida, también de la muerte y el infierno, para un niño el color rojo es amor, como también lo prohibido.

De esta manera en la edad media el color azul era más femenino, mientras que el rojo era masculino, ahora, en cambio, se invierten, el color azul se convierte en masculino, símbolo discreto para el hombre y el rojo femenino. "Conservamos algún rastro de ello: azul si el bebé es niño y rosa para las niñas." (Pastoureau, 2006, p.41) El rojo también es símbolo de navidad, la navidad para un niño es el color que tiene Santa Claus, como también es símbolo de rabia, si pedimos a un niño que dibuje un corazón para su madre lo dibujara de color rojo, siempre se dirigirá a buscar este color ya que también, como fue anteriormente dicho, es color de amor.

El color blanco, es el más antiguo de todos, es el color denominado como el más fiel, con inocencia y a su vez nos transmite lo esencial, la vida y la muerte, la pureza de ambas, el blanco remite siempre a la pureza, a lo virgen, a lo inocente.

La historia del color blanco se remonta desde la guerra de los Cien Años, en el siglo XIV y XV, donde al levantar una bandera blanca era símbolo de pedir el cese de las hostilidades, con el paso del tiempo se ha mantenido. Un ejemplo del color blanco es el momento en el que se elige el papa, es manera de aviso para los católicos, símbolo, de que ya fue elegido en el momento en que el vaticano, por medio de una señal de humo blanca, hace referencia a que un nuevo papa fue elegido para el mandato de la iglesia.

También lo es para mostrar la higiene y limpieza de una persona, en este caso, los niños visten de blanco cuando son bautizados, las novias visten de blanco en el momento de su matrimonio como símbolo de limpieza, alegría, pureza y religión. Así como también se tiene la percepción de que los ángeles son blancos, al preguntarle a un infante de que color es el cielo contestara mezclando de color blanco y azul. El color blanco es símbolo y seguirá siendo de tranquilidad y pureza a nivel universal.

Por último, el color verde, color de zonas verdes, de naturaleza, de la suerte, de la esperanza, del azar, de los animales pequeños y venenosos. "El verde, por lo tanto, no es sólo el color de la esperanza, sino también de la suerte...Me imagino que, como ocurre con el resto de colores, el símbolo tiene un doble filo." (Pastoureau, 2006, p.71) El color verde es el color de la naturaleza para los infantes, es el color de las plantas, del pasto. Mientras que para las personas adultas el color verde también tiene otro significado es el significado de la suerte, del azar, se evidencia en las canchas de fútbol, en las de tenis en las mesas de juego de cartas, siempre está presente el color verde como símbolo de ganancia o pérdida.

Al hacer énfasis en los cuatro colores de los niños nombrados por Pastoureau (2006) según el autor faltan dos colores más que para él entran entre los colores importantes. En esta serie de nombramientos, los colores restantes serían el amarillo y el negro.

El amarillo es el color denominado para el sol, para la abundancia, los olores, al poder, la riqueza y la sabiduría. También remite a la luz, al calor, a la vida, la energía, alegría y la potencia, pero también puede remitir a lo negativo, a la enfermedad, la traición, el engaño y la mentira. Para los niños el color amarillo es símbolo del sol, de las estrellas y el firmamento.

Así mismo, ocurre, cuando se le pide a un niño pintar un sol, el primer color que elegirá será el color amarillo, puesto que es el color que desde siempre les han enseñado, el color de la luz y del día.

El color negro es un color con doble sentido, al remontarse en la historia el color negro era elegido por los sacerdotes como vestimenta, lo cual, significaba, poder, hoy en día el color negro es en la infancia el color de los temores. El color negro aparece en las películas para niños, siempre, se ve a la mujer u hombre malo vestido de negro, así como en *Blanca Nieves y los siete enanitos*, cuento infantil, la bruja, malvada esta vestida siempre de negro, en significado a la malicia, a la maldad y el temor.

Así como también el color negro remite al duelo, a la muerte, pero también es un color de dos caras, que puede ser visto desde el lado bueno y el lado malvado. En la sociedad antigua el negro era símbolo de hermosa piel, donde en África, los hombres eran de raza negra, en su mayoría, de esta manera el negro era símbolo de brillante, de algo alucinante.

Si. El negro elegante de los trajes de gala es una herencia directa del negro principesco del Renacimiento. A partir del siglo XIX, se utilizaba colores de síntesis extraídos del carbón y del alquitrán. Esta vez son los uniformes de los agentes de la autoridad – aduaneros, policías, magistrados, eclesiásticos e incluso bomberos – los que usan el negro (que progresivamente se irán sustituyendo por el azul marino). El negro se democratiza. Pero al perder su valor económico, el color pierde también un poco de su magia y de su fuerza simbólica. (Pastoureau, 2006, p.102)

Si bien estos colores son de vital importancia para tener en cuenta en el momento de crear objetos y más cuando se está tomando como partido niños de 3 a 5 años. También es importante tener en cuenta dos colores que Pastoureau (2006) no los nombra en su libro, como por ejemplo el color verde y el color morado.

Así mismo Eva Heller (2004) autora del libro *Psicología del color* se centra en resolver de qué manera actúan los colores sobre los sentimientos y la razón, pasando por trece colores, para detenerse en cada uno de ellos y explicar detalladamente todos los cuestionamientos que en algún momento surgen sobre los colores.

El color verde es un color que tiene un significado especial, puesto que es el color de la naturaleza. El color que siempre esta ligado con lo orgánico, con el amor por la naturales y en parte por una gran negación por una sociedad que esta ligada por la tecnología. (Heller, 2004, p.105)

El color verde también remite a la experiencia que se tiene con la primavera, el color verde es un color de vivencia, de compartir, un color cálido y amigable.

El verde es un color que si se le mezcla o se interactúa con el color azul, es un color que va a ser relajante, el verde es un color funcional, que quiere decir esto, que es un color de confianza y de seguridad, ejemplo de ello, los semáforos, cuentan con tres colores importantes, el rojo el amarillo y el verde, el verde es el que da paso para que las personas puedan andar y no se queden estacionados con su auto.

Los semáforos juegan un importante papel en la vida moderna, por eso se ha generalizado su símbolo. También en los edificios hay carteles verdes que permiten el paso, o que indican salidas de emergencia. Las salidas de socorro suelen estar sentadas con flechas blancas sobre fondo verde. Incluso el lenguaje coloquial ha adoptado los símbolos de los semáforos. Dar "luz verde" a alguien significa que se aprueba los planes de otra persona. (Heller, 2004, p.121)

Así es como la reacción del color verde cumple un rol en la sociedad, siempre se esta rodeado del color verde, mas que todo porque representa la naturaleza y con está se convive todos los días, con un semáforo se convive cada día, es clave que cada persona tiene algo verde en su hogar ya sea un jarrón con plantas y flores verde, un patio trasero donde se encuentra el pasto, donde están árboles y plantas.

Se puede decir que el color verde es un color que transmite ser amigable y tranquilizante que a comparación con los colores anteriormente nombrados, es un color que atrae al hombre, si bien existen diferentes gamas y diferentes tonalidades de verdes, esta en la persona que desee utilizarlos elegir el tono adecuado para lo que se este trabajando, dependiendo del contexto, del usuario y objeto que se este eligiendo.



En seguida se encuentra el color naranja, el naranja es el color de la diversión y la sociabilidad tal como hace referencia Eva Heller (2004), es la alegría, es el lado fuerte del naranja.

El naranja puede estar asociado con diferentes colores, pues el naranja viene de la unión entre el amarillo y el rojo. El amarillo y el rojo con colores opuestos, pero al atraerse forman el color naranja ese color que es tan divertido.

También el color naranja es asociado con el azul, debido a que el azul es el color complementario del naranja, el color azul es espiritual, de calma, relación, y su polo opuesto es el naranja, ya que representa cualidades contrarias. "Decía Van Gogh: "No hay naranja sin azul"; quería decir que el efecto del naranja es máximo cuando esta rodeado de azul. Cuanto mas intenso es el azul, es mas oscuro. Cuanto mas intenso es el naranja, más brillante es." (Heller, 2004, p. 182)

Así mismo al cumplir con estas indicaciones, el color naranja es el color que se toma menos en serio, es por esto que es el color de los artículos caros y de prestigio.

El naranja puede llegar a ser también uno de los colores mas inadecuados de todos los colores, pues su base viene de la experiencia, hacia 1970 cuando se vivía la era de los plásticos, los fabricantes estaban orgullosos de los materiales artificiales, y como no hay ningún material natural naranja, este color se convirtió en el color típico de los plásticos.

Entre los objetos de plástico, desde cubos hasta exprimidores de limones, no faltaban los de color naranja, y algunos eran a menudo exclusivamente anaranjados. Desde los destornilladores hasta las batidoras, todos tenían mangos o asas naranjas. Pero había un inconveniente: los compradores no podían elegirlos de otros colores. Al principio, el naranja era el color de la vanguardia del diseño moderno, y con el tiempo ha pasado a ser el color identificador del diseño de ayer y de anteayer. (Heller, 2004, p.185)

El color naranja a diferencia del color blanco o el negro es un color que quiere llamar la atención de las personas que se encuentran a su alrededor, un ejemplo de esto para finalizar con el color naranja, es imaginar las personas que visten de negro y de blanco, si así es, viste siempre de esta manera y pasan por desapercibidos, mientras que la

persona que viste de color naranja, quiere llamar la atención, es por eso que este color es el color de lo frívolo o de los original.

De la mano del naranja aparece el color violeta, el color violeta es un color extravagante, son mas las personas que no deciden elegirlo como color preferido. Puesto que el color violeta es un color fuerte, es un color que si alguien lo viste es por elección propia, peor es muy pocas las personas que deciden tener elementos con color violeta.

Sin embargo, el color violeta es el color de la magia, "El violeta combina la sensualidad y la espiritualidad, el sentimiento y el entendimiento, el amor y la abstinencia. En el violeta se funden todos los opuestos" (Heller, 2004, p.2001)

El violeta es el color preferido elegido para empaquetar tablas de chocolate, desde Cadbury hasta Milka, con la vaca lila. El violeta es entonces considerado como el color de los pecados dulces.

Es el color mas intimo del arco iris, pues enlaza con el invisible ultravioleta. El violeta marca el limite entre lo visible y lo invisible, por ejemplo en la noche es el ultimo color que se alcanza a ver antes de que se de la oscuridad total. El color simboliza el lado inquietante de la fantasía, el anhelo por hacer posible lo imposible.

Lo frívolo es violeta, y también lo original. A pesar de su frialdad, el violeta es un color intenso, y su intensidad aumenta de manera especial cuando aparece combinado con el alegre naranja. Violeta- naranja: no hay combinación de colores menos convencional que esta. (Heller, 2004, p.205)

De esta manera se puede evidencia la importancia de los colores, en dicho capitulo anteriormente nombrado, se exponen los colores que serán utilizados y tomados en cuenta para la realización del proyecto final del proyecto de graduación.

#### **4.3 La visión y los colores**

Los colores están presentes en la vida diaria de cada persona, siempre están presentes tanto en la vida diaria como en las ramas de la decoración: tejidos, maderas, vidrios, cerámicas, tapicerías, etc. Los colores son decisivos en todas las artes graficas en las que el color es un fundamento potencia de casi todas sus creaciones. (Bay, 1971, p.5)

El presente subcapítulo se sustenta en dos libros principalmente: el libro *Cómo se armonizan los colores* (1994) y *Los colores de la luna* (2008) ambos libros hacen referencia a la manera en como el ser humano percibe los colores, como a partir de la luz, el color, la intensidad, el valor, el contraste, entre otros, hace que veamos los colores.

El color es una sensación de nuestro ojo que es independiente de la materia colorante por si misma. (...) Este fenómeno es debido a una propiedad subjetiva de nuestro aparato visual; cuando el ojo se fija intensamente sobre un color, durante cierto tiempo, queda como cegado y obligado a crear por si mismo el color opuesto. (Bay, 1994, p. 7)

El órgano sensorial de la visión es el ojo, el ojo actúa como un pequeña cámara fotográfica, por donde entra la luz y una placa, o un film es el que proyecta las imágenes del campo externo. En este caso, la pantalla sensible es la retina, de la que parte el nervio óptico que transmite al cerebro la sensación, de esta manera, éste es quien recibe y ve la imagen, el hombre no ve con los ojos sino por los ojos.

La luz, es quien da la posibilidad de ver, de tener claridad, se desarrolla por ondas de distintas longitudes con diferentes velocidades quienes son las encargadas de producir la sensación que denominamos color.

El color propio de un cuerpo se da a partir de la facultad que posee este cuerpo para absorber un parte de la luz que recibe y refleja el resto. Un ejemplo de esto puede ser una esfera, al poner una esfera directa al sol, se puede observar que de un lado se encuentra la luz reflejada en el color, mientras que del lado opuesto aparece la sombra proyectada, en este caso la sombra proyectada de color negra. El color negro en este caso es la negación de la luz.

Si bien existe una ordenación cromática, dividida en tres partes. Inicialmente los colores primarios, segundo los colores binarios, tercero los colores intermedarios. En los colores primarios encontramos el amarillo, el azul y el rojo. En los colores Binarios esta el naranja, verde y violeta. Por ultimo se encuentran los colores intermedarios, los cuales aparecen con la mezcla de un primario y un secundario o binario, en ellos se encuentran los colores amarillo-verde, azul-verde, violeta-rojo, rojo-naranja y amarillo-naranja. Con

los colores primario, binarios e intermediarios se estructura el circulo de los colores, pero aun hay sitio entre ellos para múltiples y variadas degradaciones.

Así como los objetos tienen longitudes, gruesos y ancho, los colores tienen tres dimensiones: su propia cualidad de color, el valor y la intensidad. El valor como fue anteriormente nombrado, es el grado que tiene en la escala del blanco al negro. En este caso siendo el blanco la escala mas alta de luz y el negro el valor opuesto. Los colores tienen diferentes valores ya sea porque es mucho mas oscuro o porque es mucho mas radiante en cuanto a su valor de luz.

En cuanto a los valores siempre estarán interviniendo notablemente en un producto, en una impresión o un objeto. "El blanco y todos los valores claros, cuando son utilizados como fondos, destacan un color, sugieren distancia y parece que aumentan el tamaño de los objetos. El negro y los valores oscuros determinan efectos opuestos, absorben el color, sugieren acercamiento y reducen el tamaño de cuanto tienen superpuesto." (Bay, 1994, p.11) Es importante tener en cuenta que el color blanco y el negro siempre están siendo utilizados por el ser humano, son los dos colores que más apreciaciones tienen en cuanto son aplicados.

La intensidad del color, es el grado de energía o vehemencia del color, la dimensión que indica su cualidad de potencia (Bay,1994, p.11). Todos los colores pueden llegar a ser fácilmente aumentados o rebajados en intensidad. Son intensificados cuando se les yuxtapone un blanco, gris, negro, situándolo al lado de su complementario, repitiendo una mayor área del mismo color en intensidad mas baja, en alguna parte de la composición, ya sea en un pequeño acento del mismo color, con una intensidad igual o mas alta.

Así bien un color intenso puede llegar a ser menos en su intensidad, mezclando con un color algo diferente, muy agrisado.

Los colores dan sensaciones, ya sean colores con mayor o menos intensidad, siempre dando una sensación. Los colores cálidos excitan, alegran, animan y estimulan, los fríos son mas deprimentes, tienden a ser colores en reposo, quietud y silencio.

Surge entonces, la pregunta clave, ¿Por qué vemos los colores?, los colores y la visión, van de la mano, a partir de la visión vemos los colores. A través del libro *Los Colores De La Luna* (2008) de la autora Paola Bressan desarrolla la pregunta anteriormente postulada "Los objetos no son de colores. El color es una experiencia puramente subjetiva que depende de dos cosas: la luz que los objetos reflejan y las propiedades del sistema visual de quien mira." (Bressan, 2008, p.66)

De esta manera se puede decir que los colores son percibidos por el ojo dependiendo de la luz el primero en intuir esta teoría fue el científico Isaac Newton en 1666, al principio nadie le creía, pero luego pudo sustentar su teoría.

Newton consiguió que un delgado haz de luz solar que entraba en su habitación por un agujerito practicado en un postigo atravesase un prisma de cristal. Saliendo del prisma, la luz se descomponía formando, en la pared de adelante, un arco iris de colores o espectros. En la época, este fenómeno era ya conocido, hasta el punto de que los prismas se vendían en los mercados, pero la gente pensaba que era el propio prisma el que coloreaba la luz. El merito de Newton fue el de usar un segundo prisma (él conto, que tras haber comprado el primer prisma en un mercado anual en los alrededores de Cambridge, tuvo que esperar a la feria siguiente y, en consecuencia, un año entero, para comprar el segundo prisma y poder así demostrar su "hipótesis de los colores"). Pues bien, los colores producidos por el prisma se recomponían produciendo la luz blanca si se conseguía que atravesara un segundo prisma invertido. Además, si se colocaba una pantalla con una fisura entre el prisma y la pared, de manera que pasara sólo la luz verde, y se le hacía atravesar un segundo prisma, el haz de luz que salía de él era verde. (Bressan, 2008, p.68)

De esta manera Newton dedujo que la luz blanca no es completamente pura, sino que esta compuesta de colores distintos, y que el prisma no hacía más que separarlos. Entonces, surge la pregunta: ¿Cómo se diferencian entre ellos?, ¿Cuántos colores se pueden llegar a percibir?.

La palabra colores es utilizada en el diario a vivir del hombre, es una palabra que se utiliza de manera genérica para indicar conceptos distintos. Los colores se diferencian no solo por la base, sino por tres características distintas: tinta, claridad y saturación. (Bressan,2008, p.70)

Brevemente a tinta aparece en los colores cromáticos, mientras que los colores acromáticos, denominados de esta manera al blanco, negro y gris, no poseen tinta. La

claridad hace referencia a lo claro u oscuro que se encuentre el color, esta relacionado con la cantidad de luz reflejada físicamente por la superficie. La saturación, como fue anteriormente nombrada, hace referencia a lo vivo o muerto que este el color, ya sea intenso, fuerte, puro o pálido, desteñido, flojo o descolorido. Un ejemplo de estas características es el color rojo y el rosa, ambos tienen la misma tinta, pero en este caso el rosa está menos saturado porque está más cerca del blanco.

Así bien, se pueden llegar a percibir entre siete millones y medio de colores, pero no existen tal cantidad de nombres, son muy pocos los colores que existen al lado de una suma tan alta de colores. Es debido a esto, que las teorías científicas se formulan para explicar hechos inicialmente misteriosos, los colores se perciben por el ojo a partir de cuatro aspectos fundamentales que fueron nombrados anteriormente: la mezcla de colores, el contraste simultáneo que se le aplique, la adaptación cromática y las imágenes consecutivas.

Gracias al sistema visual, que en este caso es el ojo, el cerebro y una serie de estructuras nerviosas internas, a partir de la luz reflejada por los objetos que entra en el ojo a través de la pupila y se enfoca en la retina por dos lentes, la cornea y el cristalino. La retina está formada por células especializadas, los fotorreceptores, son lo que convierten la luz en una actividad eléctrica. Esta actividad eléctrica se transmite, a través del nervio óptico, llevándolo al cerebro donde se presenta la primera elaboración de la información visual. (Bressan, 2008, p.93)

De esta manera, la posibilidad de ver los colores se ha desarrollado a partir de la evolución del hombre, si bien el color no es una propiedad física de los objetos, sino una experiencia subjetiva. La experiencia del color depende de las longitudes de onda que los objetos reflejan, como la manera como el aparato visual está compuesto.

Los colores se diferencian sobre la base de tres distintas cualidades perceptivas: tinta, claridad y saturación. Teóricamente, una persona normal puede llegar a distinguir entre ellos más de siete millones de colores distintos, sin embargo, para designar los colores,

las lenguas europeas tienen un vocabulario de tan solo once términos, el blanco, negro, rojo, naranja, amarillo, verde, azul, marrón, rosa, violeta y gris.

La visión cromática no requiere un número de receptores equivalente al número de los colores que se pueden percibir: la elaboración de respuestas de diversa intensidad procedentes de tres distintas clases de receptores es suficiente para generar la visión de todos los colores posibles. El primer estadio de la visión de los colores consiste en la activación de tres clases de conos dotados de sensibilidades espectrales diferentes. El segundo estadio consiste en la organización de las señales procedentes de los conos en tres sistemas antagónicos, uno acromático (el canal blanco- negro) y dos cromáticos (los canales rojo-verde y amarillo-azul). (Bressan, 2008, p.94)

En conclusión el color tiene efectos directos sobre la percepción, en concreto sobre la del sabor y la condición de apetecible de los alimentos, sobre el humor y sobre el comportamiento.

## **Capítulo 5. Casos existentes**

### **5.1 Materiales: Plástico**

La palabra plástico únicamente no esta asociada a un material, debe entenderse como un término general que describe gran variedad de sustancias, las cuales se diferencian entre si por su estructura, propiedad y composición. "Los plásticos son materiales cuyos componentes están formados por sustancias orgánicas macromoleculares que se originan mediante síntesis o por transformación de productos naturales. Bajo determinadas circunstancias (calor, presión) pueden adoptar forma plástica." (Michaeli, 1992, p.6)

Los plásticos se dividen en tres grupos termoplásticos, termoestables y elastómeros. Cada grupo contiene diferentes plásticos, dependiendo de su composición, propiedad y estructura. Los termoplásticos, provienen de las palabras thermo y plasso, caliente y formar, pueden fundirse varias veces, son solubles, lo que quiere decir que como mínimo se hinchan, al contacto con muchos disolventes, en una temperatura ambiente pueden llegar a ser desde blandos hasta duros y frágiles.

Entre los termoplásticos se encuentran los amorfos, amorfo quiere decir en su palabra desordenado, transparente, cuyo estado molecular es parecido al vidrio, mientras que los cristalinos presentan un aspecto mas opaco lechoso.

Cuando un plástico es transparente se asocia inmediatamente con un termoplástico amorfo, de esta manera los termoplásticos son en mayor tonelada los plásticos que hoy en día se usan para los diferentes objetos, como también es utilizado para diferentes aspectos en el diario vivir.

Los termoestables por el contrario son duros y no son moldeables plásticamente, son infusibles y debido a esta razón resistentes a las altas temperaturas. Muy rara vez se hinchan, no pueden ser disueltos y a temperatura ambiente son duros y frágiles, un ejemplo de esto pueden ser los objetos que están al contacto de altas temperaturas, las tomas de corrientes están fabricadas a partir de termoestables.



Por ultimo se encuentran los termoestables, elásticos de muelle y mero de parte, son infusibles e insolubles, pero hinchables a su vez. Se encuentran a temperatura ambiente siendo plásticos en estado gomelástico, dos ejemplos de estos son los neumáticos o las gomas. (Michaeli, 1992, p.7)

Si bien, existen estos grupos, cada grupo tiene sus plásticos los cuales cumplen con los aspectos anteriormente nombrados. Ahora, en los termoplásticos se encuentran dos subgrupos, como fue anteriormente nombrado, los parcialmente cristalinos y los amorfos. En los termoplásticos parcialmente cristalinos se encuentran cuatro plásticos, de primeras se encuentra el Polipropileno (PP), Polietileno (PE), Polioximetileno (POM) y cerrando el grupo se encuentra el PA.

Ahora el siguiente subgrupo de los termoplásticos son los amorfos, en este se encuentran cuatro plásticos, principalmente el Policarbonato (PC), Polimetacrilato de Metilo (PMMA), Poliestireno (PS) y por ultimo Policloruro de Vinilo (PVC).

En el siguiente grupo de plástico termoestables se encuentran Resina de Poliéster (UP) resina melaminica (MF), Resina Epoxi (EP), y por ultimo Resina Fenólicas (PF). (Michaeli, 1992, p. 7)

De esta manera se agrupan y denominan la clase de plásticos que se encuentran en los tres grupos nombrados inicialmente, cada uno con una división y contenido de diferentes plásticos. Teniendo en cuenta que no solo existen esta clase de plásticos que fueron anteriormente dichos, existe una gran variedad de plásticos con diferentes denominaciones.

Ahora, existen plásticos para todo tipo de objetos, tanto para guardar comida, bebidas, también para juegos, para botellas de agua, entre otros. Todos cumplen diferentes características en cuanto a su contenido, ya sea toxico o no toxico.

Para el proyecto de graduación, es importante tener en cuenta que se debe usar un plástico que no sea toxico, puesto que va a estar expuesto para niños de 3 a 5 años, donde puede existir la posibilidad que sea llevado a la boca y no se puede correr el riesgo

de que el niño/a sufra alguna intoxicación por el tipo de plástico que se este utilizando y manipulando diariamente.

## **5.2 Plástico en juguetes**

Son millones los juguetes que existen para niños, con diferentes edades y sexos. Sin embargo, todos estos juguetes están compuestos y realizados a partir de plástico. Tres plásticos son los que se encargan de realizar la labor, el PVC, el PP y PT, estos tres plásticos se encuentran en el grupo de los termoplásticos.

Mary Margaret Peralta en el artículo *¿Qué plásticos se usan para fabricar juguetes?* (2013) publicado en la página de *Ehow* nombra la importancia de los plásticos que son utilizados para la realización de juguetes. Comenzando por el PVC, o cloruro de polivinilo, es un plástico que es sumamente toxico, posee la característica de ser un plástico con durabilidad, los juguetes con este plástico, contienen de manera típica, aditivos como ftalatos, plomo y cadmio que son utilizados para ablandar el material.

Este tipo de plástico es utilizado mayormente para la fabricación de juguetes tales como patos de goma, muñecas, pelotas y elementos que son blandos infantiles. Estos juguetes pueden ejercer un impacto negativo sobre la salud de los niños, puesto que son vulnerables a los químicos tóxicos, en especial porque en los niños están en constante desarrollo. El niño al llevar a su boca esta clase de juguete con determinado plástico puede hacer que el ftalato se afloje al ser mordido y pueda desarrollar problemas en su salud, tales como el cáncer, defectos de nacimiento y desordenes en el desarrollo.

El polipropileno (PP) es un plástico alternativo al PVC, se usa también para la fabricación de juguetes para niños. El polipropileno tiene la característica de ser un plástico rígido, no requiere un aditivo de plasticidad como los ftalatos para incrementar su flexibilidad. Es simple de procesar, no es toxico y resiste a la corrosión, tiene alta resistencia a las altas temperaturas y también resistente a la tensión y las roturas. (Peralta, s.f)

Por ultimo se encuentra el Polietileno (PE) el cual es otra alternativa plástica al PVC, es también un termoplástico, no requiere tampoco de uso de un aditivo de plasticidad para aumentar su flexibilidad. El polietileno se uso por primera vez en la segunda guerra mundial como un material aislante y para recubrir cables bajo el agua. Hoy es el plástico mas utilizado en Estados Unidos, ya que es un polímero durable y versátil que varia de rígido a blando, tiene casi las mismas propiedades del polipropileno, un ejemplo de esto puede ser los juegos para niños en edades iniciales, los cuales llevan los juguetes a la boca y los muerde, puede ser un juguete para niños que estén en desarrollo de los dientes.

A partir de este subcapítulo es importante tener en cuenta que a partir de ver y analizar los diferentes plásticos que son usados para la realización de juguetes, se planteará un juego que este fabricado en Polipropileno o Polietileno, dos plásticos que no son tóxicos para la salud de los niños, que pueda ser manipulado fácilmente y no exponga la salud del niño/a.

### **5.3 Materiales y juegos existentes para niños de 3 a 5 años**

Existen diversas marcas encargadas de la realización de juguetes para niños, son infinitas, algunas reconocidas otras no. Teniendo en cuenta la importancia que tiene la marca Fisher Price en el mercado para juguetes de niños, se indagará en la existencia de los diferentes materiales y juegos existentes para los niños de 3 a 5 años, edades elegidas para la realización del proyecto de graduación.

Si bien, la pagina de internet Fisher Price se divide en las diferentes edades, esta de 0 a 5 meses, de 6 a 11 meses, de 12 a 23 meses de 2 años, 3 años, 4 años y 5 años en adelante. En los juegos de 3 años se encuentran los juegos para niños y niñas en este rango de edad, donde aparecen juego de interacción, en este caso donde en alguno debe estar la presencia de una segunda persona, también se evidencian juegos, para leer y dibujar, pantallas de tableros borrables donde los niños pueden dibujar indefinidas veces.

Aparecen juegos que pueden llegar a ser usados por los dos sexos, no tiene colores que diferencian si es para una niña o un niño, juegos unisex. Como por ejemplo como fue anteriormente dicho, los tableros para pintar, son llamados Doodle, tableros con crayones o tizas para dibujar sobre ellos (Figura 2 y 3)

También, aparecen juegos que incitan a la imitación de personajes, como kit de equipos médicos (Figura 4), de profesores u otros personajes que son imitados mayormente por los niños.

Aparecen juegos relacionados con los muñecos o personajes preferidos aptos para esa edad, como lo son *Toy Story*, *Dora la Exploradora*, entre otros. Así mismo se encuentra variedad de juegos para encastrar figuras (Figura 5).

En la edad de 4 años se encuentran los juguetes anteriormente nombrados, sumándole juegos mas interactivos, ya sea triciclos, carros para manejar, autos de carreras, entre otros. Para las niñas se evidencian juegos para tomar el te (Figura 6), cocinas para interactuar con otros niños o personas que quieran hacer parte del juego (Figura 7).

Para los niños de la edad de 4 años, aparecen los juegos de carros, como por ejemplo carros de *Cars*, película de *Pixar*. También aparecen carros a control remoto, o juegos para compartir con otras personas, como por ejemplo juegos de rescate y de comunicación que necesita de una segunda persona para la realización del juego.

En la edad de 5 años se encuentran los juguetes de carros, tanto para niñas como para hombres, donde aparecen los autos grandes para manejar, donde puede llevar a un segundo pasajero de su misma edad, aparecen triciclos y artículos para dibujar.

El Área de Gobierno de Economía y Empleo del Instituto Municipal de Consumo, de la ciudad de Madrid (s.f) plantea los diferentes juguetes que tienen relación con las diferentes edades y el desarrollo de cada niño. En la etapa de 2 a 3 años el niño esta desarrollando nuevas habilidades y mayor destreza, corre, salta, tiene curiosidad por los nombres e imitación de escenas familiares, con dichos aspectos se plantean tipos de juguetes como lo son: triciclos, coches, palas, cubos, construcciones, puzles,

instrumentos musicales, plastilina, pinturas, muñecas, vestidos, cunas cochecitos, sillitas y teléfonos de juguete.

En la edad de 4 a 5 años los niños empiezan a descubrir el entorno familia, hablan y preguntan, tienen una mayor habilidad física y precisión de sus gestos, revelan sentimientos en los juegos, aprenden canciones, comparte y juegan con sus amigos. De esta manera, teniendo en cuenta la etapa de desarrollo, los tipos de juguetes aconsejables son: Patines, triciclos, bicicletas, puzzles, pizarras, cuentos, marionetas, muñecos articulados, disfraces, casas de muñecas y aparecen por primera vez los juegos de mesa.

Todos los juegos que se evidencian a través de la pagina de Fisher Price contienen colores adecuados para estos juegos, muchos de ellos cumplen con los colores de los personajes preferidos del niño o si bien colores primarios, teniendo en cuenta que Fisher Price es una marca que utiliza determinados colores para sus juegos y mas sin son elaboración propia de *Fisher Price*.

En todos los juegos anteriormente nombrados y explorados se puede llegar a concluir que son juegos que no tiene una edad exacta como tal, es recomendable que lo utilicen ciertas edades pero sin embargo existe un rango determinado, los juguetes de 3 a 5 años aparecen con un aviso donde indica que puede ser utilizado de 3 a 5 años, o puede tener una normativa donde dice que es apto para niños de una cierta edad, las normativas se expondrán el siguiente subcapítulo.

#### **5.4 Normativas existentes en los juegos para niños**

Todos los juguetes deben cumplir con normativas existentes para poder ser comercializados en el mercado. En general las normativas para lo juguetes son mundiales pero cada país también cuenta con sus propias normativas, algunas como fue dicho, mundiales y otras específicas.

Los juguetes solo pueden llegar a comercializarse si no perjudican la seguridad o la salud de los usuarios, cuando sean utilizados para su destino normal y para su uso previsible, teniendo en cuenta el comportamiento y la actividad de los niños.

Todos los juguetes que están en el mercado deben cumplir requisitos que protegen al consumidos contra los riesgos de salud y lesiones que puedan provocar. Por esto mismo, se deben reunir mínimamente unas propiedades determinadas, físicas, químicas y mecánicas, ya sea de inflamabilidad, eléctricas, higiénicas y radiactivas.

El Área de Gobierno de Economía y Empleo del Instituto Municipal de Consumo, expone las exigencias esenciales de seguridad de los juguetes. Iniciando con las propiedades físicas y químicas, los requisitos para estas propiedades son la resistencia/estabilidad para soportar tensiones sin roturas, bordes salientes, cuerdas y fijaciones diseñadas para que no presente riesgos. Las piezas de dimensiones adecuadas para cada edad, donde protejan al usuarios de no ser tragadas o inhaladas. Debe tener una estabilidad en el agua, una energía cinética controlada y la temperatura no debe provocar daños. Todos estos requisitos de las propiedades físicas y químicas evitan riesgos como heridas, lesiones corporales, asfixia/estrangulamiento, ahogamiento, quemaduras e intoxicación.

Las propiedades de inflamabilidad contienen tres requisitos básicos, no se debe quemar al exponerse a una llama o chispa, o fuente de fuego, segundo no debe ser fácilmente inflamables y por ultimo si arden o bota algún calor debe hacerlo lentamente y con poca velocidad de la llama. Estos tres requisitos son basados para evitar las quemaduras en el usuario.

En cuanto a las propiedades químicas existe un requisito básico, prohibición o limitación con cantidades señaladas del uso de determinadas sustancias químicas, para evitar la intoxicación y las quemaduras de los niños.

Las propiedades eléctricas tienen dos requisitos en primer instancia la tensión eléctrica debe estar limitada a cada país, no puede exceder los voltios de cada país, en este caso en Argentina docientos veinte voltios. Los cables y conductores debes estar aislados para

evitar descargas. Estos requisitos evitaban la electrocución, lesiones corporales y quemaduras.

En cuanto a las propiedades higiénicas el requisito es importante, puesto que el diseño del juguete debe facilitar la limpieza, para evitar patógenos o mugre que pueda hacer que el niño se intoxique o contraiga infecciones.

Por último se encuentran las propiedades radiactivas, su requisito se basa en el límite a las sustancias radiactivas para evitar la radiación.

En Argentina el Instituto Nacional de Tecnología Industrial (INTI) es un organismo público creado en el año 1957, la misión del INTI es el desarrollo, la certificación y la asistencia técnica de la tecnología industrial en Argentina. En su página disponible en internet (s.f) hace referencias a las normativas que debe cumplir un juguete para poder certificarse de manera adecuada para ser utilizado por el usuario.

Las normativas que impone el INTI son iguales a las anteriormente expuestas, sin embargo se rigen por las normas IRAM para poder obtener una certificación debe cumplir los siguientes aspectos, Norma IRAM-NM 300-1: 2003 Propiedades generales, mecánicas y físicas; Norma IRAM-NM 300-2: 2003 Inflamabilidad; Norma IRAM-NM 300-3: 2003 Migración de ciertos elementos; Normas IRAM-NM 300-4: 2003 Juegos de experimentos químicos y actividades relacionadas. Normas IRAM-NM 300-5: 2003 Juguetes químicos distintos de los juegos experimentados. Y por último Normas IRAM-NM 300-6: 2003 Seguridad de los juguetes eléctricos.

Así bien, a partir de estas normativas, el INTI contiene en su página un artículo sobre las leyes, en donde explica cada una de ellas exponiendo el número de ley y los artículos que debe regir un juguete.

Que con la finalidad de satisfacer el objetivo de construir un Mercado Común, los Estados Partes del Tratado de Asunción aprobado por la Ley N° 23.981, han decidido actualizar la reglamentación existente en materia de las exigencias esenciales de seguridad, advertencias e indicaciones de las prevenciones de empleo para los productos denominados juguetes, a los efectos de facilitar el intercambio comercial entre los países signatarios. Que en cumplimiento de tal decisión el GRUPO MERCADO COMÚN del MERCADO COMÚN DEL SUR (MERCOSUR), en su carácter de órgano ejecutivo del referido Tratado, ha dictado

la Resolución N° 23 de fecha 8 de octubre de 2004 donde se establecen las exigencias esenciales de seguridad aplicables a los productos denominados juguetes. (INTI, 2005)

Así bien, la segunda ley viene acompañada de la anteriormente expuesta, esta segunda ley esta basada en el usuario, en su protección y seguridad.

La Ley N° 24.240 de Defensa del Consumidor en sus Artículos 4º, 5º, 6º y concordantes establece la obligatoriedad de la información suficiente, la seguridad y la protección de la salud de los consumidores o usuarios. (INTI, 2005)

De esta manera el INTI, expone las leyes de seguridad para poder certificar y llevar a cabo una comercialización de los juguetes, cumpliendo dichas resoluciones y leyes se puede llegar a comercializar un juguete para niños.

Un juguete no solo lleva normativas en el en cuanto a su producción sino también a su etiquetado, marcado y advertencias de uso. En cuanto al etiquetado los juguetes tienen que llevar siempre de forma visible, legible y en castellano la siguiente información, primeramente nombre, razón social y/o marca del juguete. Seguido de Domicilio del fabricante o de su representante autorizado, las advertencia y las indicaciones de uso y manejo, esta ultima depende si el juguete lo necesita o no.

En cuanto al marcado es importante para poder comercializarse, en este caso en Argentina el juguete debe tener la marca del INTI, ya que si se encuentra en el mercado es porque cumple las normativas y requisitos legales sobre seguridad. (INTI, 2005)

En el caso de que algún juguete que se encuentre en el mercado no cumpla con las normas adecuadas o comprometa la salud y seguridad de los consumidores las autoridades competentes adoptaran las medidas adecuadas para retirarlos del mercado o prohibirán su comercialización, haciendo un pago de multa por incumplimiento de las normas.

## **5.5 Advertencias e indicaciones de los juguetes**

Los juguetes deben ir acompañado de indicaciones que permitan reducir los riesgos en el momento de ser utilizados. El Área de Gobierno de Economía y Empleo del Instituto



Municipal de Consumo, de la ciudad de Madrid (s.f) plantea a partir de una tabla dividiéndola en dos partes el tipo de juguete y las advertencias/indicaciones. Cuando los juguetes no son destinados a niños menos de 36 meses, deben llevar indicación que no es permitido para ciertas edad o rango de edades, a partir de eso se debe explicar los riesgos específicos que motiven dicha exclusión.

Cuando se trata de toboganes, columpios en suspensión y juguetes análogos montados sobre soportes, las instrucciones deben indicar la necesidad de efectuar controles y revisiones periódicas de las partes mas importantes, debe precisar que de no efectuar control el juguete podría llegar a tener riesgos como volcarse o caerse.

Cuando se trata de juguetes funcionales, los cuales cumplen la misma función que aparatos destinados a adultos y son reducidos a escalas menores, debe llevar la advertencia que no puede ser usado sin la presencia de un adulto, de esta manera se debe indicar como funciona, las precauciones que debe adoptar el usuario, los riesgos si no adopta dichas precauciones, teniendo en cuenta que debe mantenerse fuera del alcance de niños con las edades que no deben hacer uso de este juguete.

Los juguetes que contienen sustancias peligrosas y juguetes químicos, son los que mas advertencias e indicaciones deben llevar, puesto que se esta exponiendo la salud del niño. Las advertencias deben hacer hincapié en el carácter peligroso y las precauciones que deberá adoptar para evitar los riesgos que se puedan presentar, y se expondrán dichos riesgos. El juguete debe mencionar los primeros auxilios que debe hacer el adulto en caso de accidente, así mismo, estos juguetes deben exponer las edades que pueden utilizarlos y las que deben quedarse por fuera del rango de edades.

En cuanto a las patines y patinetas lo primero que debe tener visible es la propagación de los equipos de protección, en este caso nombrando los adecuados para la interacción con el niño, un ejemplo puede ser, casco, rodilleras, guantes, entre otros.

Por ultimo se encuentran los juegos náuticos, los cuales deben llevar como indicación, en donde se pueden usar, si es con una persona adulta también debe decirlo y

generalmente lleva la indicación que el niño pueda permanecer de pie tocando el piso del agua y estar bajo la vigilancia de una persona adulta y responsable.

De esta manera, los juguetes deben cumplir y regirse por unas normativas, advertencias e indicaciones de juego, para que el juego pueda ser óptimo para el usuario, donde no sufra lesiones de ningún tipo. Al tener juguetes que se adhieran a estas normativas los niños pueden jugar libremente sin llegar a sufrir consecuencias a largo o corto plazo. Jugar con tranquilidad tanto del infante como de sus padres.

## **Capítulo 6. Desarrollo del Producto**

### **6.1 Elecciones y decisiones del producto**

A partir de la investigación, indagación y recopilación de información adecuada para realizar el proyecto de graduación, se fueron tomando diferentes elecciones a menudo que se fue desarrollando los diferentes capítulos. A partir de la información relevada previamente se tomaron decisiones para la realización del juguete o juego para niños de tres a cinco años.

Se plantea la propuesta del diseño de un juguete para niños de 3 a 5 años que fomente el desarrollo psicomotriz. El juguete pretende acompañar al infante en su proceso de desarrollo motriz, es de vital importancia aclarar que el juguete no desarrolla la motricidad, es un acompañamiento de este proceso por el cual los niños están atravesando, se pretende acompañar y fomentar desde el hogar la práctica y proceso de dicho aprendizaje.

De esta manera, se plantea un juguete que acompañe al niño en el dibujo, en el momento en que se encuentra en su hogar, en compañía o solo. Un juguete de dibujo en el cual pueda pasar varias horas dibujando diferentes objetos, ya sean "garabatos", figuras geométricas, a su familia, su mascota entre otros.

Un juguete que no exija a una segunda persona para poder jugar, sin embargo, si esa segunda persona quiere unirse, se pretende darle la posibilidad de compartir tiempo con el dibujante, en este caso, el infante.

Aun así, si el niño se encuentra en su casa y sus padres están ocupados o simplemente están realizando diversas tareas, el juguete brinda la posibilidad de jugar solo, de dibujar para imaginar, crear y divertirse, siempre acompañado del aprendizaje.

El juguete constará con cuatro figuras para que el usuario pueda dibujar en su interior, tres figuras geométricas, el círculo, el triángulo, el cuadrado y una figura en forma de estrella, como figuras principales, estas cuatro figuras fueron elegidas ya que son las más trabajadas en las aulas de trabajo, en utilizarse y dibujarse en el momento en el que se

esta aprendiendo, en los jardines de infantes las primeras figuras que se aprenden son las geométricas, es por esto que se tomó la decisión de que el juego contenga tres figuras geométricas y una estrella, para acompañar el dibujo y prolongar la imaginación del niño. La estrella se plantea como cuarta opción, puesto que ayuda a la imaginación del niño, ya sea como acompañamiento para dibujar un paisaje, un cielo entre otros, también colabora como plantilla para acompañar el desarrollo de la motricidad tanto fina como gruesa.

Las tres figuras geométricas y la estrella estarán unidas al tablero de dibujo de tal manera que no exista la posibilidad de pérdida. Al hacer que las figuras hagan parte del juego se pretende también cumplir normativas de seguridad para la realización del juego.

El juguete consta de una morfología adecuada para las normativas, donde no se encuentran puntas afiladas que pueda afectar al usuario. Puntas redondeadas, lo mismo ocurre con el triángulo, la estrella y el cuadrado, al redondear las puntas de todo el juguete se pretende cuidar al infante de daños o lesiones al momento de jugar.

De esta manera, se pretende hacer que el juguete tenga una vida durable, que no se tenga que botar con solo una utilización, sino que el usuario tenga la posibilidad de tener su tablero de dibujo hasta que complete sus etapas de desarrollo motor.

Así mismo, el tablero es un tablero de dibujo transportable, para darle la posibilidad al usuario de transportarlo a donde quiera ir, podrá ir con su juguete al jardín de infantes, de viaje, o llevarlo a cualquier lugar de la casa, ya sea mientras sus padres se encuentren realizando diversas tareas y los padres quieran tenerlo cerca para poder tener control sobre el, al momento del juego.

Siendo un tablero de dibujo transportable se tienen en cuenta las dimensiones de los niños de las edades elegidas, un tablero que el niño pueda transportar sin necesidad de una persona adulta, de peso liviano y con agarres para ser trasladado. Este aspecto de traslado da la posibilidad de que ocupe poco espacio al momento de encontrarse en reposo.

El tablero de dibujo esta pensado para ser producido en un material no tóxico y virgen, de esta manera, se eligió el polipropileno (PP), plástico termórigido, que no afecta al infante en el momento que lo lleve a la boca o que decida morderlo por alguna razón.

Los colores que se eligieron a partir de la indagación del significado de los colores, lo que interpretan y como se perciben. Así bien, se eligieron los colores primarios: Amarillo, azul rojo y violeta. El juguete tendrá estos colores para hacerlo amigable y agradable a la vista del infante.

De tal manera, se quiere optar por ubicar al producto en una de las marcas existente y es por esta razón que se elige la marca *Fisher Price*. Marca elegida, indagada y expuesta en el capítulo cuatro. Al indagar la marca elegida se exploraron los colores que la marca como tal trabaja para los juegos existentes (Figura 8 y 9).

Se aspira que el juguete cumpla los diferentes aspectos anteriormente nombradas para ser un producto que recopile la información que se fue recolectando y analizando, tomando de cada uno de los capítulos la información relevante.

## **6.2 Normativas y advertencias de uso**

El tablero para dibujo debe poseer las exigencias esenciales de seguridad de los juguetes. Es por esto, que el tablero de dibujo debe cumplir con las normas exigidas, que se plantean, en cuanto a las propiedades Físicas y Químicas, cumple con piezas de dimensiones adecuadas y permitidas para está edad, las cuales no pueden ser tragadas o inhaladas. Resistencia/estabilidad para soportar tensiones sin roturas, bordes salientes, cuerdas o fijaciones diseñadas para que no presenten riesgos. En cuanto a la inflamabilidad, no debe quemarse al exponerse frente a una llama o chispa de fuego, si llegase a quemarse, lo hace lentamente y con poca velocidad en la llama. En cuanto a las propiedades higiénicas el diseño facilita la limpieza del producto, se observa en todo el juego de dibujo, ya que no posee ranuras hondas donde pueda llegar a filtrarse material o mugre no deseado.

En cuanto a las advertencias de uso, lleva la simbología que no es un juguete apto para niños menos de 3 años, ya que lleva consigo piezas pequeñas para un niño de corta edad.

Estas son las normativas y advertencias de uso que debe llevar el producto para poder ser comercializado de una manera adecuada. Si se cumplen todas las condiciones para poder comercializarse, el producto será un producto apto para niños de 3 a 5 años, donde se toma en cuenta todas las partes importantes que debe cumplir un diseño antes de salir al mercado.

### **6.3 Generación de bocetos**

Del análisis realizado además de la recopilación de datos y estudio de campo, se indagó en los diferentes juegos existentes y a partir de los aspectos relevantes se realizaron diferentes bocetos o primeras ideas del producto a desarrollar, se tomaron algunas características de los productos actuales como lo fueron colores, líneas morfológicas, figuras geométricas y se incorporaron en una idea mejorada apuntando específicamente a niños de tres a cinco años, para incentivar el desarrollo psicomotriz a partir del dibujo.

Principalmente se tuvo en cuenta la zona de trabajo como lo es el tablero en sí, el lugar donde el niño logra plasmar sus ideas y dibujos.

Se evidenció que tanto en las aulas de clase como en los hogares los niños dibujan sobre hojas de papel tamaño A4, que luego son archivadas o entregadas a los diferentes familiares, profesoras o compañeros, de esta manera se mantiene la idea de trabajar a partir de hojas de papel, proporcionando el cambio de hojas las veces que sean necesarias.

Tras la identificación de los problemas y el análisis realizado se comenzó con las propuestas de un tablero de dibujo, brindando la posibilidad de ser trasladado a diferentes contextos. Se tendrá en cuenta la morfología básica y los colores utilizados de los productos existentes.

Se diseñara un producto donde el infante pueda dibujar con diferentes elementos, ya sea, crayolas, marcadores o colores, acompañado de cuatro figuras geométricas, existentes, que acompañen y sirvan como plantillas para el dibujo. Este tipo de tablero le brinda al usuario la posibilidad de extender su creatividad, plasmar sus ideas y compartir sus pensamientos.

A partir de responder las necesidades funcionales se pretende que comunique una estética amigable que remita al juego o a un producto didáctico, de tal manera que el niño el cual será el usuario, lo acepte y lo incorpore como sitio de trabajo y diversión.

Otro factor importante es el traslado, este producto dará la opción de ser transportado por el niño o un adulto, contando con diferentes agarres para la facilidad de llevarlo a diferentes contextos o situaciones. Se pretende dar solución al tema del guardado, haciendo que el juego ocupe el menor espacio posible y no se genere un obstáculo cuando se encuentre en reposo.

Se tendrá en cuenta el termino funcional, estético, productivo y comunicacional y de uso para este juego de dibujo el cual responderá eficazmente al acompañamiento del desarrollo psicomotriz.

Las primeras propuestas que se plantearon fueron a partir de tableros existentes, donde el tablero de juego estuviera diseñado para marcadores borrables de tal manera que el niño pudiera borrar y dibujar de vuelta en la superficie. Se descartó la propuesta puesto que no solamente los materiales para dibujar son los marcadores borrables, pues en muchas ocasiones los infantes en el jardín y en su casa no tienen a su disponibilidad este tipo de objetos. Al trabajar con la idea del tablero borrable, delimitaba al infante a tener en el contexto elegido, un uso específico de material, en este caso debería tener a disponibilidad un marcado borrable para evitar daños en juego de dibujo.

Posteriormente se tuvo en cuenta la forma de trabajo de los niños tanto en la escuela como en el hogar, resaltando el uso de hojas de papel, en los diferentes contextos y situaciones. Elegidos por el usuario como preferencia para dibujar, puesto que es el sitio

de trabajo más amigable, donde no exige la utilización de un material delimitado, sino al contrario abre la oportunidad de trabajar con diferentes elementos sobre una hoja de papel, ya sea con marcadores, crayolas, pinturas o colores.

Posteriormente se plantearon dos propuestas (Figura 10 y 11) para un tablero de dibujo que incorporara la hoja de papel, resolviendo el cuerpo principal, incluyendo dos o tres posibles figuras geométricas, aportándole la posibilidad al niño de dibujar e interactuar con los diferentes elementos que pueda obtener con mayor facilidad.

La propuesta final pretende conceptualizar los diferentes materiales utilizados en el momento de dibujar, los cuales, incentiven, motiven y acompañen al trazo del dibujo. De esta manera se incorporan cuatro figuras geométricas movibles y una hoja de papel para que el usuario tenga la posibilidad de dibujar con lo que desee, cualquier elemento que tenga a la mano proporcionará la facilidad de dibujar encima de la hoja. Realizando la tarea de poder trasladar el tablero a diferentes contextos, con agarres visibles sin delimitar el modo de traslado.

#### **6.4 El producto**

La labor del Diseñador es generar productos que tengan el poder de reducir riesgos e insatisfacciones, hacer que estos sean utilizables, generar sensaciones emotivas a los consumidores, y generar una buena comunicación entre el producto y usuario. (Pacheco, 2014, p. 72)

*Dibujarte* (Figura 12) es un juego para niños que tiene como fin el acompañamiento del desarrollo psicomotriz de los niños de tres a cinco años, a partir de la estimulación del dibujo. Brinda la posibilidad al infante de tener un espacio proporcionado, de tal manera que pueda pasar algunas horas imaginando y creando.

*Dibujarte*, tablero de dibujo, que cuenta con dos carcazas principales unidas por cuatro tornillos en la carcaza posterior, asegurando y encastrando de tal manera que ambas carcazas se encuentren fijas.



Se sitúa un agarre en la parte lateral, derecha o izquierda, se mantuvo este agarre para la comodidad del usuario, de tal manera, que en el momento que el usuario desee trasladarlo pueda tener la oportunidad de llevarlo con ambas manos o en forma de maleta.

En la parte superior e inferior del tablero, se encuentran dos rieles móviles, los cuales están asegurados a dos rieles fijos, proporcionándole al infante la facilidad de mover de un lado a otro las figuras geométricas. Así bien, ambos rieles sirven para delinear y acompañar el desarrollo de la motricidad fina, acompañando al infante en el manejo de líneas gruesas, finas, continuas o discontinuas.

En los extremos, tanto derecho como izquierdo, de ambos costados, se encuentran cuatro figuras de tamaño adecuado, evitando ser inhaladas o comidas por el usuario (Figura 13). De izquierda a derecha la primera figura es un círculo de color amarillo, seguido por el cuadrado de color verde, luego el triángulo de color morado y finalmente se encuentra la estrella de color azul. Estas cuatro figuras son interactivas, pueden ser extraídas del lugar inicial para ser utilizadas como plantillas de dibujo.

Se eligieron estos cuatro colores dependiendo de lo que refleja cada uno con la vida cotidiana, el círculo se elige de color amarillo, haciendo alusión al sol, luego el cuadrado con color verde con referencia a la naturaleza, la estrella tiene compatibilidad con el cielo y por último el triángulo de color morado.

En el medio se ubica la parte para dibujar, esta cuenta con un espacio para una hoja A4 dando así la posibilidad para que el niño pueda dibujar en hojas de papel pudiendo cambiar varias veces de hojas y guardando sus dibujos. Se plantea de esta manera para que el infante pueda compartir sus dibujos con diferentes personas, ya sea sus familiares o amigos.

El lugar donde se encuentra la hoja cuenta con dos hendiduras, se ubican cada una en un extremo del tablero centradas y alineadas, con el nombre de la marca, dándole la comodidad al niño para poder dibujar, de manera que la hoja no pueda moverse y se

mantenga estable. De tal manera, que pueda dibujar y si desea cambiar la hoja pueda hacerlo con facilidad ya que no cuenta con ninguna restricción y le da la posibilidad al usuario de cambiar la hoja en el momento que lo desee, ya sea por si mismo o con ayuda de una segunda persona.

## **6.5 Secuencia de uso**

La manera como se comunica el objeto, el usuario y el contexto son los mayores planteamientos que debe tener un diseñador al momento de diseñar un objeto, es importante que el producto tenga una buena comunicación con el usuario, facilitándole el entendimiento y acoplamiento para que sea un objeto el cual incentive su uso.

El objeto es funcional sin el hombre, pero es solo usable con el hombre y por el hombre, el uso aparece de la interacción entre el hombre y el objeto y de las múltiples variaciones de esta operación, es claro entonces que la función básica es una y única, mientras que eso se constituye por las alteraciones posibles del protocolo de interacción sujeto – objeto o más precisamente usuario – objeto – entorno. (Zambrano, 2004, p. 27)

Este tipo de producto está planteado de modo que corresponde a dos tipos de usuario, primordialmente, el niño, usuario principal, en segunda instancia se encuentra un usuario, acompañante, que le asistirá cuando el niño requiera de su ayuda, brindando también, la posibilidad de que el segundo usuario pueda ser parte del juego.

El tablero de dibujo, *Dibujarte*, puede ser transportado y manipulado por el niño, es un tablero ligero, de poco espesor y peso, puede ser acomodado por el usuario o con ayuda del segundo usuario, brinda la posibilidad de que el niño pueda manipularlo con ambas manos, o si se le es más cómodo llevarlo como maleta, sujetándolo por el extremo.

Al obtener la forma preferida de estabilidad, el usuario puede elegir con que materiales desea trabajar, entre ellos se encuentran diferentes elementos de dibujo. Puede trabajar con materiales que para el niño sean de mayor diversión e interés, colores, marcadores, papeles con recortes o crayolas, son los elementos sugeridos para la realización e iniciación del juego.

El tablero de dibujo cuenta con una zona específica en el medio para situar la hoja de papel, en el momento en que el niño desee dibujar es necesario tener a la mano una hoja tamaño A4 de cualquier tipo, blanco, rayada o de colores. De esta manera debe ubicar el tablero en una superficie lisa o si bien lo prefiere el usuario encima de sus piernas de tal forma que se sienta cómodo para poder divertirse.

En el momento de posicionar la hoja, el niño necesitará las primeras veces de modelo a un segundo usuario, enseñándole la manera adecuada en que debe colocar la hoja de papel, deslizando la hoja primero por un extremo de tal manera que la hoja pase por ambos sujetadores, los cuales llevan el nombre de la marca seleccionada.

Para comenzar a jugar y dejar fluir la imaginación, el usuario cuenta con cuatro figuras geométricas las cuales se encuentran sujetadas por dos rieles fijos, en cada riel, se encuentran dos figuras. Ambos rieles pueden ser deslizados de lado a lado, de la misma manera las figuras geométricas pueden ser movibles de lado a lado, brindándole al infante la posibilidad de tener las plantillas en el lugar que elija.

Las cuatro figuras son de estructura hueca, brindando la posibilidad de extraerse y ser manipularlas delineando su interior o exterior encima de la hoja de papel del tablero de dibujo.

De esta manera se da inicio al juego de dibujo, donde el niño logra plasmar sus ideas, deja fluir su imaginación aprende a dibujar las diferentes figuras elegidas que con mayor frecuencia son utilizadas en las diferentes aulas de trabajo y juegos existentes.

En el instante en que el niño desea abandonar el juego, puede retirar la hoja de papel y entregársela a la persona que desee o si bien, sus padres puede ayudar colocándola en la nevera o en un sitio visible, aludiendo al niño por su buen trabajo y sus manos artísticas.

Antes de retirar el dibujo, las figuras deben volver al lugar inicial, con o sin ayuda de un segundo usuario, las figuras encastran de manera justas dentro de cada lugar definido por medio de una hendidura que se encuentra en la carcasa principal. Así bien, en el

momento en que las figuras vuelven a su puesto de guardado, los rieles se deslizan hacia los costados con sus respectivas figuras para lograr un guardado adecuado.

Al estar el tablero en posición de reposo, puede ser almacenado en un lugar plano, ya sea vertical u horizontalmente, cuenta con una dimensión estándar para que su guardado ocupe un lugar determinado, sin tener que ocupar espacios innecesarios. De esta manera el juego de dibujo queda en posición de reposo para que pueda ser manipulado cuantas veces se requiera.

## **6.6 Especificaciones concretas del producto a tener en cuenta**

*Dibujarte* cuenta con la posibilidad de ser manipulado en una mesa lisa o en las piernas del usuario. Dos posibilidades de ajustes, incentivando a la toma de decisiones del usuario, ya sea porque se encuentre en un contexto determinado y la mejor solución sea en una mesa o si se encuentra en su casa y quiere estar cerca de sus padres, puede hacerlo sentado en la cama o en un sofá mientras disfruta de la compañía de otras personas.

Al contar con dos rieles movibles, se brinda la posibilidad al infante de compartir su tablero, ya sea con una persona adulta, compañeros o amigos. Puesto que el tablero de dibujo, *Dibujarte*, no cuenta con una manera correcta de usar, en ambos costados tanto superior como inferior cuenta con la marca elegida, brindándole al tablero la posibilidad de ser usado por una segunda persona, sin tener una manera única de ser utilizado.

Así mismo, se pretende lograr a partir de los rieles movibles, la facilidad para deslizar las figuras geométricas, tanto para los costados, como hacia arriba y abajo. De esta manera, se logra un dinamismo en el momento de dibujar.

Se debe tener en cuenta que los rieles movibles y plantillas de dibujo, no pueden pasar de un extremo al otro, puesto que logran encontrarse en el medio del tablero. De esta manera, al tener ambos rieles en el medio, las figuras pueden cambiar de lado, variando

si se quiere dejar de costado derecho o izquierdo, dependiendo de cómo desee utilizarlo el usuario.

En cuanto a la limpieza de *Dibujarte*, si el infante elige pintar con pinturas, puede hacerlo, es recomendable bajo la supervisión de un mayor de edad, de tal manera, que no vaya a sufrir ninguna intoxicación por las pinturas, y estas sean manipuladas de la forma adecuada. La higiene del producto, esta pensada de tal manera que con una toalla húmeda o seca, se pueda pasar por encima del tablero y quede limpio, el tablero no posee ranuras hondas por donde pueda pasar la mugre.

Finalmente, *Dibujarte* es un juego de dibujo que no posee ningún objeto corta punzante o esquinas que puedan hacerle daño al usuario. Fue diseñado con la delicadeza necesaria para que ningún niño sufra de cortadas o accidentes indeseados.

### **6.7 Secuencia de ensamble**

El tablero de dibujo, *Dibujarte*, está diseñado teniendo en cuenta el estudio previo, es por esto que el tablero cuenta con diferentes piezas para poder fabricarse. A través de la indagación de los diferentes aspectos se tomaron los aspectos relevantes para diseñar un tablero el cual contara con la menor cantidad de piezas, sin dejar de lado, que fuera divertido para el usuario.

Luego de evaluar el usuario, contexto y tipo de producto que se iba a realizar se fueron creando las diferentes partes que en su totalidad generaran un tablero de dibujo para el acompañamiento del desarrollo psicomotriz.

El producto que se desarrollo fue diseñado con formas simples tomando materiales existentes en productos relacionados con el tema, al igual que la morfología, se tuvo en cuenta la edad de los niños para evitar cualquier accidente indeseado.

De este modo el tablero de dibujo cuenta con dos carcasas principales, las cuales están diseñadas a partir de líneas orgánicas, para evitar bordes que puedan hacerle daño al usuario. Las carcasas están unidas a partir de cuatro tornillos estándares que se

encuentran en la parte posterior de la carcasa inferior, de esta manera al encastrar ambas partes, los tornillos deben ser atornillados para evitar la separación de ambas partes.

En los extremos se encuentran dos rieles fijos, los cuales están encastrados por los costados, evitando que se deslicen o puedan separarse del tablero de dibujo, la manera única para separar los rieles fijos, es desatornillando todo el tablero de dibujo.

Así mismo estos rieles fijos contienen dos rieles móviles, los cuales pueden deslizarse hasta encontrarse en el medio, ambos rieles móviles contienen dos figuras geométricas que cuentan con un agarre cerrado, generando la movilidad de las piezas de un lado al otro, evitando que las plantillas puedan ser extraídas o perdidas.

En los extremos del tablero se encuentran cuatro figuras, círculo, cuadrado, triángulo y estrella, cada figura contiene una hendidura en los extremos del tablero, el cual permite el posicionamiento de cada figura, brindándole un lugar específico a cada plantilla de dibujo.

En el medio se sitúa el tablero de dibujo, en forma de bandeja, cuenta con dos hendiduras, superior e inferior, para sujetar la hoja de papel, evitando que se deslice de lado a lado, en el momento en que el tablero de dibujo se encuentre en uso.

En uno de sus extremos, posee un agarre que sobresalen para que el infante pueda transportarlo como mayor guste, ya sea sujetándolo con ambas manos o llevándolo como maleta.

De esta manera el producto está armado y listo para utilizarse. En el momento de guardado, puede almacenarse con todas las piezas en su lugar, ya que es un producto compacto que trae consigo todas las piezas, no necesita de espacios extras para guardarse.

## **6.8 Datos técnicos**

Al definir la propuesta el Diseñador debe definir y presentar los datos técnicos necesarios para la construcción y realización del producto. En los que se enlazan las decisiones morfológicas, tecnológicas y estéticas que se definieron en el proceso de diseño.

La documentación de los diferentes aspectos a definir dará una idea sobre si es factible o no la realización del producto, detallando las piezas que lo conforman y sus vinculaciones las cuales deben responder al buen uso de material y del proceso con el que se pretende su fabricación.

El material que se utilizará en las cuerpo del tablero, como lo son carcasas, frontal y posterior, cuatro figuras de juego y tablero de dibujo, serán Polipropileno (PP), plástico usado para la fabricación de juguetes para niños. Al ser un plástico virgen, cuenta con la característica de ser un plástico rígido, no requiere un aditivo de plasticidad, es simple de procesar, no es toxico y es resistente a la corrosión, tensión y roturas.

En la parte posterior del tablero se encuentra un cambio de materialidad, una superficie con silicona, dandole al table de dibujo una nueva textura. El agarre único de transportación, esta en Polipropileno (PP), de tal manera que no tenga ningun borde sobresalientes, para la comodidad de la mano del usuario, evitando cualquier accidente o maltrato de sus manos, siendo un material amigable y liso.

## **6.9 Procesos**

Para la realización del producto, es necesario tener en cuenta el proceso por el cual se va a producir. Al tener claridad en los materiales que se eligieron, el siguiente paso fue elegir el proceso por el cual se realizará el juego de dibujo.

El juego de dibujo cuenta con doce piezas, las dos carcasas, superior e inferior, en la parte superior cuenta con una superficie de silicona, unico cambio de materialidad, se realizaran a partir del proceso llamado inyección, proceso semicontinuo, que consiste en inyectar un polímero, cerámico o metal en estado fundido o ahulado en un molde cerrado

a presión y frío, en el molde el material se solidifica y al abrir la maquina sale la pieza inyectada, copiada, como se encuentra en el molde.

Así mismo, se encuentran cuatro rieles, dos de estos fijos, mientras que los dos sobrantes son movibles. Estos cuatro rieles diseñados y producidos por el mismo proceso de inyeccion anteriormente nombrado, los rieles fijos serán de diferente color a los rieles movibles, de tal manera que se prioricen los rieles movibles ya que son los que serán utilizados por el usuario en el momento de usar el tablero de dibujo.

En los extremos superior e inferior, centrado, se encuentra el sujetador para hojas, con la marca elegida, ambas carcasas estarán producidas en Polipropileno (PP), por medio del proceso de inyección.

Finalmente, se encuentran cuatro figuras del tablero de dibujo, se realizarán a partir del mismo proceso dicho anteriormente, cada una de diferente color para hacer del juego un producto amigable y divertido.



## **Conclusiones**

El desarrollo psicomotriz del infante tiene diferentes etapas, cada una de ellas de vital importancia para el crecimiento y desarrollo de el niño. El mayor impulsador del desarrollo psicomotriz en los niños son los padres, sin la ayuda de los padres es imposible lograr un buen desarrollo para un niño. Los niños dedican gran parte del tiempo a jugar, no importa si es solo o acompañado, la importancia de el juego es vital para el desarrollo del lenguaje.

El lenguaje es la forma cómo el ser humano se defiende del mundo que lo rodea, de ese mundo exterior, al que nuestros padres nos traen. El lenguaje es la comunicación del ser humano, de esta forma, hoy en día el hombre puede dialogar, trabajar, estudiar, interactuar y defenderse por sí mismo. Con la ausencia del lenguaje no existiríamos, es tan importante, que se desarrolla a partir del primer mes de vida, ya sea por medio de balbuceos, eso es un método de lenguaje, de comunicación.

De la misma manera al ir creciendo, al paso de los meses, el niño empieza a transformar su lenguaje y lo hace por medio del juego. Eso que nos parecía divertido cuando éramos pequeños, que podíamos pasar horas jugando y no nos aburríamos, pues sí, esa es la mejor forma de aprender, interactuando y descubriendo.

Desde pequeños somos seres en constante descubrimiento, donde lo importante para las personas adultas pasa a ser lo insignificante para el niño. Lo único que pide a gritos el niño es jugar, poder relacionarse por medio del juego, conocerse a sí mismo jugando, fantaseando y viviendo un mundo desconocido tanto interior como exterior.

Hay que entender que jugar solo no es malo, jugar solo es la mejor manera de explorar, de poder conocer a ese ser interior que tiene cada niño, entre mas juego y exploración haya mayor será la facilidad con que el hombre entre en el mundo que lo rodea. También, es interesante el poder dejar al niño jugar con sus amigos, pasar horas y mas horas compartiendo con sus amigos, puesto que es la manera como podrá intercambiar lenguaje, intercambiar deseos, opiniones, disgustos y miedos.

El dibujo es una de las maneras para conocer a los niños, los dibujos expresan sentimientos, emociones, disgustos y ayudan a entender lo que el niño quiere decir. En muchas ocasiones los niños no hablan directamente con sus padres ni con sus docentes, es por esto que hoy en día se le ha dado mas importancia al dibujo, pues es la herramienta mas valiosa que tienen los docentes y padres para llegar al niño.

El dibujar es un juego valioso, en el cual el niño abre su alma para mostrar la necesidades que tiene, aparte de expresar sus sentimientos, aprende de manera divertida, se desarrollan diferentes destrezas tanto su motricidad fina y gruesa, como también habilidades que hacen parte del desarrollo psicomotriz.

No existe un momento o tiempo determinado para dibujar, es por esto que los padres cumplen un rol primordial en el desarrollo psicomotriz de los infantes. En el aula de clase, dibujan, juegan e interactúan, pero es necesario que los padres hagan parte de esta labor, incentivando y acompañando los momentos de trabajo, como dibujar, pintar y colorear, sin ayuda de los padres el desarrollo psicomotriz de los niños puede llegar a ser lento o no satisfactorio.

Se pretende tener la compañía de un adulto en el momento del dibujo, así como también el niño tendrá momento en que desee dibujar solo, pero se quiere lograr el aporte de una segunda persona, que acompañe, enseñe, cree y juegue de manera divertida a través del dibujo con el infante.

El juego esta ligado con el juguete, de esta manera, a partir del diseño industrial se quiere aportar con el diseño de un juego que combine los colores adecuados para el infante de 3 a 5 años, que pasa la mayor parte de su tiempo jugando. Un juego que a partir del dibujo, de la imitación y la participación de un segundo, pueda aportar y ayudar al desarrollo satisfactorio del lenguaje del desarrollo psicomotriz.

Así mismo se puede decir que los colores, juegan un rol en los juguetes, puesto que el color también define la compra del juguete, los colores deben ser colores cálidos y llamativos, donde no agoten la vista del niño, puesto que el usuario elegido estará en

constante contacto con el juego. De esta manera es importante tener en cuenta que al manejar colores muy fuertes el niño se agotara y terminara decidiendo jugar con otra clase de juguete que no le proporcione agotamiento visual.

Al elegir los colores primarios y mezclarlos con el negro, blanco, verde y violeta le darán al juego de dibujo la combinación necesaria para que sea un juguete de entretenimiento, diversión y el niño pueda pasar las horas que desee jugando, dándole los colores elegidos a partir del análisis de color que se hizo previamente en el capítulo tres.

El plástico es un material que ha tenido mucho tema de controversia para discutir, hoy en día se esta tratando de evitar el plástico, pero la mayoría de objetos y juguetes que existen son de plástico, es por esto que el material que se eligió fue el plástico, al elegir el grupo de plásticos termorigidos, en el cual se encuentra el Polipropileno, dándole al juguete una vida duradera, donde no tenga que dañarse en un año, sino pueda llegar a resistir varios años y no sea desechable y desperdiciado.

## Imágenes seleccionadas

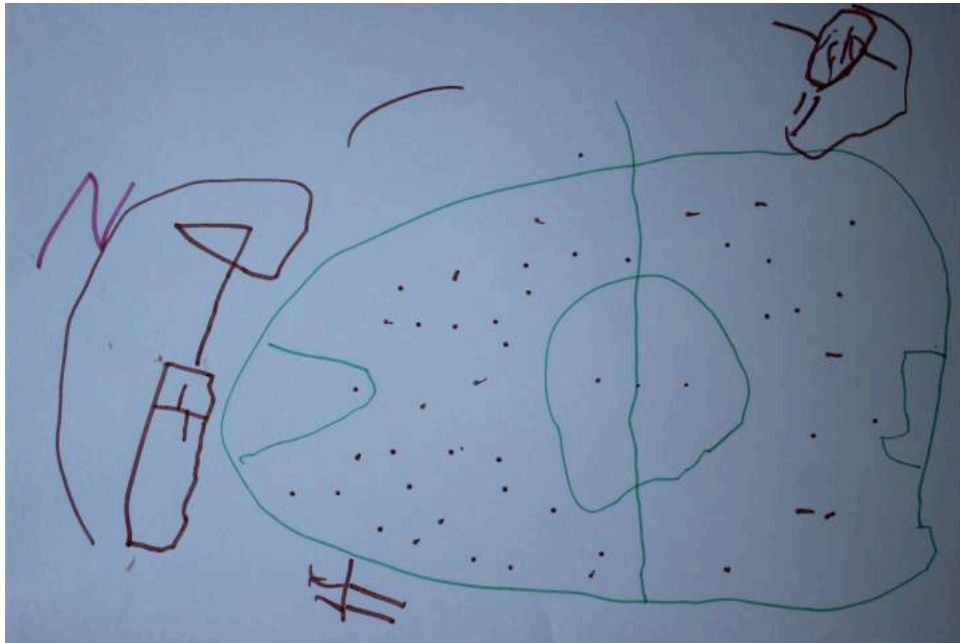


Figura 1. *Cancha de Futbol*. Creación propia.



Figura 2. *Doodle Pro Artístico*. Fisher Price. Disponible en: [http://www.fisher-price.com/es\\_US/products/Doodle-Pro-Artistico](http://www.fisher-price.com/es_US/products/Doodle-Pro-Artistico)



Figura 3. *Dinosaurios de Doodle Pro*, Fisher Price. Disponible en: [http://www.fisher-price.com/es\\_US/products/Doodle-Pro-GLOW-Dinosaurios](http://www.fisher-price.com/es_US/products/Doodle-Pro-GLOW-Dinosaurios)



Figura 4. *Equipo Medico*, Fisher Price. Disponible en: [http://www.fisher-price.com/es\\_US/products/Equipo-medico](http://www.fisher-price.com/es_US/products/Equipo-medico)



Figura 5. *Bote Flotante de los Constructores Little People, Fisher Price*. Disponible en: [http://www.fisher-price.com/es\\_US/products/Bote-Flotante-de-los-Constructores-Little-People](http://www.fisher-price.com/es_US/products/Bote-Flotante-de-los-Constructores-Little-People)



Figura 6. *Juego de Té Mágico para Dos, Fisher Price*. Disponible en: [http://www.fisher-price.com/es\\_US/products/Juego-de-Te-Magico-para-Dos](http://www.fisher-price.com/es_US/products/Juego-de-Te-Magico-para-Dos)



Figura 7. *Grow-With-Me Kitchen*, Fisher Price. Disponible en: [http://www.fisher-price.com/es\\_US/products/Grow-With-Me-Kitchen-T3257](http://www.fisher-price.com/es_US/products/Grow-With-Me-Kitchen-T3257)



Figura 8. *Tablero de Dibujo Doodle Pro*, Fisher Price. Disponible en: <http://www.fisher-price.com>



Figura 9. *Doodle Pro Classic, Fisher Price*. Disponible en: <http://www.fisher-price.com>

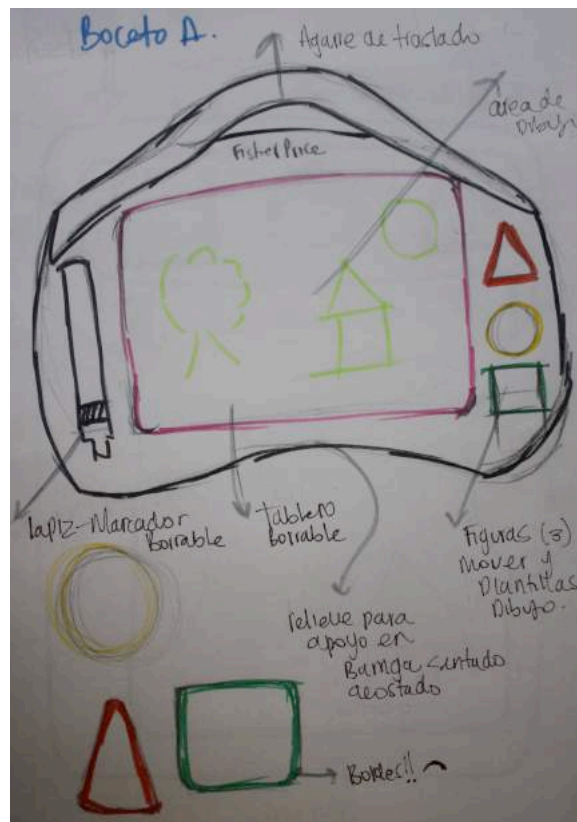


Figura 10. *Propuesta A. Creación propia*





Figura 11. *Propuesta B.* Creación propia.



Figura 12. *Dibujarte.* Creación propia.

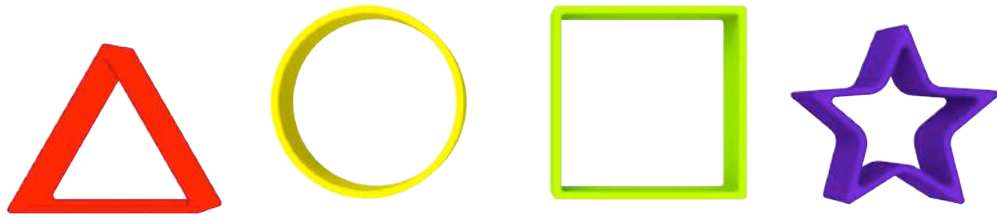


Figura 13. *Figuras platillas*. Creación propia.

## Listado de referencias bibliográficas

- Aberastury, A. (1992) *Aportaciones al psicoanálisis de niños*. Buenos Aires, Ripari.
- Aberastury, A. (1998) *El niño y sus juegos*. Buenos Aires, Editorial Paidós.
- Bay, J. (1994) *Cómo se armonizan los colores*. Barcelona, Las Ediciones De Arte.
- Bressan, P. (2008) *Los colores de la luna*. Madrid, EGEDSA.
- Brune, J. (1995) *El habla del niño, aprendiendo a usar el lenguaje*. Madrid, Ediciones Paidós.
- Bruner, J. (1998) *Acción, Pensamiento y Lenguaje compilaciones de José Luis Linaza*. Madrid, Lerko Print.
- Bruner, J. (1998) *Acción, Pensamiento y Lenguaje compilaciones de José Luis Linaza*. Madrid, Lerko Print.
- Cameron, J (2014) *El camino del artista para padres*. México. Aguilar Editores.
- Davido, R (2003) *Descubra a su hijo a través de sus dibujos*. Segunda edición. Barcelona. España. Editorial Sirio.
- Fisher Price (s.f) pagina web disponible en: [http://www.fisher-price.com/es\\_US/products/Grow-With-Me-Kitchen-T3257](http://www.fisher-price.com/es_US/products/Grow-With-Me-Kitchen-T3257)
- Instituto de Gobierno de Economía y Empleo. (s.f) *Guía del juguete*. Disponible en: <http://www.madrid.es/UnidadesDescentralizadas/Consumo/Publicaciones/GuiasConsumo/Ficheros/GuiaJuguetes.pdf>
- Instituto Nacional de Tecnología Industrial. (s.f) *Organismo de Certificación*. Disponible en: <http://www.inti.gob.ar/certificaciones/c-juguetes.htm>
- Pacheco, J (2014) *Diseñar para un desarrollo motivacional*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Pastoureau. M (2005) *Breve historia de los colores*. París, Éditions du Panamá.
- Peralta. M (s.f) *¿Qué plásticos se usan para fabricar juguetes?*. eHow en Español. Disponible en: [http://www.ehowenespanol.com/plasticos-fabricar-juguetes-info\\_317242/](http://www.ehowenespanol.com/plasticos-fabricar-juguetes-info_317242/)
- Pérez, C. (2010) *La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil*. (s/e)
- Piaget, J. (1993) *Psicología del niño*. Madrid, Morata.
- Rodríguez, J. (2003) *Aprender y jugar: actividades educativas mediante el material lúdico-didactico*. Madrid. Universidad de Castilla-La Mancha.
- Tisseron, S (2006) *Internet, videojuegos, televisión: Manual para padres preocupados*. Barcelona. España. Editorial Graó.

- Vallet, M. (2007) *Educación a niños y niñas de 0 a 6 años*. Madrid, Wolters Kluwer
- Wallon, P. (1999) *El dibujo del niño*. Mexico, Siglo veintiuno editores.
- Winnicott, D.W. (1999) *Realidad y Juego*. Barcelona, Editorial Gedisa, S.A.
- Zambrano, E (2004) *Introducción al Diseño Industrial*. Segunda edición. Bogotá. Colombia. Editorial La Silueta.
- Zapata, O (1995) *Aprender jugando en la escuela primaria: didáctica de la psicología genética*. Mexico, Editorial Pax.
- Zapata, O. (1989) *Juego y aprendizaje escolar*. México, Editorial Pax.

## Bibliografía

- Aberastury, A. (1992) *Aportaciones al psicoanálisis de niños*. Buenos Aires. Ripari.
- Babnik, A. (2011) *Educación para la diversidad*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Barrera, C. (2012) *Etapas según Piaget*. Disponible en: <http://es.slideshare.net/CarolinaBarreraPoveda/etapas-segun-piaget-14960185>
- Bordigoni, M. (2013) *Aprender es cosa de chicos*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Bruner, J. (1998) *Acción, Pensamiento y Lenguaje compilaciones de José Luis Linaza*. Madrid. Lerko Print.
- Céspedes, F. (2011) *La interacción entre los juguetes y el infante*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Cordoba, I. (2011) *Mas allá de la reacción*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- De Falco, S. (2012) *Jugando con símbolos*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- El juego en el desarrollo infantil* (2012) Disponible en: <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Esquinas, F. (2011) *Didáctica del Dibujo: artes plásticas y visuales*. Barcelona. España. Editorial Graó.
- Figueredo, M. (2011) *Espacios de contención para niños*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Garabatos y Dibujos* (2014) Disponible en: <http://www.garabatosydibujos.com/index.php/judicuetto/item/171-el-dibujo-infantil-como-herramienta-estrat%C3%A9gica-en-el-aula>
- Goodnow, J. (2001) *El Dibujo Infantil*. Madrid, Morata.
- Leaño, J. (2014) *Jugar, aprender y crecer*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Loos, S. (2007) *Jugando se aprende mucho: expresar y descubrir a través del juego*. Madrid, Narced S.A.
- Mana, M. (2012) *La identidad de los productos*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Noelia, N. (2011) *Cuarto creciente*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Pastoureau, M. (2005) *Breve historia de los colores*. París: Éditions du Panamá.

Piaget, J. (1993) *Psicología del niño*. Madrid. Morata.

Recondo, M. (2011) *La emoción en el diseño*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Reyes, R. (2000) *Jugar, dibujar, leer ¿Lo diferencian los niños?*. Bogotá. Colombia: Arfo Editores.

Rovegno, A. (2011) *Estimúlalo*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Zabalza, M (2006) *Didáctica de la educación infantil*. Madrid. España. Narcea Editores.