

UNIVERSIDAD DEL AZUAY



Facultad de Diseño Escuela de Diseño

*“Diseño de piezas textiles para habitaciones infantiles
inspirado en el Arte Naif”*

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de Diseñador

Autora: Paulina Crespo Vega

Directora: Dis. Genoveva Malo T.

Cuenca, Ecuador
2008



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi querida hija Natalia, quién ha sido mi inspiración para la realización de este proyecto.



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permitirme cumplir esta meta, y por ponerme en mi camino gente valiosa que me ha ayudado a salir adelante en este proyecto.

A Sebastián y Natalia por su paciencia y tiempo.

A mis padres, por su amor y apoyo que me han brindado toda la vida.

A mi prima Sofía, por su ayuda, sugerencias y conocimientos en Estimulación Temprana.

A Genoveva, quien ha sido mi directora, guía y amiga a lo largo de este tiempo.

INDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria	iii
Agradecimiento	v
Índice de Contenidos	vi
Resumen	ix
Abstract	xi

Introducción	1
--------------------	---

Capítulo 1: INVESTIGACIÓN

1.1 Psicología Infantil	5
1.1.1 Área de Lenguaje	5
1.1.2 Área Socio Afectiva	6
1.1.3 Área de Motricidad	7
1.1.4 Área Cognoscitiva	9
1.1.5 Área de la Creatividad	11
1.1.6 Área Sensorial	12
1.2 Desarrollo Evolutivo de las Habilidades	13
1.2.1 El niño de dos años	13
1.2.2 El niño de tres y cuatro años	18
1.2.3 El niño de cinco años	24
1.3 El juego y la fantasía en los niños	29

1.4 Las habilidades de los niños y como estimularlas	33
1.5 Decoración de habitaciones infantiles	35
1.6. Psicología del color	39
1.7 Arte Naïf	45
1.7.1 Vida y obras de Henri Rousseau	47
1.7.2 Obras de Henri Rousseau	48
1.7.3 Obras de otros autores	50
1.8 Mercado y Tendencias	53
1.9 Cuadro de Posibilidades en el diseño	59

Capítulo II: PARTIDOS DE DISEÑO

2.1 Concepto de Diseño	64
2.2 Criterios de Diseño	65
2.3 Carteleras de Diseño	66



Capítulo III: PROPUESTAS DE DISEÑO

3.1 Línea No. 1 para Niñas: Flores del Cajas	81
3.1.1 Concepto y Rasgos de Diseño	82
3.1.2 Ilustraciones y Gráfica técnica	84
3.2 Línea No. 2 para Niñas: Mi Campo	99
3.2.1 Concepto y Rasgos de Diseño	100
3.2.2 Ilustraciones y Gráfica técnica	102
3.3 Línea No. 1 para Niños: Móvil	115
3.3.1 Concepto y Rasgos de Diseño	116
3.3.2 Ilustraciones y Gráfica técnica	118
3.4 Línea No. 2 para Niños: Amazonía	131
3.4.1 Concepto y Rasgos de Diseño	132
3.4.2 Ilustraciones y Gráfica técnica	134



Capítulo IV: PROTOTIPOS

Fotos	147
Conclusión	157
Referencia de Imágenes	158
Bibliografía	161





RESUMEN

Actualmente hay un creciente interés por el diseño de habitaciones infantiles y por estimular el aprendizaje en los niños, con métodos, materiales y entornos adecuados como el dormitorio infantil, lugar donde pasan gran parte del día.



Este proyecto busca unir dos necesidades: diseñar y estimular simultáneamente mediante el diseño de piezas textiles que retoman características expresivas del Arte Naïf y convierten a la habitación en un lugar donde los niños jueguen, aprendan y descansen.



Obteniendo así, diseños de piezas para habitaciones de niños y niñas, como edredones, cortinas, etc., elaborados con textiles e insumos que sirvan para estimular el aprendizaje.



INTRODUCCIÓN

El interés creciente por la estimulación temprana en los niños sobrepasa las fronteras del ámbito educativo y se ha vuelto un sistema de aprendizaje y de convivencia diaria con los niños, de modo que los espacios en donde ellos se desenvuelven, sus juguetes y todo aquello con lo que interactúan debe, de alguna manera propiciar un óptimo aprendizaje.

Es la habitación infantil el espacio idóneo para propiciar este aprendizaje, pues es el lugar de juego, descanso y el de más permanencia en la casa. En este proyecto se busca generar una importante vinculación entre la estimulación temprana y el diseño de la habitación infantil.

Para lograr una propuesta adecuada se abordó la problemática desde el estudio de la estimulación

temprana, abordando el desarrollo evolutivo en las áreas de lenguaje, socio – afectiva, motricidad, cognoscitiva, sensorial y creatividad en los niños entre los dos y cinco años de edad. Así también como el estudio de la psicología infantil, psicología del color y la importancia del juego y la fantasía en las actividades infantiles.

En una segunda etapa se analizaron tendencias de diseño en habitaciones infantiles, cromática, etc. Para luego, en base a los referentes de la estimulación y a las necesidades de uso, proponer diseños que cumplan objetivos de estimulación.

Para la expresión de los diseños y como concepto generador se estudió al Arte Naïf, por su vinculación con lo mágico y lo ingenuo de los niños. Como motivos gestores se buscaron elementos de la flora y fauna de la región en una conciencia por recuperar elementos nuestros para crear identidad.

La propuesta contempla el diseño de 4 líneas de piezas textiles para habitaciones infantiles, (2 de niñas y 2 de niños) a manera de colecciones que incluyen variadas piezas como edredones, cortinas, cojines, y otros elementos combinados y multifuncionales que propician el desarrollo motriz y la estimulación temprana en los niños.





CAPITULO I

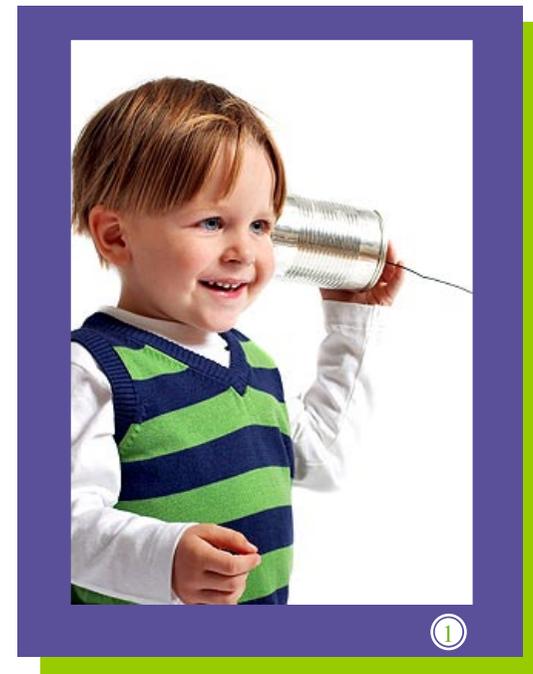


1.1 PSICOLOGÍA INFANTIL:

La psicología infantil es muy importante para el conocimiento del desarrollo evolutivo de los niños, en áreas como la cognoscitiva, motriz, lenguaje, socio-afectiva y otras; en las distintas etapas de la infancia. La aplicación de éstos conocimientos en el diseño de piezas textiles para habitaciones infantiles, ayudarán a una mejor orientación en cuanto al desarrollo y estimulación de los niños.

1.1.1 ÁREA DEL LENGUAJE:

El lenguaje infantil es un proceso que está relacionado con el desarrollo total del niño y su evolución. En los primeros meses de vida, el niño se encuentra en la etapa de prelenguaje, ya que se comunica con los adultos por medio de lo que se ha dominado el primer grito, el mismo que lo convierte en lenguaje ya que los padres lo toman como un signo de las necesidades del bebe. Luego pasa al balbuceo, que puede aparecer desde el primer mes como respuestas a estímulos, llegando a reproducir todos los sonidos imaginables.



Desde el primer año hasta el segundo año y medio se presenta el primer lenguaje, en el cual es necesario el aporte de los padres, ya que el niño crea el lenguaje copiando a otras personas.

A partir de los tres años, el niño tiene ya el lenguaje, de igual manera es importante el papel del adulto para ayudarlo a salir de su primer lenguaje.

Es muy importante inculcar el amor a la literatura para el desarrollo integral del lenguaje. Para formar un buen lector, es importante hablarle con claridad, entonación y proporcionarles libros que despierten la sensibilidad, que contengan historias simbólicas que estimulen los sentimientos, favorezca la creatividad e inspire compasión y ternura.

El lenguaje y el desarrollo cognoscitivo están estrechamente relacionados ya que cuanto más preciso sea el lenguaje, más elevado será el nivel mental, la cognición y la creatividad en los niños.

También se encuentra relacionado con el juego porque ambos representan la realidad. En esta etapa el juego se convierte en palabra, la cual, es al mismo tiempo, la creadora de situaciones y acciones, en la que el niño es comentarista de sus propios comportamientos.

1.1.2 ÁREA SOCIO-AFECTIVA:



El juego permite la interacción permanente entre el niño y el ambiente que lo rodea, teniendo como base la comunidad. Mediante el juego, el niño expresa sus sentimientos y conflictos, y escoge juegos en los que necesite la cooperación de niños de su misma edad y así llena sus necesidades socioafectivas que le ayudan a convivir en comunidad. Esto ayudará al niño a que adquiera confianza y seguridad en sí mismo, descargue sus emociones y deje escapar su agresividad y temor.

El cariño por las demás personas influye en la capacidad afectiva, así también como el reconocimiento y la gratitud, el aceptar posiciones diferentes y a defender las suyas y a realizar todo tipo de actividades que comparten la colaboración, diálogo y encuentro en comunidad.

El juego fortalece la autoestima, el control de sí mismo ante dificultades y fracasos, la responsabilidad y el sentido de cooperación. Influye en el desarrollo moral, ya que es una práctica basada en reglas y leyes, en el respeto por el otro, la confianza y la credibilidad.

1.1.3 ÁREA DE MOTRICIDAD:

Conforme va avanzando el desarrollo físico general del niño su motricidad se amplía de igual manera, determinada tanto por su maduración física como por la oportunidad que ha tenido de practicar actividades tales como gatear, caminar, correr, saltar. Mediante progresos continuos, el niño va haciendo sus movimientos mas completos y ágiles.

Los avances notables van acompañados de un deseo de experimentar, de ensayar nuevas destrezas y capacidades por puro placer.

Un elemento clave para el desarrollo psicomotor es el esquema corporal, el cual es la imagen que construimos de nuestro propio cuerpo, en relación con el espacio y objetos que están a nuestro alrededor. Este facilita al niño a formar un concepto de sí mismo, y una vez que sabe quién es él, sabe como es su cuerpo y el de los demás. Cuando llega a este reconocimiento, el niño realiza juicios acerca de sus habilidades y capacidades y llega a adquirir el concepto de si mismo y a reforzar su autoestima y personalidad.



Motricidad fina:

Se refiere a la coordinación de los movimientos de las manos, trata de conseguir mayor posición y exactitud que posibilite los trazos que componen la escritura.



4



5

Motricidad Guesa:

Afecta a la coordinación de movimientos y equilibrio corporal, aprendizajes que el niño debe llevar a cabo simultáneamente para descubrir las posibilidades de movimiento de su propio cuerpo y de distintas posturas que ha de ir tomando para mantenerlo siempre en equilibrio.



6



7

1.1.4 ÁREA COGNOSCITIVA:

Cuando el niño ha tomado conciencia de sí mismo y del medio que lo rodea desarrollando su dimensión intelectual.

El proceso de aprendizaje depende de brindarle al niño oportunidades de: explorar, comparar, elegir, clasificar, definir, preguntar, etc., por medio de experiencias directas. Por esta razón las estimulaciones, juguetes y juegos pueden acelerar el ritmo de desarrollo cognoscitivo.

El pensamiento es un proceso de formación de conceptos como el juicio, la resolución de problemas, la creatividad, la elección, la fantasía y los sueños.



Es importante fomentar el uso de la observación, ya que es una actitud muy importante porque facilita el desarrollo de habilidades tales como, relacionar, reconocer detalles, comparar y a establecer analogías.

El niño posee tres sistemas para procesar la información: La acción, las imágenes y el lenguaje. Cuando el niño ha interiorizado el lenguaje como un elemento cognoscitivo, puede transformar y representar experiencias con mayor flexibilidad.

Es recomendable estimular la curiosidad, a través del juego, la misma que es un impulso y un indicador del nivel de la mente, lo que le da un papel importante en el desarrollo del pensamiento y la formación de los intereses cognoscitivos.



Existen dos elementos en el funcionamiento del pensamiento:

 Las ideas: Son “fenómenos mentales que existen después que el objeto ha dejado de estar visiblemente presente, pudiendo designar cualquier percepción, ya sea visual, táctil, auditiva, etc. Gracias a las ideas simples la mente forma muchas otras ideas que ya no representan los objetos que existen realmente.”¹

 La asociación de ideas: “Todas las ideas pueden separarse y volver a unirse nuevamente, o sea que existe un vínculo de unión entre ellas, por medio de la cual una idea presenta a la otra.”²

El pensamiento es una característica que influye en el desarrollo cognoscitivo y en el resto de áreas de evolución del mismo.

Piaget divide al desarrollo cognitivo en los siguientes períodos:

1. Período Sensorio Motor: Primeros dos años
2. Período Preoperacional: de 2 a 7 años de edad

● ● ● ● ● ● ● ●
¹ ARANGO, María Teresa, INFANTE, Eloísa, LOPEZ, María Elena. *Estimulación Temprana*. Bogotá, Colombia. Ediciones Gamma S.A. 2003. Tomo III, p. 81.

² Ibid. p.81

3. Período de operaciones concretas: de 7 a 12 años
4. Período de operaciones formales: de 12 años hasta la adultez

Período Sensorio Motor:

Durante esta etapa el niño centra sus respuestas a lo sensorial, enfocándolas al mismo tiempo en lo motor. Al inicio proporciona sus respuestas en beneficio de su propio cuerpo, para luego, ir dándolas también hacia el mundo que los rodea, llegando a ser capaz de resolver problemas rudimentarios.

Período Preoperacional (2 a 7 años)

Dentro de este período se pueden distinguir dos etapas, la preconceptual y la Intuitiva o prelógica:

Etapa Preconceptual (2 a 4 años): El niño opera en el nivel de la representación simbólica, ya que ponen en manifiesto la imitación y la memoria demostrándolas en dibujos, sueños, lenguaje y especialmente en el juego de simular. “Aparecen los primeros intentos sobregeneralizados de conceptualización en los que los representantes de una clase no se distinguen de la clase misma, por ejemplo, todas las babosas son la babosa”³

● ● ● ● ● ● ● ●
³ PULASKI, Mary Ann. *Desarrollo de la mente infantil*. Barcelona, Paidós. 1981. p.209

El pensamiento todavía es egocéntrico y se encuentra dominado por un sentimiento mágico. Cree que todos los objetos naturales están vivos y que tienen sentimientos como él los tiene. Cree que el mundo es tal como lo percibe y no es capaz de comprender el punto de vista de otra persona.

Etapa Intuitiva o prelógica (4 a 7 años): Surge el razonamiento prelógico, que está basado en las apariencias perceptuales. Por ejemplo, media taza de leche que llena un vaso es más que media taza que no llena un vaso grande. El lenguaje usa de forma egocéntrica, esto refleja la experiencia limitada del niño. El niño es incapaz de tomar en cuenta más de un atributo a la vez, por ejemplo: una cuenta azul no puede ser una cuenta de madera al mismo tiempo.

Período de operaciones concretas:

El niño llega a esta etapa cuando logra organizar sus ideas mentales según las operaciones de la lógica simbólica, que permite al niño ser capaz de informar que un objeto es más pequeño que el otro, que puede clasificarlo junto con otro, que es igual a otro, etc.

Período de operaciones formales:

Logra aplicar las abstracciones que son posibles, pero que no necesariamente existen en el mundo real, pudiendo enfocar los problemas.

1.1.5 ÁREA DE LA CREATIVIDAD:



La creatividad es una adecuada habilidad para conseguir nuevas ideas o ver relaciones existentes entre las cosas, así también como una buena capacidad de fluidez de ideas.

La creatividad es la base de la cultura, ya que da la formación para poseer un sentido crítico, flexible y de adaptación de sí mismo y de los demás.

El lenguaje más apropiado para el desarrollo de la creatividad es el juego, debido a que gracias a él, el niño puede hacer sonidos, manejar movimientos y reproducir imágenes.

Esta habilidad, es más fácil desarrollarla en los primeros años, ya que en los siguientes años el niño es más receptivo y espontáneo y posee una gran inquietud por explorar.

Es necesario dejar que el niño experimente, ensaye, opine, discuta, se equivoque y cree un mundo nuevo, permitiéndole que desarrolle sus ideas y que haga contribuciones originales.

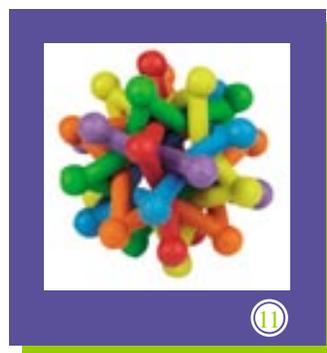
Esta área de la creatividad, junto con las demás áreas permitirá al niño que desarrolle varias cualidades que le servirán en su vida. El pensamiento creativo ayuda a resolver problemas y las ideas creativas serán ingredientes de triunfo en cualquier tarea que se emprenda.

1.1.6 ÁREA SENSORIAL:

La dimensión sensorial posibilita al niño un contacto activo con el entorno. La percepción se desarrolla con el transcurso del tiempo, mediante una continua interacción con dimensiones como el equilibrio, la postura, temperatura, ritmo, tiempo, gama de tonos, entre otros, así también a otras dimensiones más complejas como el afecto, cariño, amor y cuidado.

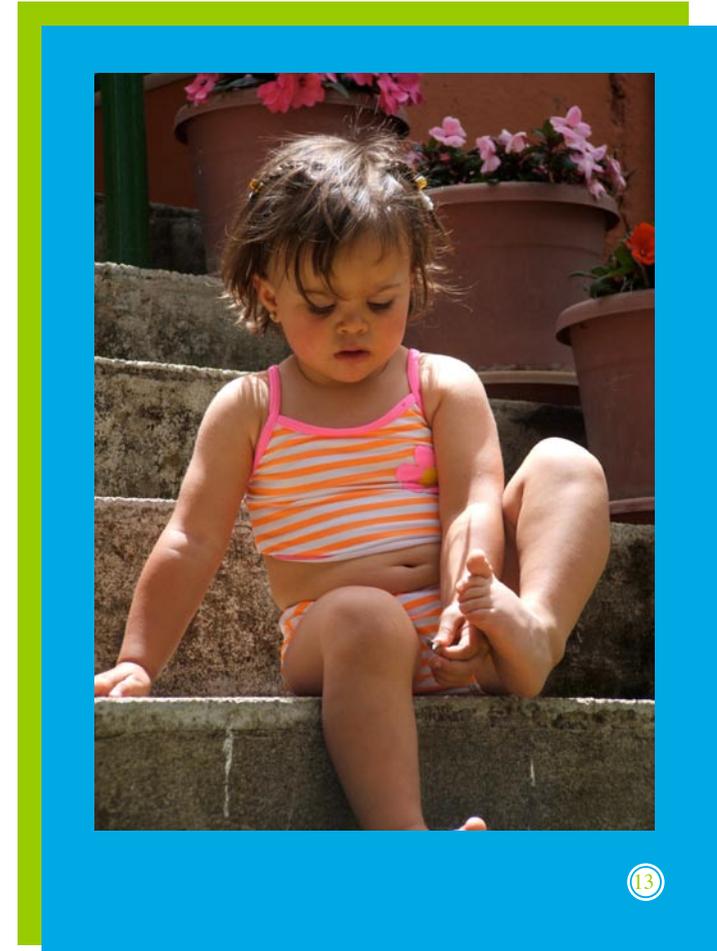
Esta área constituye una dimensión vital del desarrollo, en la que el niño pone a prueba en sus actividades de juego.

El juego pone en práctica destrezas auditivas, táctiles, visuales y olfativas. Utiliza los sentidos, toma información, explora y forma conceptos como duro – suave, salado – dulce, frío – caliente, cerca – lejos, grande – pequeño.





1.2.1 EL NIÑO DE DOS AÑOS:



1.2 DESARROLLO EVOLUTIVO DE LAS HABILIDADES

Es muy importante conocer la evolución en cuanto a las destrezas y habilidades de los niños entre los dos a cinco años de edad para poder aplicar posteriormente estas características a los accesorios a diseñarse.



1.2.1.1 DESARROLLO MOTOR:

El desarrollo de la motricidad se inicia espontáneamente en los primeros meses de vida por su relación con la evolución de los procesos de conocimientos, sin embargo, a de ser estimulada a través de juegos y ejercicios específicos.

A partir del segundo año el niño es capaz de caminar, correr, trepar y meterse en casi todos lados. Imita a sus padres mostrando cuánto quiere parecerse a ellos, al usar herramientas o cuidar muñecas. Empieza a experimentar cada vez más en el nivel mental, y se da cuenta de que posee una identidad y que es parte de un mundo mucho más grande.⁴

A los dos años y medio el niño ya adquiere bastante equilibrio y coordinación en todas sus formas de locomoción, tiene mayor seguridad al correr y saltar de puntillas con los pies juntos, así también, sube y baja escaleras con mucha soltura, trepa escalerillas como las de un tobogán y se desliza por la rampa controlando sus movimientos.

Sabe recibir y devolver la pelota que le viene con regular precisión. Logra ponerse en un solo pie pero con ayuda.



4 PULASKI, Mary Ann. *Desarrollo de la mente infantil*. Barcelona, Paidós. 1981 p. 121

Es capaz de pasar de una en una las hojas de un libro, ensartar cuentas pequeñas y moldear un círculo con plastilina.

Se quita y pone los zapatos desatados y podrá colocarse no del todo bien las medias.

En cuanto al desarrollo visomanual, imita trazos horizontales y verticales y conoce la diferencia entre los dos, también trazos circulares y en V. Puede encajar formas, como círculos, cuadrados y triángulos. Necesita mucha ejercitación en la actividad de punzar, para lograr una buena precisión.

Ejemplos de ejercicios para desarrollar la motricidad fina:

-  Enfilar aros o bolas en un eje
-  Encajar tuercas y tornillos, luego enroscar y desenroscar.
-  Acertar con el extremo de un lápiz o punzón dentro de un círculo de 6 a 8 cm trazado en un papel.
-  Poner dentro o fuera de la caja los palillos de dientes, utilizando la pinza que se forma con los dedos pulgar e índice.
-  Arrugar un papel hasta hacer una bola.⁵



5 *Pedagogía y Psicología infantil*. Biblioteca práctica para padres y educadores, Tomo II, La Infancia. España. Cultural S.A. p. 60

Ejemplos de ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa:

-  Pedalear en el triciclo.
-  Deslizarse por el tobogán
-  Conseguir un segundo de equilibrio sobre un pie.
-  Saltar con ambos pies.
-  Bajar escaleras.
-  Bajar escaleras sin tener que situar ambos pies en el mismo peldaño (alternando pies)
-  Lanzar la pelota con las dos manos y patearla con el pie.⁶

1.2.1.2 DESARROLLO COGNOSCITIVO:

“Las nociones del tiempo y espacio como el pasado son incipientes y están interiorizadas en él, mas no así la del futuro que necesitará un poco más de tiempo para conseguirla”⁷

El niño de dos años, puede construir un puente de tres bloques, una torre de 6 a 8 cubos y puede alinear mas de veinte.



⁶ *Pedagogía y Psicología infantil*. Biblioteca práctica para padres y educadores, Tomo II, La Infancia. España. Cultural S.A. p 60

⁷ ARANGO, María Teresa, INFANTE, Eloísa, LOPEZ, María Elena. *Estimulación Temprana*. Bogotá, Colombia. Ediciones Gamma S.A. 2003. Tomo II. p. 109.

En cuanto al conocimiento de su cuerpo, reconoce la mayoría de las partes, y puede ubicar algunas de las partes de otra persona.

La creatividad espera ser explorada ya que si se le brinda los elementos necesarios para el aprendizaje es capaz de pensar y dedicarse.

Nociones Lógico-matemáticas:

Manipulando los objetos en sus juegos, el niño entra en un mundo de las categorías lógico-matemáticas, adquiriendo con ayuda del adulto conceptos como: grande / pequeño, dentro / fuera y otros.

Algunos ejemplos de ejercicios recomendados son los siguientes:

-  Reunir cajas grandes y cajas pequeñas.
-  Poner un objeto delante o detrás de algo o alguien
-  Poner objetos dentro de una caja y luego fuera de ésta.
-  Separar juguetes de un mismo color, tamaño o forma.
-  Distinguir y señalar un círculo de un cuadrado.⁸



⁸ *Pedagogía y Psicología infantil*. Biblioteca práctica para padres y educadores, Tomo II, La Infancia. España. Cultural S.A. p.59



1.2.1.3 DESARROLLO DEL LENGUAJE:

El niño puede llamarse a si mismo por su nombre, designa personas de un retrato y llama a los animales por su nombre.

Dice frases de 3 o 4 palabras utilizando pronombres y posesivos.

1.2.1.4 DESARROLLO SOCIO- AFECTIVO:

El niño a esta edad puede comer, lavarse, secarse las manos y desvestirse por si solo y lo encuentra placentero.

Mantiene la contradicción de ser totalmente independiente, pero a la vez dependiente. En ocasiones necesitará estar muy unido a sus padres. Necesita estar siempre vigilado por mayores ya que no posee aún la conciencia de peligro.

Se limita a compartir el mismo juego y juguetes con otros niños, a pesar de que expresa ya su deseo de estar con otros niños de su edad o mayores.

Establece fácilmente relaciones con personas extrañas. Es egocéntrico, todo momento dice "yo quiero...", "yo tengo...", etc.

1.2.1.5 JUEGOS Y JUGUETES:

En esta etapa el lenguaje del niño se amplía y enriquece constantemente, además el niño observa, explora e imita el mundo que los rodea, todo esto explica la importancia y riqueza de los juegos simbólicos.

Alcanza una mayor e importante coordinación de movimientos que los capacita en el dominio de la motricidad gruesa, como montar juguetes de pedales, juegos de pelota, etc.

En cuanto a la motricidad fina es necesario dar importancia a juegos que favorezcan la habilidad manual y contribuyan al desarrollo de los sentidos con materiales y juguetes adecuados a su edad y nivel de capacidad.

"Todos los juegos que el niño puede desarrollar cumplen una doble función: como estimular globalmente su evolución y específicamente la coordinación general en las actividades motoras."⁹



⁹ *Pedagogía y Psicología infantil*. Biblioteca práctica para padres y educadores, Tomo II, La Infancia. España. Cultural S.A. p.51

Algunos juguetes que se recomiendan para niños de esta edad son los siguientes:

- Instrumentos de percusión
- Cubos
- Marionetas, títeres
- Collages
- Ficheros de imágenes
- Fichero de colores
- Figuras geométricas
- Botones, cremalleras
- Puentes, túneles
- Cordones
- Plastilina
- Barro, Arcilla
- Cajas de cartón de diferentes tamaños
- Fotos familiares.

La actitud que sepan tomar los padres va a ser determinante para la adquisición de los hábitos.



1.2.1.6 HÁBITOS:

A esta edad adquiere gran importancia la educación de los hábitos que le permitirá ser cada vez más autónomo y menos dependiente de los adultos, por esta razón es importante acostumbrarle a guardar sus juguetes en una caja o cajón suficientemente grandes, para propiciar el orden.



1.2.2 EL NIÑO DE TRES Y CUATRO AÑOS:



1.2.2.1 EVOLUCIÓN DE LAS FUNCIONES MOTRICES:

De los tres a cinco años se dan los procesos mas importantes en el dominio de la motricidad gruesa, esta evolución se analiza a través de las siguientes manifestaciones:

- 🌿 **Flexibilidad Muscular:** Evoluciona a lo largo de la infancia en sentido regresivo. El niño es más flexible hasta los cuatro o cinco años y disminuye a medida que avanza el crecimiento
- 🌿 **Estatismo Muscular:** es la base del equilibrio postural. Se comprueba analizando las respuestas de los músculos en inmovilidad y en movimiento. Estos progresos empiezan a ser perceptibles a partir de los tres años y medio.
- 🌿 **Independencia de los grupos musculares:** Es la destreza de mover por ejemplo los dedos del pie sin mover los dedos del pie contrario. Esta independencia no se adquiere completamente antes de los seis años.
- 🌿 **Coordinación de movimientos simultáneos:** Esta aparece en torno a los cuatro o cinco años, podrán coordinar sin dificultad el movimiento por separado, de ambos brazos y de ambas piernas; pero la coordinación

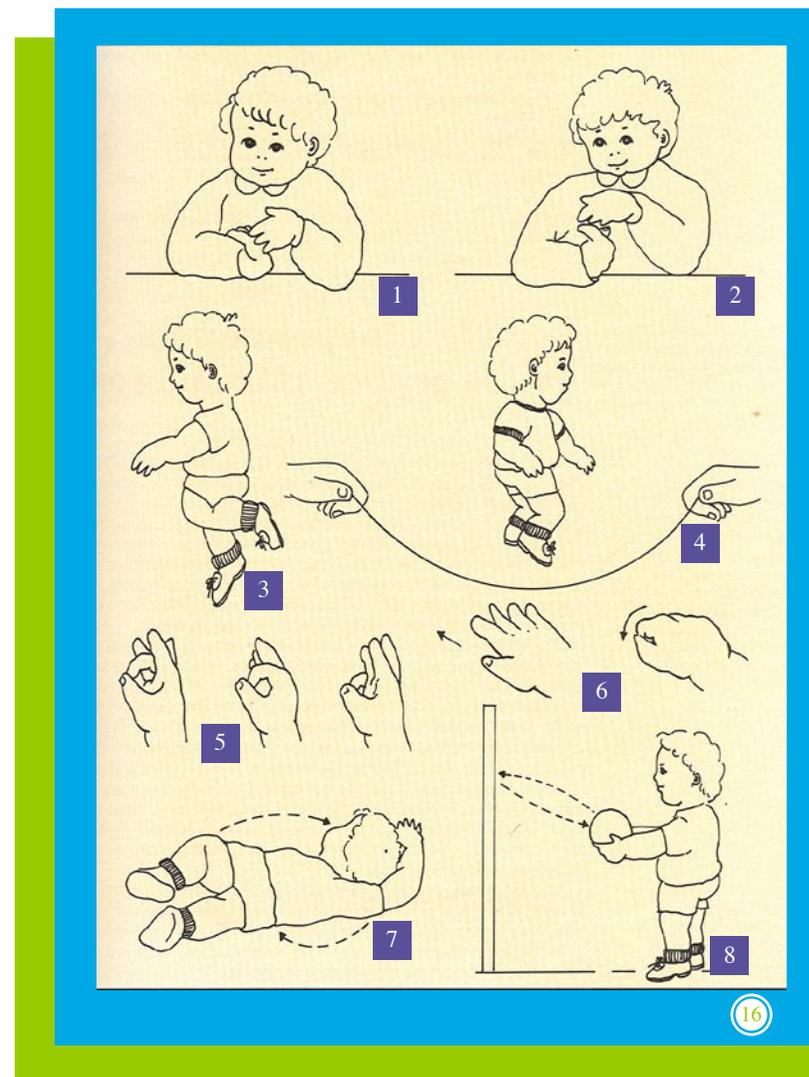
entre brazos y piernas o viceversa será todavía un objetivo por alcanzar.

 **Habilidad sensoriomotriz:** “Consiste en la capacidad de efectuar un movimiento de precisión determinado y dirigido por una percepción sensorial.”¹⁰

 **Esquema corporal :** Hasta los cuatro o cinco años, el esquema de su cuerpo, asimilado por el niño es todavía imperfecto. El dibujo o el acto de vestirse indican el grado en que el niño va completando la representación de su esquema corporal.

En el cuadro a continuación se puede ver la evolución del desarrollo motor, analizado a través de distintas manifestaciones del movimiento:

- * 1 y 2: Flexibilidad Muscular
- * 3 y 4: Equilibrio en inmovilidad y en saltos
- * 5: Independencia de los grupos musculares
- * 6 y 7: Coordinación de movimientos simultáneos
- * 8: Habilidad sensoriomotriz.



¹⁰ *Pedagogía y Psicología infantil*. Biblioteca práctica para padres y educadores, Tomo II, La Infancia. España. Cultural S.A, p.77



A los tres años es capaz de caminar armoniosamente y con elegancia, puede sostenerse sobre un solo pie, e intentar dar unos saltos. Salta con los dos pies juntos de dos o mas peldaños y de alturas de más de 30 cm sin ayuda. Sube y baja escaleras alternando los pies.

En resumen, su motricidad gruesa pose casi toda la coordinación y equilibrio que necesita para que avance en el desarrollo total.

El área de motricidad fina requiere mayor interés, ya que de ésta dependerá la destreza en la preescritura, por esto es importante preparar al niño para que posea una buena coordinación de los movimientos de la mano, muñeca, antebrazo y brazo, además de una buena coordinación viso-motriz, es decir, que su capacidad de manejar la mano le permita realizar ejercicios de modelos que ha visto y que pueda plasmarlos a papel, pizarrón, etc.

Se distrae armando construcciones como puentes y muros. Puede formar torres de hasta nueve cubos. Imita los trazos de una cruz, y puede copiar un circulo y pintarlo por dentro.

Es capaz de abrochar y desabrochar botones hasta dos en un tiempo de 50 segundos. Utiliza la tijera para cortar tiras de papel, con cierta dificultad al principio. Trasvasa

agua sin derramar, de un recipiente a otro. Usa el tenedor, pincha y agarra los alimentos con el mismo.

Para estimular el desarrollo del área de motricidad gruesa se requiere de areneros, túneles, rodaderos, columpios, etc.

Para el área de motricidad fina se pueden hacer ejercicios de pintura, ayudándole a utilizar de manera correcta crayolas, lápices, borrador, etc., el punzar o punteo ayudándolo al principio. Se le puede enseñar también a usar las tijeras, enhebrar pasando de agujeros y cordeles gruesos a finos o angostos. Moldear en plastilina, barro, arcilla, etc. Rasgar papel y hacer bolitas de papel

1.2.2.2 DESARROLLO COGNOSCITIVO:

Entiende palabras que indiquen relaciones espaciales tales como: delante-detrás, grande-pequeño, gordo-delgado, dentro-fuera, etc.

Distingue su propio esquema corporal, añadiendo a éste el reconocimiento de uñas, órganos genitales, rodilla y mejillas. Los identifica en otras personas, fotografías o ilustraciones del cuerpo humano.

Las nociones de día y noche se han interiorizado totalmente, es capaz de predecir que luego del desayuno irá a la escuela y que después de la cena se irá a dormir.

La noción del tiempo futuro es vaga, éste es entendido en términos como: después del almuerzo iremos a pasear al parque, en vacaciones iremos a la playa, etc.

Los rompecabezas de mas de seis piezas le serán de fácil entendimiento, construirá torres de más de diez cubos y podrá armar trenes y torres mas complejos.

Identifica todas las figuras geométricas, reconoce los colores primarios lo que le facilitará el conocimiento de los demás

Esta etapa se caracteriza por la permanencia del pensamiento mágico, en el que no existe fronteras entre la realidad y la fantasía, por esto su amigo imaginario o su muñeco preferido puede realizar todo aquello que para él está prohibido, como regañarle por no haber ido al baño, etc.

Para estimular el desarrollo cognoscitivo, se puede reforzar con ejercicios que impliquen el manejo de cada una de las relaciones espaciales para afianzar más en su esquema mental. Por ejemplo: Pedirle al niño que lleve los brazos hacia arriba y hacia abajo, etc.

Las nociones de lateralidad se pueden estimular mediante ejercicios sencillos como: hacerle que coloque todos los juguetes al lado derecho, o recalcarle que con la mano derecha se agarra la cuchara, etc.

Los juegos de láminas para aparear según el color le facilitará el conocimiento de éstos.

Otra forma de estimularlo puede ser, mostrándole monedas y billetes a que los reconozca, si precisar el valor de cada uno..

El juego con bloques de madera para construir torres le ayuda a iniciarlo en la comprensión de los conceptos matemáticos de mas, menos, igual, uno, dos, etc. Por ejemplo, pedirle que le pase dos cubos mas para terminar la torre.



1.2.2.3 DESARROLLO DE LENGUAJE:

Perfecciona las emisiones de sonidos y complejidad de frases. La utilización de verbos, posesivos, y plurales aumentarán de acuerdo a las estimulación que reciba. Utiliza frases con palabras descriptivas, como por ejemplo: “esta mesa es linda, no había visto una parecida”

En esta etapa el niño realiza constantemente preguntas acerca del porqué de las cosas. Este momento se debe aprovechar para hacer las correcciones pertinentes y demostrarle que sus experiencias son interesantes y así de esta manera estrechar por medio del lenguaje hablado las relaciones afectivas.

Es un niño que podrá cantar con entonación, trozos de canciones y podrá decir su nombre y apellido cuando se lo pregunte.

Poco a poco sus historias se hacen mas realistas y coherentes.

Para el desarrollo de ésta área es recomendable que al momento en que el niño pregunte el porqué de las cosas o pidiendo algo se le responda con frases largas como por ejemplo: si pide que se le coloque los zapatos, se le debe responder: “tu quieres que te ponga los zapatos para salir a jugar con tu amiguitos.”

1.2.2.4 DESARROLLO SOCIOAFECTIVO:

El niño indica su deseo de asistir a la escuela para estar con niños de su edad y así compartir su experiencias por medio del juego en grupo con ellos. Comprende que todo juego en grupo tiene sus reglas y que debe respetarlas.

Es un ser mas independiente de su madre y núcleo familiar, aprendiendo que puede confiar en otros adultos como la profesora y otras personas.

“Su egocentrismo y egoísmo se reducen a medida que sea entrenado para ello, enseñándolo a compartir todas sus pertenencias y respetando las de los demás.”¹¹

El desvestirse y vestirse se convierten en una tarea agradable para el niño, por esto es importante asignarle tareas como el colocarse los zapatos, pantalón, peinarse, etc.

Ya tiene un total dominio en cuanto a control de esfínteres.



¹¹ ARANGO, María Teresa, INFANTE, Eloísa, LOPEZ, María Elena. *Estimulación Temprana*. Bogotá, Colombia. Ediciones Gamma S.A. 2003. Tomo II. p 119.

1.2.2.5 EL JUEGO:

El niño de tres años es menos infantil que solo unos meses atrás, el sentido del orden y la preferencia por las clasificaciones racionales empiezan a manifestarse en sus actividades.

Se entretiene en juegos sedentarios como los papeles y lápices, juegos de encajar, construcciones con cubos, etc.

En cuanto a la motricidad gruesa se muestra más firme y veloz en sus actividades. En la motricidad fina tiene mayor destreza en manipular objetos para desarrollar esquemas ordenados y complejos.

Utiliza con más soltura su vocabulario en sus juegos y relaciones con personas y cosas. Muestra interés por jugar al lado de otros niños por algunos instantes.

A los cuatro años es bastante menos ingenuo. Sus juegos y palabras reflejan una maduración que muchas veces no posee.

La evolución motora mejora de forma notable, reflejando mayor dominio del salto y carrera. El niño es muy activo, locuaz y fantasioso, bastante diestro con las manos y con los movimientos corporales.

Empieza a interesarse por las actividades de grupo.

En cuanto a la motricidad fina, se ha adquirido habilidades más importantes como abotonarse la ropa, hacer el lazo de los zapatos, modela objetos sencillos de barro y recorta con los dedos tiras estrechas de papel.

El nivel de comprensión es inferior al que puede haber alcanzado en las funciones motoras a la misma edad.



1.2.3 EL NIÑO DE CINCO AÑOS:



1.2.3.1 EVOLUCIÓN DE LAS FUNCIONES MOTRICES:

Según Gessell “ no existen dos niños que se desarrollen de la misma forma. Cada niño posee su ritmo y un estado de crecimiento que resultan tan características de su individualidad como los rasgos de su rostro”¹²

Flexibilidad Muscular: El sistema muscular del niño va perdiendo elasticidad a medida que avanza en edad. La pérdida de flexibilidad en los miembros superiores es continua hasta la pubertad. En los miembros inferiores se vuelve a recuperar la extensibilidad a partir de los 10 años de edad.

Estatismo: La capacidad de mantenerse en equilibrio en distintas posiciones, con los ojos cerrados o abiertos, permite comprobar la evolución del estatismo y el nivel alcanzable en cada edad.

Independencia y coordinación muscular: La falta de independencia en los movimientos musculares, se puede comprobar observando las contracciones involuntarias que acompañan a los movimientos dirigidos.



¹² *Pedagogía y Psicología infantil*. Biblioteca práctica para padres y educadores, Tomo II, La Infancia. España. Cultural S.A, p.147

Habilidad Sensomotriz y Esquema Corporal: La habilidad sensomotriz indica la capacidad de coordinar un movimiento en una determinada percepción sensorial.

Este tipo de habilidades se desarrollan, en estos años al ritmo propio de cada individuo. La mayoría distinguen el lado izquierdo y el derecho de su cuerpo y de objetos, pero les resulta difícil en otra persona.

Rasgos Generales de la Conducta Motriz:

El niño de 5 años posee mayor equilibrio y control, pero es menos activo y expansivo. Se puede desenvolver con seguridad especialmente en el área de motricidad gruesa, pero ha de desarrollar no pocas habilidades en el dominio de la motricidad fina, debido a que posee poca habilidad para manipulaciones delicadas, lo que no es un obstáculo para que intente ejercitarse en actividades manuales.

El desarrollo motor es indispensable para el aprendizaje de la escritura.

1.2.3.2 DESARROLLO COGNOSCITIVO Y DE LENGUAJE

Distingue derecha-izquierda, ayer-mañana, y es capaz de copiar un triángulo, de montar y desmontar una linterna.

Habla constantemente y pierde la característica infantil del lenguaje, debido a que ya tiene un mejor manejo de su vocabulario, al cual ha añadido palabras más complejas.

No acepta la autoridad impuesta y realiza las órdenes con lentitud. Por esta razón es importante escuchar cuando habla, responder todas sus preguntas, dejarlo tomar responsabilidades y ayudarlo a prevenir accidentes.

1.2.3.3 JUEGOS Y AFICIONES:

A partir de los cuatro o cinco años los niños prefieren reunirse con otros niños de su misma edad, incluso cuando juegan solos, inventan un amigo con quien poder hablar.



El niño de cinco años suele preferir unirse a niños más pequeños con los que se muestra comprensivo y protector.

Inventa juegos con reglas arbitrarias, mientras que al mismo tiempo desarrolla la capacidad de intercambio.

A partir de los cinco y seis años empiezan a diferenciarse los juegos preferidos por cada sexo, a excepción de actividades manuales que han aprendido en el parvulario.

Los juegos de representación son contundentes para la identificación de su propio sexo, logrando que las representaciones que hace de sus padres a través del juego sean más realistas, y así aumenta la gama de personajes que antes no era capaz de introducir en su juego.

Tiene una actitud más realista. Es lógico en su actuar. Aprende a querer a las demás personas y a tener mejor control sobre sí mismo.

El juego dramático: Los niños de cinco y seis años suelen reproducir escenas y personajes de la vida real, en sus juegos. Sus temas favoritos son las situaciones cotidianas vividas en el hogar, colegio, doctor, etc.

En la vida del niño, la casa ocupa un lugar importante, y esto no puede dejar de ponerse en manifiesto en sus juegos. En este juego participan, tanto las varones como las niñas, casi siempre representadas por dos personajes que definen la situación, como por ejemplo: maestra-alumno, doctor-paciente, etc.

Alrededor de los seis años, los niños varones van perdiendo interés por los juegos domésticos y muestran su inclinación por los de carácter bélico.

En los juegos de carácter simbólico, la imaginación tiene un papel más importante que los elementos materiales que puedan disponer.

Existen tres tipos de juegos, que según investigaciones constituyen tres niveles distintos y correlativos de complejidad:

Juego Simbólico Simple: Intervienen tan solo 1 o 2 objetos

Juego Simbólico Complejo: Utilizan tres o más elementos, al menos durante 3 minutos consecutivos

Juego Dramático o Temático: Similar a los anteriores pero interviene un argumento identificable.

Estos investigadores llegaron a la conclusión de que el niño no avanza de forma espontánea y automática del juego simbólico simple al dramático, sino que es necesario estimularlo ya que el juego dramático mejora la creatividad.

“El juego nunca es una pérdida de tiempo, ni en los años de la infancia ni en la pubertad y adolescencia”¹³



13 *Pedagogía y Psicología infantil*. Biblioteca práctica para padres y educadores, Tomo II, La Infancia. España. Cultural S.A, p.211



"Donde hay niños aparece el juego, en todas las condiciones y situaciones. La psicología ha puesto de manifiesto su influencia en el desarrollo intelectual y afectivo del individuo" ¹⁴

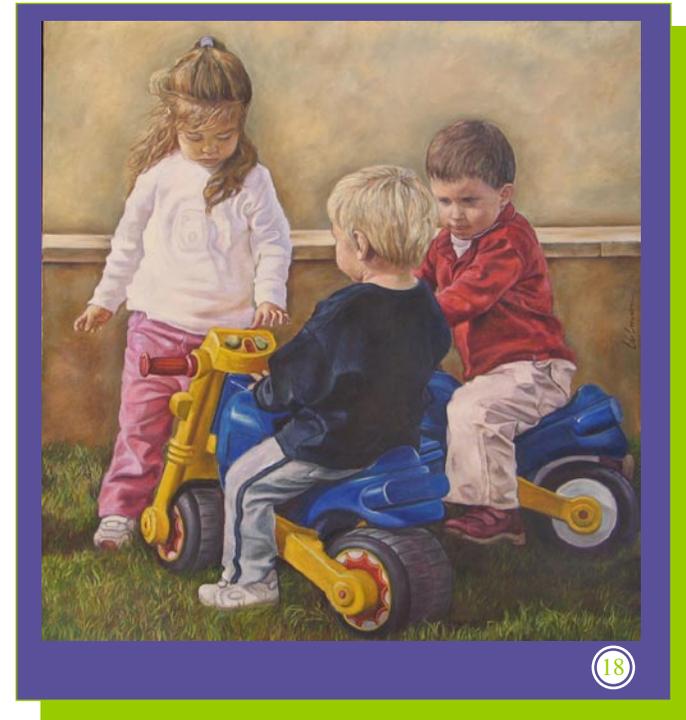
1.3 EL JUEGO Y FANTASÍA EN LOS NIÑOS:

La principal ocupación en los niños es el juego ya que con éste "se preparan para enfrentarse con el mundo de la realidad practicando habilidades motrices, aprendiendo a disciplinarse de acuerdo a normas sociales, imitando roles de adultos y reconstruyendo los acontecimientos de su vida en la imaginación" ¹⁵



¹⁴ *Pedagogía y Psicología infantil*. Biblioteca práctica para padres y educadores, Tomo II, La Infancia. España. Cultural S.A., p.212

¹⁵ PULASKI, Mary Ann. *Desarrollo de la mente infantil*. Barcelona, Paidós. 1981. p.166



Piaget se interesó en el juego infantil durante sus primeros años en Ginebra. Realizó más de mil observaciones de juegos de niños en sus escuelas, hogares y en la calle. Descubrió que los niños en edad escolar, consideraban que las reglas eran sagradas y creadas por sus padres, por tanto llegó a la conclusión de que los juegos con



reglas son primordialmente sociales e incrementan la adaptación a las normas sociales.

Estudió también la evolución del juego infantil y concluyó en que existen tres clases fundamentales de juego:

Juegos de práctica: Se origina en las actividades repetidas del período sensorio motor cuya función es reforzar las habilidades motrices. Ejemplo: Lanzar pelotas, construir con bloques, etc.

Juegos simbólicos: En éste, al momento de jugar con bloques estos pueden representar un castillo habitado por un monstruo imaginario. "Entre los dos y cuatro años el juego simbólico se encuentra en su apogeo. El niño empieza a proyectar los esquemas simbólicos más antiguos sobre objetos nuevos"¹⁶

Según Piaget, en estos juegos el niño reproduce sus acciones por diversión y en ocasiones para lucirse frente a otras personas.

Juego con reglas: "Basado en la aceptación de un consenso social de opinión. Estos pueden explicar lo que sucede con el juego infantil en la vida posterior; desaparece para dar lugar a juegos socializados, como



16 PULASKI, Mary Ann. *Desarrollo de la mente infantil*. Barcelona, Paidós. 1981. p.171

el béisbol, algunos de los cuáles persisten en la adultez."¹⁷

"Existe un tipo especial de juegos que implica realizar mediante la simulación algo que está prohibido en la realidad. Piaget lo llama juego compensatorio."¹⁸ En este, el niño actúa ciertos traumas de la infancia como la muerte o accidentes. Al revivir éstos, en la fantasía disminuyen sus temores hacia esas situaciones y así se hacen más tolerables.

El juego de fantasías durante el tercer año es más intenso y su visión de la realidad está más distorsionada. Esto es probable debido a que el niño todavía está encerrado en sus sentimientos egocéntricos y tiene que realizar nuevas adaptaciones en muy corto tiempo, tales como hablar con corrección, controlar esfínteres, adaptarse a horarios, aprender modales en la mesa, etc.

Pero a medida que se ajusta al mundo que lo rodea las presiones por parte de sus padres disminuyen y la necesidad de refugiarse en un mundo de fantasía se vuelve menos urgente.

"Cuanto más juegue un niño con elementos que sugieran muchos usos, más estimulado se sentirá para pensar



17 Ibid, p.169

18 Ibid, p. 172

alternativas."¹⁹ Poco a poco el pensamiento rígido y concreto se vuelve mas flexible y creativo.

A los tres años, sus ideas son ilógicas y distorsionadas, pero entre los cuatro y cinco años tendrá mayor armonía con el mundo real.

Según Piaget, " la imaginación creativa, no disminuye con la edad sino... que se reintegra gradualmente en la inteligencia, la cual en consecuencia se amplía"²⁰

Piaget sostiene que la capacidad de los niños para fantasear los ayuda a buscar diferentes posibilidades, a tolerar el aburrimiento, a controlar los impulsos agresivos y a aumentar la habilidad para narra cuentos. Esto es una capacidad cognitiva y creativa que enriquece la vida y debe ser estimulada en la infancia.

La capacidad de fantasear depende en gran medida de que los padres y otros adultos la hayan fomentado.



¹⁹ PULASKI, Mary Ann. *Desarrollo de la mente infantil*. Barcelona, Paidós. 1981 p.176

²⁰ Ibid, p.176



1.4 LAS HABILIDADES DE LOS NIÑOS Y COMO ESTIMULARLAS

Todos los niños nacen con una serie de habilidades que pueden ser desarrolladas y puestas en práctica. Por esta razón es necesario la estimulación y motivación por parte de padres y maestros. Sin embargo, es importante que la intervención por parte de los adultos, sea adecuada para que los niños no se sientan presionados.

El respeto por sus individualidades, gustos e intereses es esencial.

Estas habilidades se encuentran interrelacionadas, pero se las puede clasificar en tres categorías:

 **Habilidades para el desarrollo personal:** Estas permiten que el niño pueda gobernarse a si mismo y

vencer sus debilidades y temores para así poder alcanzar sus metas.

Entre estas habilidades se encuentran: Autoestima, autonomía, autorregulación, valores, hábitos y disciplina

 **Habilidades para vivir en sociedad:** Son necesarias para que se relacionen de una manera positiva y madura con los demás como: la comunicación y diálogo, valores, disciplina y cuidado de medio ambiente

 **Habilidades para el aprendizaje:** Permiten comprender el funcionamiento del mundo y como actuar sobre él. Por ejemplo: lectoescritura, pensamiento lógico matemático, desarrollo físico, destrezas físicas.

Para guiar a los niños en el desarrollo de sus habilidades es importante tener en cuenta que se trata de un proceso continuo.

Para ayudarlos a descubrir sus intereses, se los puede exponer a distintas actividades y observar sus reacciones para así poder encaminarlos.

Puede resultar útil el proporcionarles de materiales que les permitan descubrir sus habilidades como materiales para pintar, armar, plastilina, pelotas, etc.



1.5 DECORACION DE HABITACIONES INFANTILES

Para los niños, una habitación puede ser un mundo e incluso un refugio. Ellos mejor que nadie entienden esto cuando piensan e imaginan por cuenta propia.

La habitación diseñada a su medida pasa a ser el lugar más importante de su casa. Un espacio que debe ser destinado al descanso, el entretenimiento y la comunicación.



Es muy importante diseñar y decorar la habitación de los niños de acuerdo a su edad, personalidad y gustos.

En la actualidad se ha puesto de moda diseñar las habitaciones de los niños, pintando en las paredes murales para crear una forma mas personal y única en la decoración. Hay algunas incluso que cuentan toda una historia a lo largo de las cuatro paredes de la habitación,



pero la mayoría de las veces este exceso de detalles rápidamente aburre al niño y pierde vigencia.

Puede resultar atractivo para que la madre presuma con sus amigas pero poco recomendable para un hijo que hoy le gusta los carros y mañana sueña con aviones.

También se utilizan elementos que ayudan a combinar los ambientes, como bordes decorativos, calcomanías y papel tapiz, entre otros.. Actualmente la decoración en el cuarto de un niño gira en torno a un tema que generalmente esta influenciado por programas de televisión.

Es importante tener en cuenta el color de la habitación, ya que el color causa diferentes reacciones en los niños.

A partir de los tres o cuatro años de edad, los niños ya pueden y deben opinar sobre la decoración de su habitación. Muchos niños manifiestan interés por algún color en concreto e incluso por algún personaje. Y los expertos afirman que los padres deberían tomarlo muy en cuenta a la hora de redecorar la habitación.

Muchos padres se olvidan que su hijo va a jugar, patear y descansar en esa habitación; si el niño no la siente suya va a buscar dormir en la habitación de los papas o de los hermanos.

Varios detalles y aspectos de la habitación de un niño de 3 o 4 años quedarán en su conciencia, en su memoria, y en sus recuerdos. A estas edades, los niños hacen de su habitación un mundo propio, de fantasía, y si se aprovecha bien esa primera sensación de poder, se lo puede orientar a que la cuide con cariño, recogiendo sus juguetes, haciendo la cama, determinando un lugar para cada cosa, etc.

La organización es un hábito que se debe estimular, con diálogo y cariño, y no con órdenes, desde la más temprana edad.

La iluminación es esencial en la habitación, es recomendable utilizar dos tipos de iluminación. Una central y una mas suave como la de pared. Las lámparas de mesa de noche, pueden ser un tanto peligrosas si no se tiene cuidado, ya que los niños menores de ocho años, por curiosidad, pueden enchufar, desenchufar, tocar el foco, etc.

El mobiliario de una habitación infantil debe ser de acuerdo a su tamaño, ya que si el niño usa una mesa que no es de su tamaño, no se sentirá en su hábitat.

Los juguetes y libros más preferidos del niño se deben situar en un sitio donde él pueda alcanzarlos sin dificultades.



Las habitaciones de niños de 2 a 4 años deben despertar su energía, ya que a esta edad se vuelven más activos y por lo tanto requieren de estímulos. El color es clave para despertar su energía. Escoger muebles y juguetes en colores llamativos es muy importante.

En el caso de niños de 4 a 7 años, la habitación debe ser práctica y divertida, porque en esta etapa los niños comienzan a asistir al kinder y aprender nuevas cosas, por lo que necesitan de espacios que desarrollen su imaginación y creatividad, y que a la vez los invite a mantener el orden.

Son muchas las consideraciones que se deben tomar para la decoración de un habitación infantil, entre las mas importantes cabe recalcar las siguientes:

❁ No es recomendable alfombrar la habitación de un niño, debido a que atrapa muchos ácaros y tierra. Lo cual a la larga puede incidir en un cuadro de alergias.

❁ El puff, que está tan de moda tiene un problema, pueden deformarle la columna a los niños. Este se recomendaría para una sala de estar de televisión y no para un cuarto en donde va a tener un uso cotidiano.

❁ No se debe considerar un televisor o una computadora en el cuarto de los niños. La idea es que el niño salga de su habitad para ver televisión en otro lado, al igual que la computadora.

❁ La música puede ayudarlos a aprender, estimular el desarrollo del lenguaje, hacerlos bailar, mejorar su sociabilidad o incluso puede relajarlos.

❁ El niño necesita de libertad de movimiento, para andar, bailar, saltar, realizar actividades y moverse en su cuarto.

❁ Crear rincones para diferentes actividades. El armario para la ropa, un cajón para los zapatos, una estantería



para los libros, un baúl para los juguetes, un rincón para las manualidades, etc. Así será más fácil organizar todo con el niño.

 Los accesorios y mobiliario más recomendables además de la cama, cortinas y veladores son las repisas que estén al alcance de los niños a que les facilite el acceso a sus juguetes, así también se utilizan baúles o cajas para guardar juguetes y así incentivarlos al orden.

Según una investigación realizada en diferentes casas, las habitaciones de niños tienen cestas para ropa, organizadores de objetos, escritorios o mesas para sus trabajos, pizarrones, biombos y alfombras decorativas, son accesorios que no son indispensables pero se utilizan mucho. También se observó que en algunas casas tienen una habitación específica para juegos de los niños como un "cuarto de juegos" en la que se encuentran todos sus juguetes y sus habitaciones contienen lo indispensable.

Como incentivar su imaginación:

En los primeros años, los niños necesitan de una constante atención, ya que todo les parece nuevo y divertido.

Es importante estimular su imaginación con actividades en las que puedan aprender jugando y que mejor que crear toda una escenografía especial donde se sientan parte de un cuento infantil.

Los colores juegan un lugar muy importante para lograrlo, pero hay que saber escoger los tonos que van con la personalidad de cada niño.

1.6 PSICOLOGÍA DEL COLOR

La psicología del color ayuda a comprender la sensaciones y efectos que estos despiertan en los niños.

El color y la iluminación son los factores determinantes en la decoración de un espacio, ya que del color depende que una habitación se vea más pequeña o más grande, cálida o fría. El color ayuda a rectificar las proporciones, a dar vida a lo monótono, calor a un ambiente frío o viceversa y genera confort, descanso y satisfacción.

La influencia de los colores sobre el estado de ánimo se la conoce desde la antigüedad, sin embargo hay que tener en cuenta que la luz natural que recibe la habitación, matiza significativamente el efecto de cualquier color.



Si una habitación está ubicada hacia el norte, lo cual recibe poca luz del sol, necesita colores cálidos como el amarillo, naranja, beige, etc.. Por lo contrario si está ubicada hacia el sur, en las que recibe más luz solar, pueden ir colores fríos como violeta, verde, azul, etc.

Las habitaciones que miran al este, a la salida del sol, los colores se perciben más duros, por lo tanto los colores mas aceptables son los colores suaves como el crema, perla, colores pasteles. Una habitación que da al oeste siempre es más cálido, por lo que se recomienda usar tonos con pinceladas frías.²¹



21 Adaptado de: Revista el Mueble, Habitaciones de Niños, No. 1, pp. 104-110

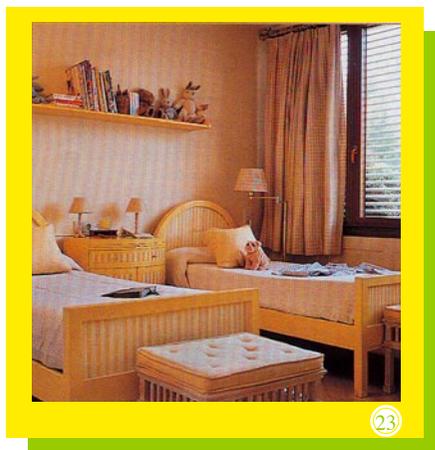


Amarillo (entusiasta y dinámico)

Es uno de los preferidos de los niños alegres y juguetones, por lo que es el color de la autoestima y de la confianza. Este color combinado con otros colores, favorece la concentración, la creatividad y el desarrollo intelectual a la vez que mejora los reflejos.

Estimula la vista, los nervios y favorece el flujo de los jugos gástricos, disipa la depresión y los pensamientos negativos.

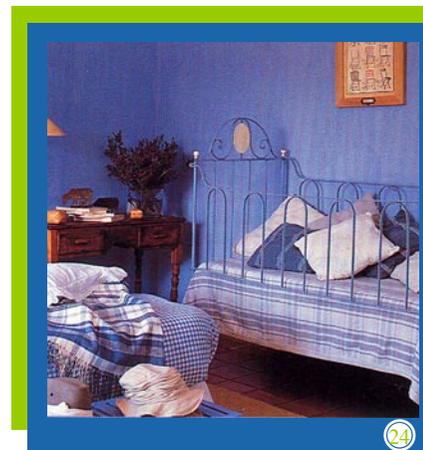
Es un color cálido y alegre que provoca euforia y nos pone activos. Se debe tener cuidado de no utilizarlo en exceso al momento de decorar una habitación infantil, ya que puede provocar ansiedad. Puede ser conveniente para dar color a accesorios, pero en pocas cantidades.



Azul (creativo, vibrante y tranquilizador)

Es un color frío, induce a la serenidad, tranquiliza el carácter y ayuda a relajarse y a concentrarse. Por esto se le considera un color perfecto para utilizar en el dormitorio de un niño hiperactivo o excesivamente nervioso. Por el contrario, el azul no se aconseja en niños con personalidad triste o melancólica, porque puede potenciar todavía más estas características, a menos que sea combinado con colores como el blanco, naranja o amarillo.

Este color crea una sensación de paz y confianza. Es mejor utilizar en pocas cantidades, ya que su exceso puede provocar que la habitación se sienta fría.

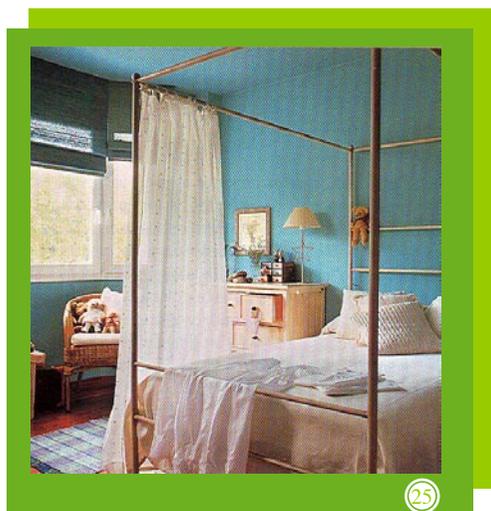


Verde (fresco y relajante)

Es un color armónico, estable y un verdadero tónico para el estrés y el cansancio, favoreciendo la relajación por su conexión con la naturaleza. Es recomendable para calmar a los niños inquietos y también beneficia a los niños que padecen claustrofobia. Es un color fresco que equilibra los nervios, y que estimula la memoria.

Los tonos más rebajados como el verde agua o pastel, se puede dar vida a una habitación entera. Los tonos mas oscuros como el verde inglés, se pueden aplicar en detalles para producir un efecto sedante sobre los niños mas activos o nerviosos.

Es un color neutral que combina con otros colores.

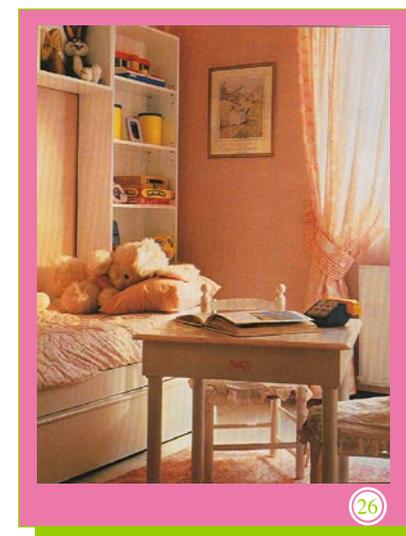


Rosa (alegre y festivo)

Este color tiene la virtud de unir el efecto dinámico del rojo con la pureza y limpieza del blanco, por esta razón es una opción excelente para habitaciones infantiles.

Tradicionalmente este color se ha atribuido a las niñas pero puede ser utilizado en decoraciones unisex muy alegres. Los tonos violáceos son menos llamativos por lo que son los más indicados para niños inquietos por su efecto tranquilizante.

Las tonalidades rojizas son ideales para estimular a los niños perezosos.

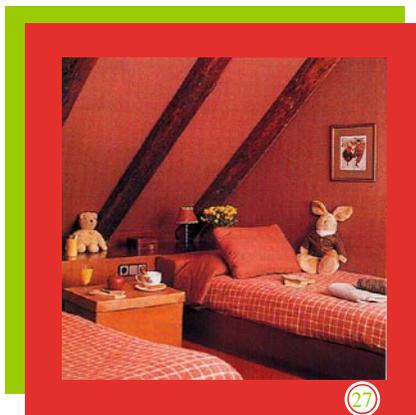


Rojo (apasionado)

Es el símbolo de la pasión, por eso resulta el color ideal para niños tímidos, poco comunicativos, pasivos o con tendencia a la tristeza. Les transmitirá vitalidad, actividad y acción, además de una sensación de energía. Pero se debe tener cuidado, ya que el uso excesivo puede llegar a provocar irritación e incluso agresividad, por lo tanto es mejor usarlo en los complementos.

Los colores rojos, caldero, fresa, ejercen un efecto tonificante, estimulan la inteligencia y abren el apetito.

En dormitorios infantiles se recomienda utilizar únicamente los tonos muy rebajados, casi rosados o aquellos que tiendan al marrón. Los tonos brillantes es mejor utilizarlos en detalles o accesorios para darles un carácter más vivaracho, como cojines, silla, etc.



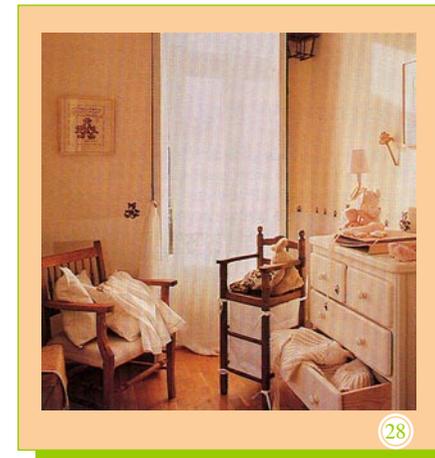
27

Crema (sereno y cordial)

Es un color neutro y sereno que permanece siempre en un discreto segundo plano, y combinan muy bien con otros colores, como son el crema, mantequilla, beige y amarillo pálido.

Evoca sensatez, sentido común, emotividad, racionalidad y ayuda a estabilizar personalidades muy cambiantes.

Es un color limpio e ideal para habitaciones infantiles ya que siempre se verán ordenadas. Sin embargo, se recomienda utilizar detalles o accesorios de colores vivos para aportar vivacidad al ambiente.

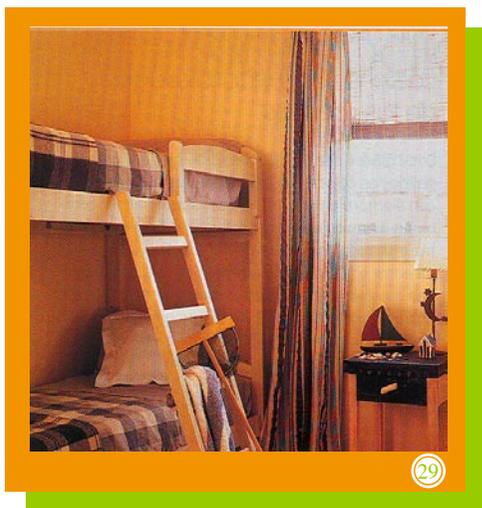


28

Naranja (vital y divertido)

Inspira confianza y estímulo vital, por esto se recomienda para decorar habitaciones de niños, especialmente de los más mayores.

Combinando el naranja que no esté muy subido de tono, con el color azul, es muy acertado, ya que se consigue un equilibrio entre el color cálido del naranja con el toque frío del azul, lo que da como resultado un entorno alegre y a la vez sereno, en el que los niños pueden jugar, dormir y estudiar sin distraerse.

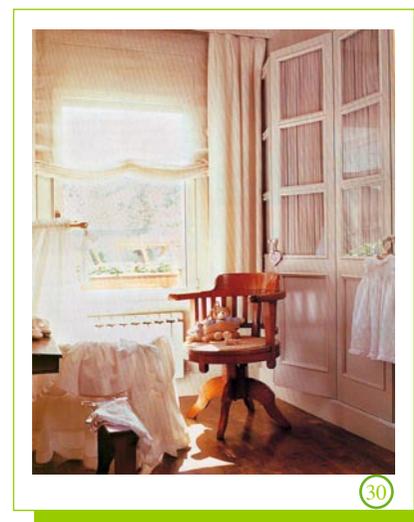


Blanco (delicado, color de la luz)

El color blanco se define como la ausencia de color. Se lo considera como el color más puro y limpio y combina muy bien con todos los colores.

Al utilizarlo en habitaciones pequeñas, da la sensación de amplitud, además de que ilumina aquellos lugares en los que la luz natural no llega fácilmente.

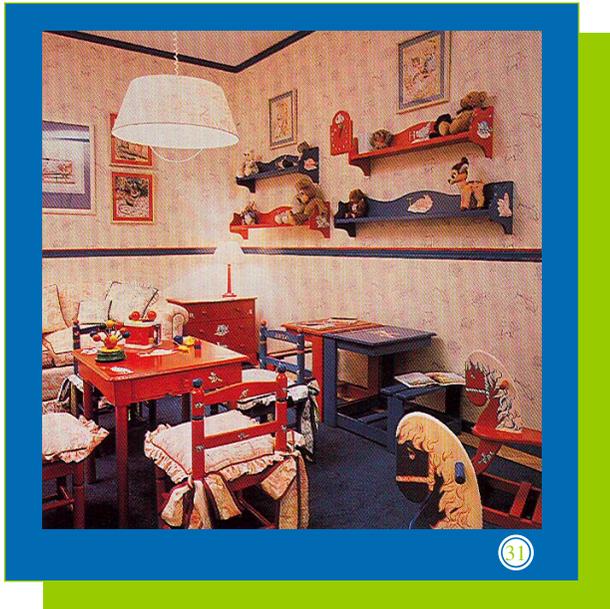
Se recomienda en habitaciones de bebés, pero que siempre se los combine con colores cálidos ya que pueden dar sensación de tristeza.

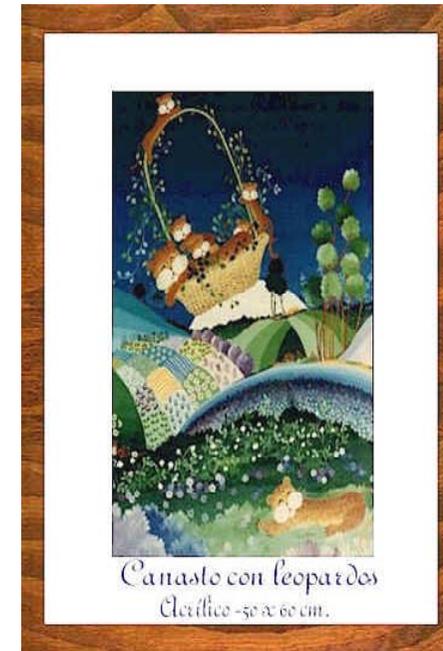


Colores Básicos o Primarios

La mezcla de colores primarios (amarillo, azul y rojo) en detalles como muebles, crea un ambiente festivo y hace que los niños se sientan más felices debido a que son los primeros colores que se los distingue con nitidez.

Estos colores puestos equilibradamente sin excesos, estimulan la creatividad y la imaginación.





32

1.7 ARTE NAÏF

El arte naïf, su inocencia y expresión, son la fuente de inspiración para el diseño de las colecciones de piezas textiles para habitaciones infantiles.

El vocablo naïf procede del latín *nativus*, y significa innato, natural. Se utiliza para hacer referencia a lo ingenuo, lo inocente, lo no artificioso.

Este arte define a la producción artística de las personas que carecen de formación artística.

Es decir, los que crean pinturas sin ningún tipo de referencia académica y absolutamente lejanos a las escuelas oficiales.

Por lo mismo, se mantienen al margen de estilos y de las normas estéticas y los convencionalismos.

Estos artistas, llamados también pintores de domingos, ingenuos modernos, primitivistas, intuitivos o autodidactas dejan volar su imaginación sin tomar en cuenta conceptos tan básicos para el arte convencional como lo son las nociones de perspectivas, proporciones, unidad cromática, equilibrio o claroscuros.

El arte primitivista se inició en Francia con la obra de Henri Rousseau (Laval, 1844 - París, 1910), conocido como "el Aduanero" por haberse desempeñado como guardia o inspector de aduanas, su obra que en un principio fue objeto de burlas, fue incluida en el Salón de Artistas Independientes a partir de 1886. Su trabajo llegó a dividir a los intelectuales de su país entre quienes lo consideraron simplemente como un resumen de ignorancia pictórica, y quienes descubrieron en él su potencial expresivo.

A pesar de la inocencia de Rousseau, su obra ha tenido extensa influencia en el trabajo de pintores tan definitivos para el desarrollo de la modernidad como Picasso, Chagall, Kandinsky y Miró.

Este estilo fue valorado por primera vez después de la Segunda Guerra Mundial, quizá porque la gente estaba agobiada ante los horrores bélicos y se encontraba perpleja ante el arte abstracto. Los ingenuos, en cambio, ofrecían una pintura fresca, colorida e incontaminada.

Estos pintores interpretan el mundo de otra manera: sin tanto dolor, ni problemas existenciales. En su mayoría interpretan la realidad en una forma optimista, alegre e idealizada. Como si miraran a través de los ojos de niños.

Este arte es figurativo y entre sus temas preferidos están los paisajes, las fábulas, los cuentos, mitos y hasta los sueños. Nos ofrece imágenes armadas por una infancia que perdura en el corazón de los adultos abordando colores vivos, formas ingenuas, deformación de la perspectiva, realzando los volúmenes y destacando lo simple y natural con una mirada inocente.

Sus motivos suelen relacionarse con el bien, la alegría, la vida campesina, la vida familiar, las tradiciones, la religión y la plenitud de vivir con una visión poética de la realidad representados siempre con gran imaginación y vivacidad.²²

El arte naif carece de teoría y, por lo tanto, no puede aprenderse ni enseñarse. La sinceridad es su valor definitorio y su principal característica, y aunque es evidente que el arte primitivista puede poner de presente una gran originalidad, ésta no obedece a una búsqueda consciente ni constituye la principal preocupación de los artistas.



²² Adaptado de <http://www.geocities.com/artenaif/> y <http://www.geocities.com/silvanalanglois/naif.htm>

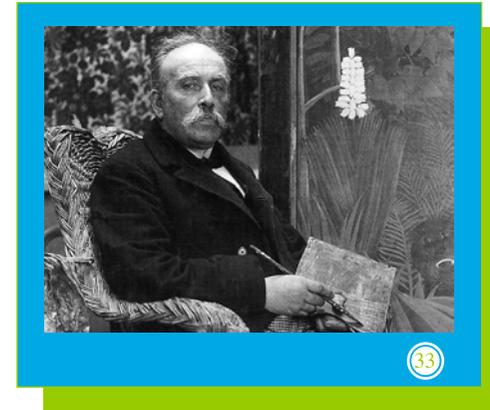
Algunos de sus representantes son el francés Henri Rousseau, la norteamericana Grandma Moses y el haitiano Héctor Hypolitte, entre otros.

1.7.1 VIDA Y OBRAS DE HENRI ROUSSEAU

Henri Rousseau, es uno de los más célebres pintores del arte naïf, por esta razón es importante conocer su vida y obra:

Henri-Julien Rousseau, nació en Laval (Mayenne / Francia) en 1844. Por sus humildes orígenes no pudo recibir una formación artística, después de ocupar un puesto en el Departamento de Impuestos y Aduanas en París, por ello llamado "el aduanero", en 1893 se aficiona a la pintura.

Consigue su carné de copista para el Louvre y se da a conocer como retratista de la pequeña burguesía local. Signac lo presenta al "Salón de los Independientes" de 1886 y expone reiteradamente como artista versátil y fructífero. Trabaja minuciosamente sus obras desde el punto de vista técnico debido a su admiración por la pintura académica.



Su obra se caracteriza por ser de temática variada, desde escenas cotidianas de la ciudad de París y sus afueras, retratos o cuadros de género, además de temas exóticos y simbólicos, como La gitana dormida (1897) y El sueño (1910), que anticipan el vocabulario y la imaginación surrealistas.

Para pintar, Henri Rousseau se esfuerza en reproducir lo que ve (sencilla realidad visible), y trata de yuxtaponer lo que ve con lo que sabe de los hechos. Busca ser preciso e intenta hacer sobresalir el detalle lo mas posible.

Henri reparte el color de modo uniforme, logrando aislar aun mas los objetos unos con otros. Cada forma se divide aparte, a menudo de frente y con contornos nítidos. En lo que se refiere al cuadro "retrato de una mujer"



el personaje representado sería una amiga de Henri Rousseau. Polaca, Yadwigha también hubiera inspirado al artista en la composición del sueño.

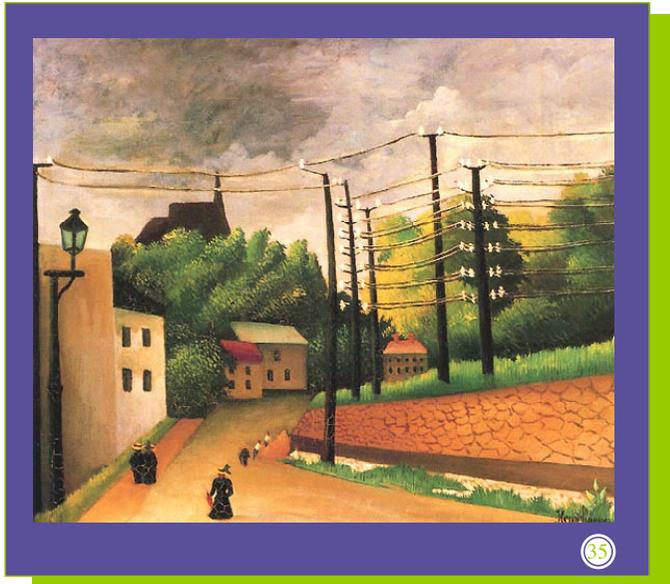
Sin embargo, sus obras más interesantes son aquellas que representan un mundo exótico, lleno de visiones oníricas, a menudo ambientadas en la jungla. En esta línea se inscribe sobre todo la famosa Encantadora de serpientes, obra de 1907. Su obra ejerció destacada influencia en la pintura naïf.

1.7.2 OBRAS DE HENRI ROUSSEAU

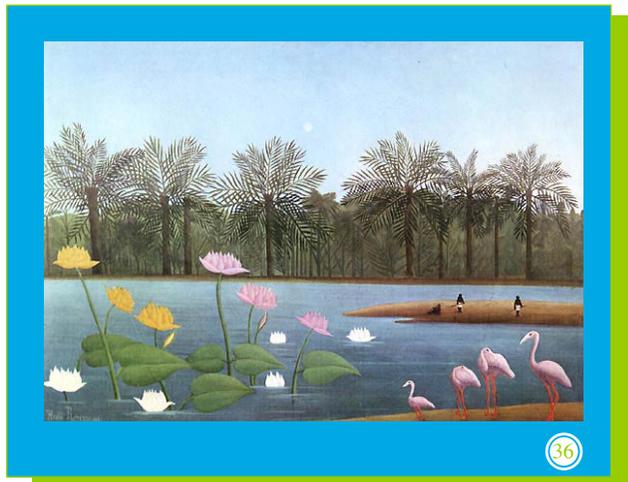
Henri Rousseau tiene muchas obras, entre las cuales podemos mencionar las siguientes:



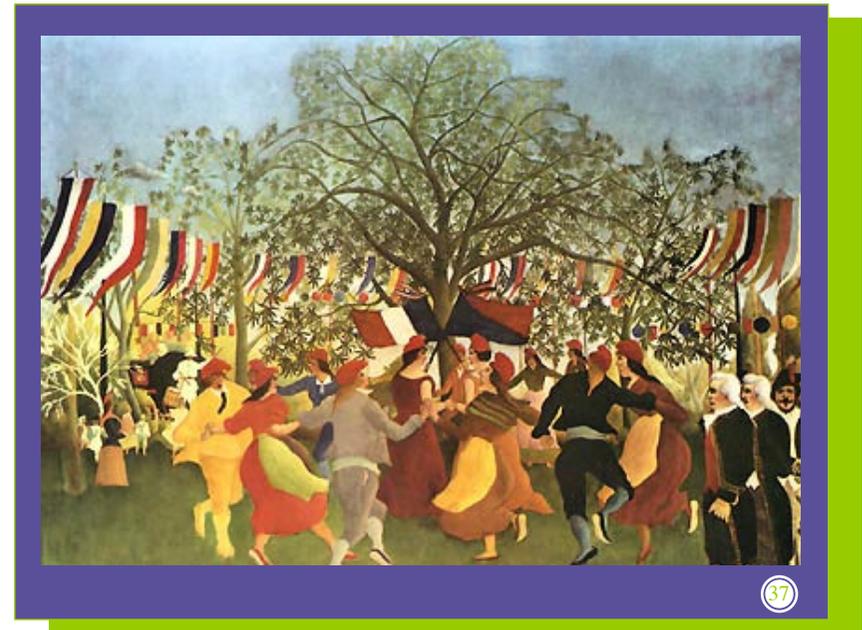
Portrait de femme, 1897



Vue de Malakoff, 1908



Les flamants, 1907



Le centenaire de l'indépendance, 1892



1.7.3 OBRAS DE OTROS AUTORES

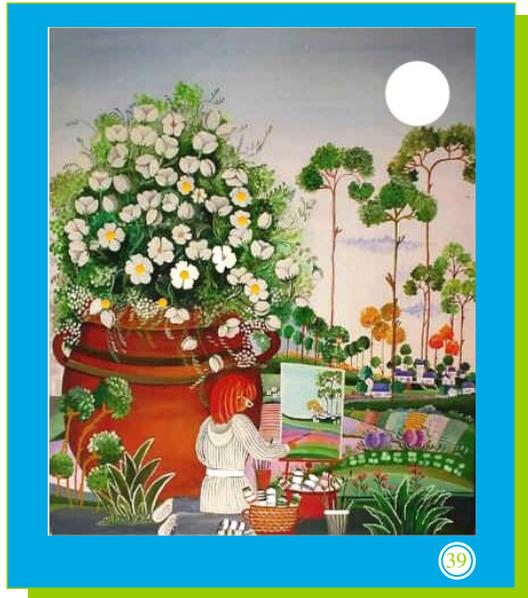
Entre algunos autores naïf, la pintura de la argentina Pilar Sala, es una de las que ha llamado mucho la atención en su país y en otros países en latinoamérica.

Su obra tiene como característica especial la inocencia. Visualiza el mundo de acuerdo a una interpretación muy particular. Recrea situaciones reales con imágenes totalmente subrealistas producto de su creatividad y fantasía.

Se basa en la imaginación, pintando en forma directa, sin previo dibujo. Mezcla los colores sin miedo y contrapone lo rústico con lo minucioso.

Sus obras, además de cuadros decorativos también han sido motivo de tarjetas de navidad y de promoción empresarial.





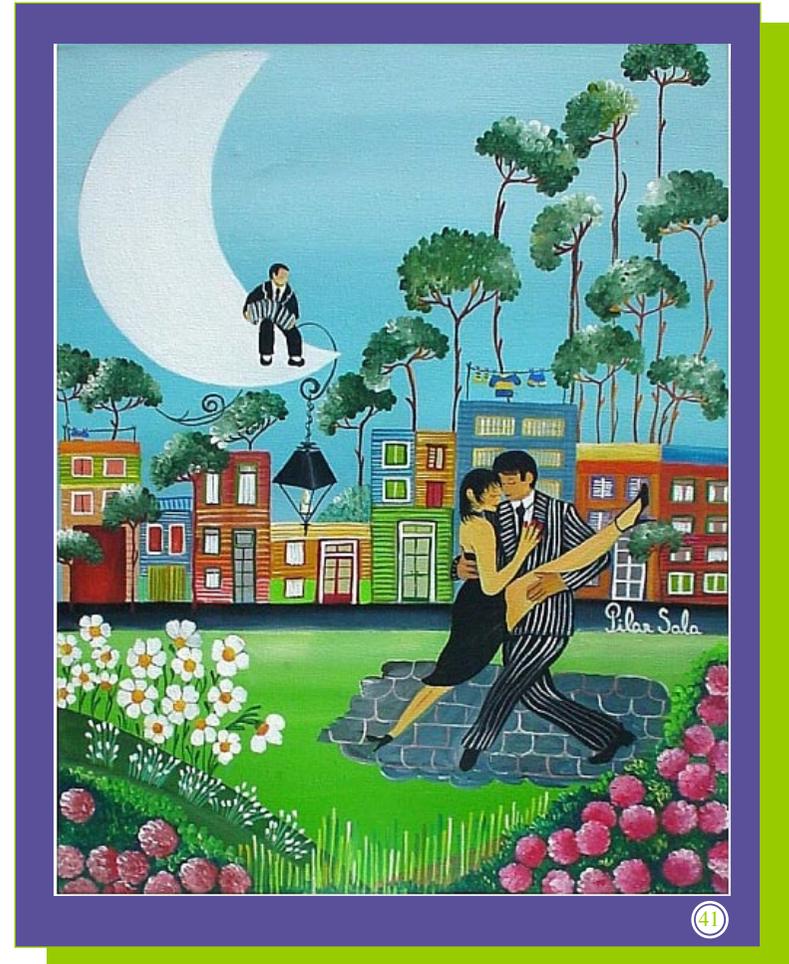
39

Pintando tras del Jarrón



40

Paloma



41

Tango



1.8 MERCADO Y TENDENCIAS

MERCADO

En el momento de diseñar y decorar una habitación infantil, generalmente la opinión del niño pasa a un segundo plano, mientras la principal y más importante decisión es la de los padres. Por tanto, la colección de

piezas textiles esta dirigida hacia los padres como cliente, y a los niños como usuarios del producto.

Target: Niños en edad preescolar, de 2 a 5 años de edad. De carácter alegre, que sean exploradores, curiosos y les gusta aprender nuevas cosas.

Cliente: Padres jóvenes, modernos, de clase social media-alta y alta. Les gusta estimular el aprendizaje a sus hijos con juegos didácticos y a la vez les interesa que la decoración de sus habitaciones sea original, divertida y única.

TENDENCIAS

Actualmente se esta utilizando mucho los colores vivos combinados entre si, en todo lo que es accesorios para habitaciones infantiles, tales como alfombras, cortinas y edredones entre otros. Los motivos de diseño en algunos casos están ligados a películas o programas de televisión, pero también hay motivos que toman como inspiración elementos de la naturaleza, paisajes, el universo, planetas, juguetes, etc.





The Company Kids

42



Existen muy pocos accesorios que además de decorar sirvan para estimular a los niños. Entre estos se puede encontrar en la marca Imaginarium productos que ayudan a los niños a desarrollar destrezas y a la vez decoran su espacio, como los siguientes:



Conjunto de Cama
Ishana Somno



Cajoneros Plegables x 4
Morgan Boite



Cajonero Plegable x 1
Ishana Boite

Imaginarium® ItsMagical®

43



Maniquí Organizador



Organizador para pared
Morgan Organizac



Casita de juego.
Tavalafavola



Cesta para juguetes
Morgan Poppy



Cesta para juguetes
Ishana Poppy

Imaginarium® ItsMagical®

44

Forro para silla.
Ponytrona



En cuanto a juegos didácticos hay una gran variedad, en colores, formas, materiales, diseños, etc., que estimulan el aprendizaje de las diferentes áreas.



Torre de Aros
IKEA

45



Juguete para encajar
IMAGINARIUM

47



Títeres de dedos.
IKEA

46



In on animal
IMAGINARIUM

48





1.9 CUADRO DE POSIBILIDADES EN EL DISEÑO

AREAS A DESARROLLAR	APLICACIONES	POSIBLES MATERIALES
MOTRICIDAD	Amarrar, abotonar, pegar, trepar, ensartar.	Cierres, cordones, botones, broches, velcro, cuentas.
CREATIVIDAD	Crear, imaginar.	Múltiples textiles.
LENGUAJE	Pronunciar, imitar sonidos, nombrar.	Formas identificables.
COGNOSCITIVA	Distinguir colores y formas.	Telas de colores
SENSORIAL	Texturas, sonidos.	Varios textiles, plásticos, bolitas.
HÁBITO DEL ORDEN	Bolsillos, compartimentos.	Variados.



CAPITULO II

Partidos de diseño





Teniendo en cuenta cada una de las áreas de desarrollo de los niños de 2 a 5 años de edad y su evolución con el paso de los años, se puede tomar sus rasgos principales y característicos de cada edad para estimular su desarrollo mediante el uso de colores, formas, texturas entre otras, aplicadas a piezas textiles que además de decorar la habitación infantil con un toque ingenuo rescatado del arte naïf, sirvan también como estimulación de sus habilidades cognitivas, motrices, sensoriales, etc.

2.1 CONCEPTO DE DISEÑO

Para la propuesta se parte de la ingenuidad y sencillez del arte naïf como rasgos expresivos y del desarrollo de destrezas en los niños mediante la estimulación temprana como criterio de funcionalidad. Estas, aplicados a accesorios textiles, proponen el diseño de habitaciones enfocado al aprendizaje de niñas y niños entre los 2 y 5 años de edad.

Se tiene como condicionantes y criterios para el diseño, el uso de textiles lavables y resistentes; así también como la aplicación de insumos textiles y elementos que ayuden a la estimulación de las destrezas de los niños, y por último la aplicación de colores vivos en cada accesorio manteniendo una tipología entre ellos para que la línea se vea como un todo.

2.2 CRITERIOS DE DISEÑO

En base al estudio realizado y las condicionantes planteadas, se trazan los criterios, a manera de una postura ideológica y conceptual desde la que se busca resolver la problemática planteada.

2.2.1 CRITERIOS TECNOLÓGICOS

En la propuesta se buscará que la tecnología escogida posibilite y potencie la función así como la expresión.

Los materiales escogidos evidenciarán una tecnología que busque "amigarse" con los niños y ser instrumento de aprendizaje. De esta manera, se buscarán elementos textiles con diferentes texturas, adicionándoles materiales como papel celofán u otros que puedan producir sonidos, también bolitas pequeñas de espuma, para producir nuevas texturas. Además efectos, como el uso de broches, botones, cierres, cordones, velcro, imanes entre otros para la unión de piezas, y objetos.

La tecnología se mostrará como un elemento expresivo de la propuesta.

2.2.2 CRITERIOS EXPRESIVOS

Los rasgos expresivos para las propuestas de diseño se extraerán del Arte Naïf tomando como elementos característicos las formas ingenuas, alegres, la desproporción, los colores vivos y la imaginación

Los motivos gestores serán tanto la geometría básica como motivos fitomorfos extraídos de la naturaleza.

2.2.3 CRITERIOS FUNCIONALES

Las funciones que cumplirán los accesorios textiles, además de decorativas serán versátiles, multifuncionales, y especialmente la estimulación del aprendizaje mediante el juego y la imaginación de los niños.

2.2.4 CRITERIOS DE MERCADO

Los usuarios a los que se dirigen estas colecciones son niñas y niños activos, curiosos, alegres, juguetones, exploradores, etc., de edad preescolar. Teniendo como cliente directo a mamás y papás modernos, que les gusta estimular a sus hijos en el aprendizaje.

2.2.5 TIPOLOGÍAS Y SISTEMAS

Para mantener un concepto de tipología y sistema entre los elementos que componen cada una de las líneas, se mantendrá los rasgos expresivos tomados del arte naïf, el uso del color, y la gráfica que está relacionada con la inspiración de cada línea.

El mantener los mismos criterios: expresivos, tecnológicos, funcionales y de mercado, garantizan que los elementos que conforma una línea sean tipológicamente afines.

La unidad en los elementos junto con la variedad de las reglas, como el desarrollo de las distintas áreas a estimularse, los materiales a utilizarse, etc., crean el concepto de sistema.

2.3 CARTELERAS



CORDONES



CIERRES DE MOCHILAS



HEBILLAS



velcro



CIERRES



tecnico

Cuentas y Ojales



Cierres de Presión



Cascabel



Limpia Pipas

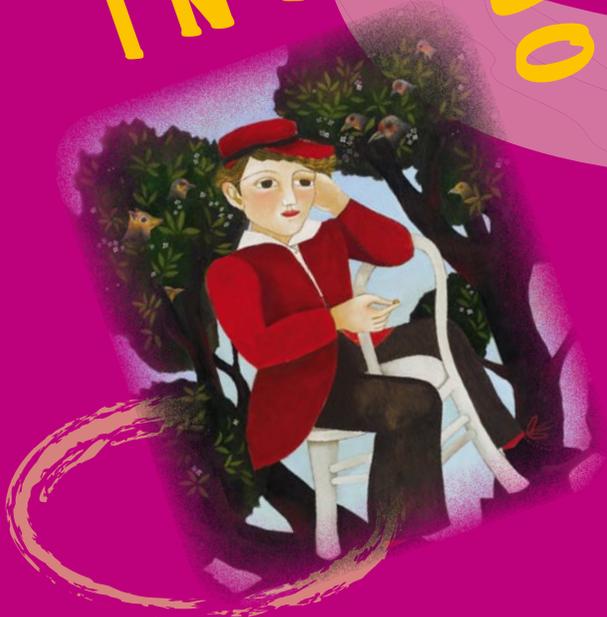
BOTONES



Loggíate

INGENUO

PROPORCIONES



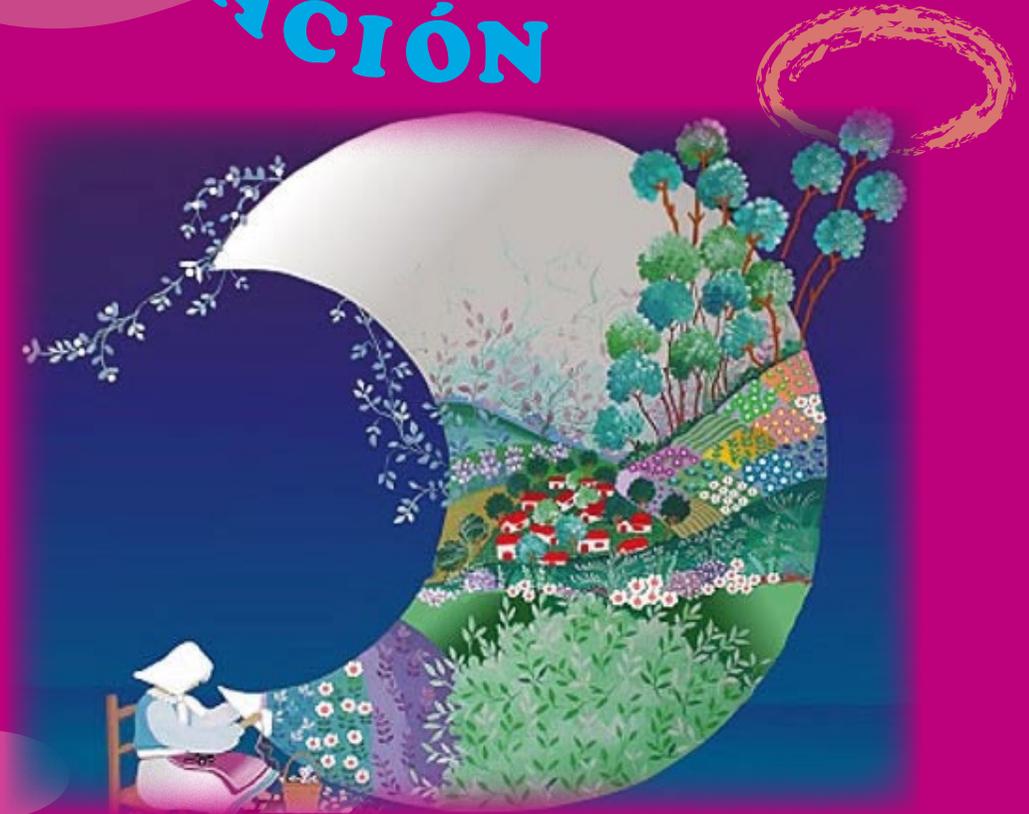
explor

ALEGRES

IMAGINACIÓN



INFANTIL



esión

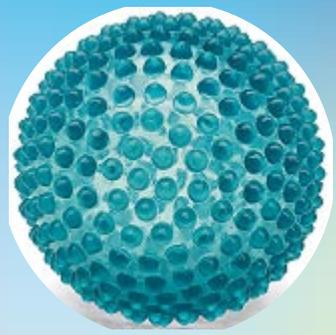
DIFERENTES



DECORATIVOS

funcci

JUEGO

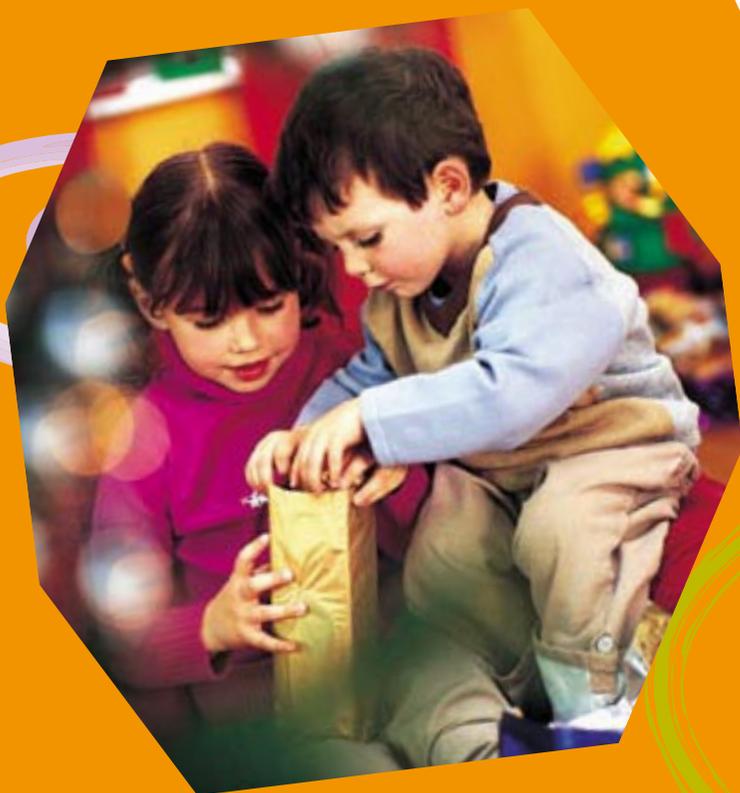


APRENDIZAJE



omni

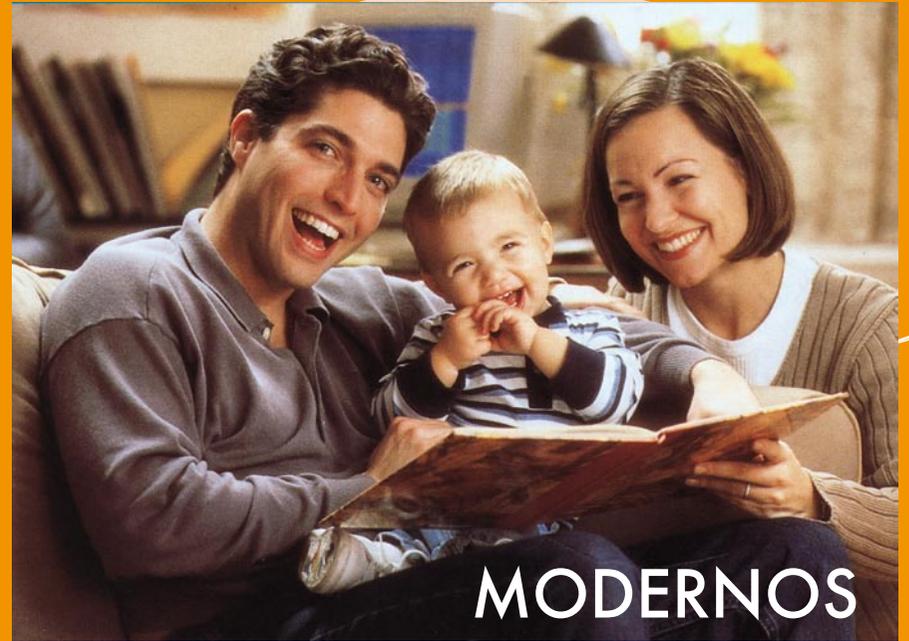
CURIOSOS



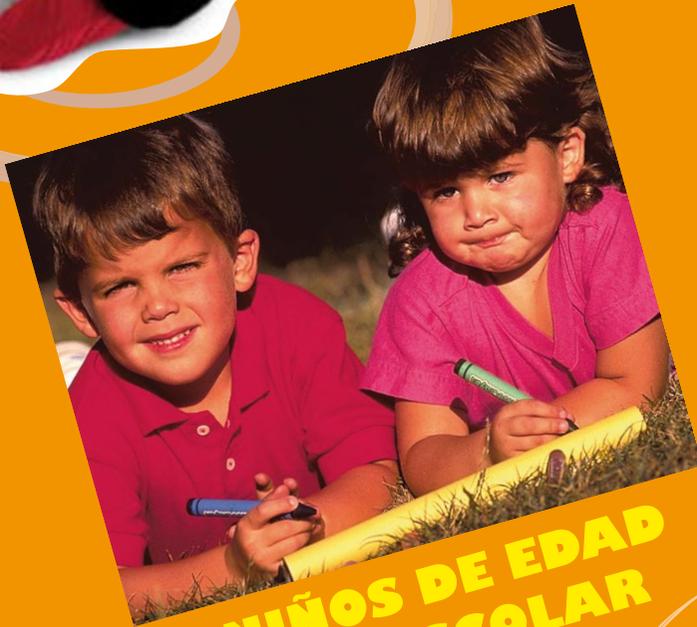
JUGUETONES

mer

NOVEDOSOS

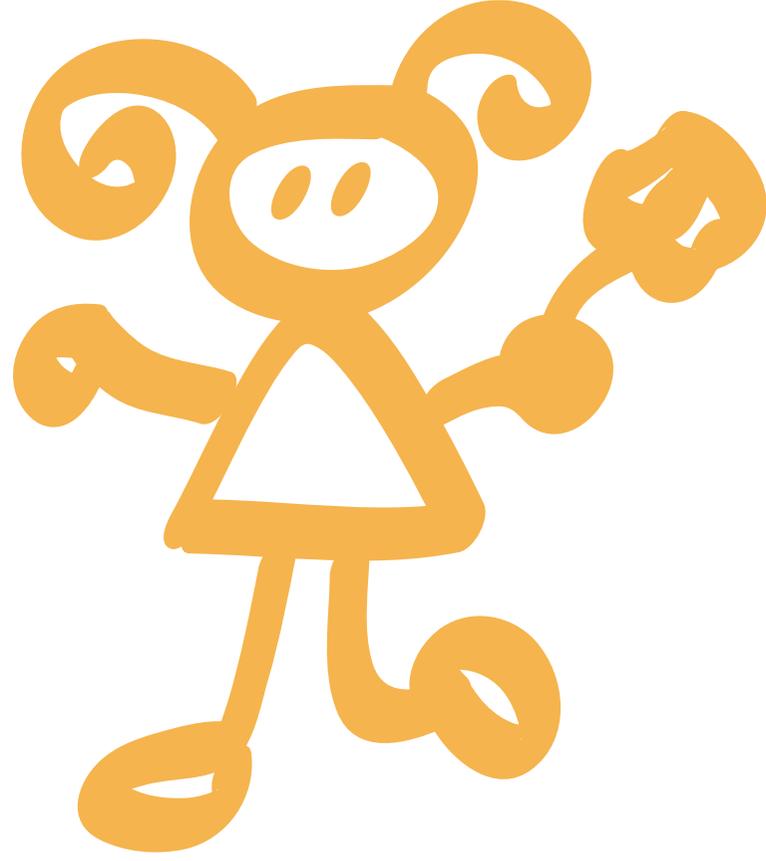


MODERNOS



**NIÑOS DE EDAD
PREESCOLAR**

caido



CAPITULO III





Las propuestas para este proyecto han sido diseñadas partiendo de un concepto de diseño e inspiración para cada línea tanto de niñas como de niños. Tomando rasgos mas importantes que caractericen a cada colección. Los diseños realizados además de decorativos son funcionales y educativos.



FL
RES dəl
Cajas







3.1 LINEA 1 PARA NIÑAS

El Parque Nacional El Cajas está ubicado al noroccidente de la ciudad de Cuenca, a mas de 3000 m de altura. Se caracteriza por sus montañas irregulares, su vegetación y por su gran cantidad de lagos.

Su suelo está recubierto por una capa abundante de paja además de una gran variedad de plantas de distintos tipos, tamaños, colores y formas. Entre estas se pueden encontrar orquídeas, helechos, huicundos, arbustos, y plantas en forma de almohadilla, que se convierten en grandes reservorios de agua en el suelo.



3.1.1 CONCEPTO Y RASGOS DE DISEÑO

La diversidad de flores del Parque Nacional El Cajas son la inspiración para esta colección de niñas, que además de ser hermosas y extravagantes aportan a las niñas el valor y amor por lo nuestro, expresado con el toque de ingenuidad del arte naïf.

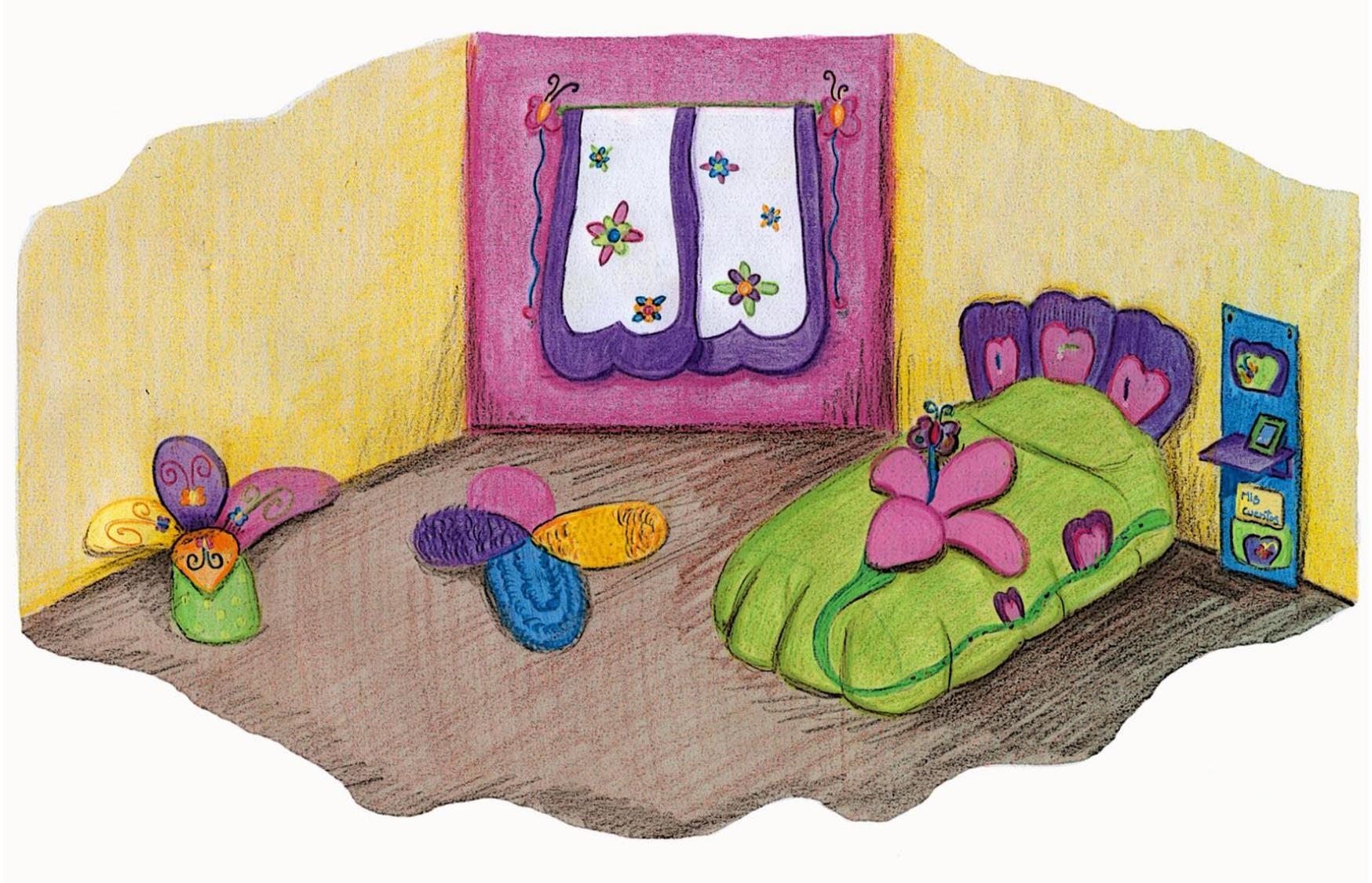
La línea “Flores del Cajas” favorece el desarrollo de:

 **Area Sensorial:** a través de texturas y sonidos en algunos de los elementos que conforman esta colección.

 **Orden:** mediante bolsillos y compartimientos que enseñan a la niña a poner cada cosa en un lugar específico.

 **Motricidad Fina:** se fortalece con elementos para moldear y ensartar y cerrar, entre otros.

Para mantener una tipología entre cada uno de los elementos de la colección, se conserva la misma cromática, junto con las ilustraciones de flores y mariposas diseñadas para esta línea tomando como base el arte naïf.



3.1.2 ILUSTRACIONES Y GRÁFICA TÉCNICA

3.1.2.1 CORTINA

Las cortinas son tipo romanas, elaboradas en dos tipos de tela para destacar el desarrollo del área sensorial.

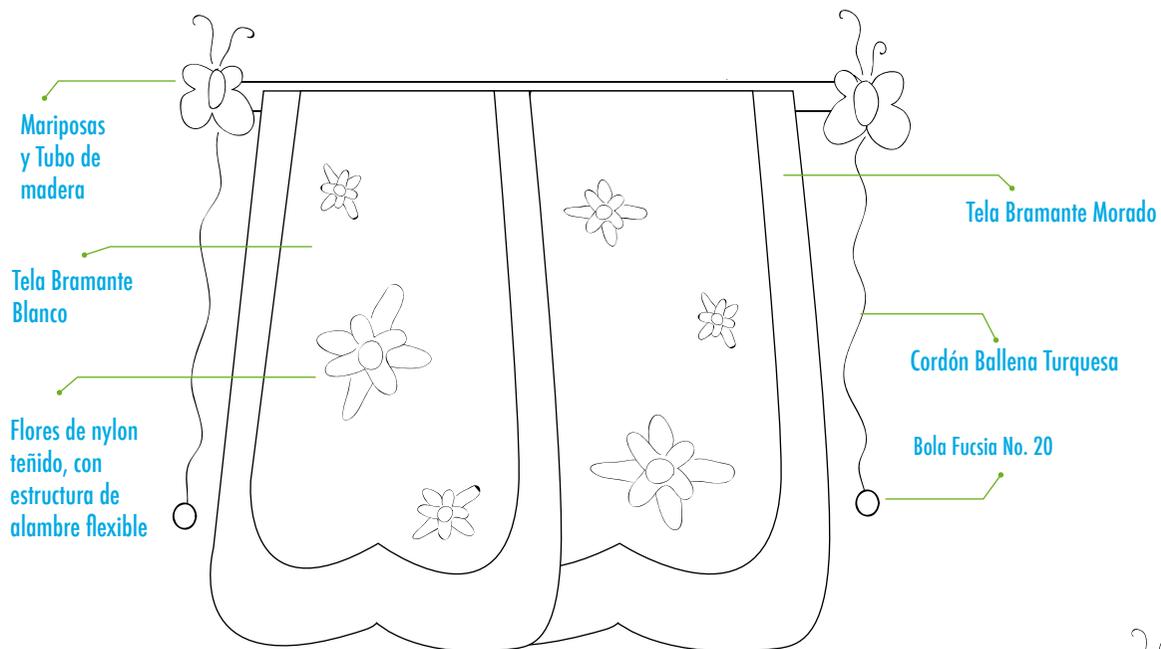
Las flores van cocidas y su forma podrá ser manipulada por una persona mayor mediante alambre flexible para darles movimiento.

Las mariposas junto con el tubo de la cortina son de madera pintada. El cordón de las cortinas es de color cardenillo, con una esfera de color contrastante, al final para un mejor acabado.

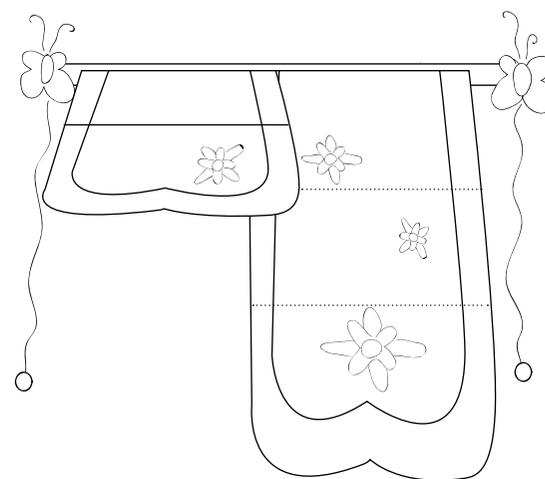




CORTINA CERRADA



CORTINA ABIERTA



NOTA: Las medidas de la cortina dependen del tamaño de la ventana a utilizarse.

3.1.2.2 EDREDÓN

El edredón es reversible. Por el un lado es de color verde con una flor en el centro. El tallo recorre los laterales del edredón, con ojales por los que se ensarta cordón de color cardenillo con cuentas de colores de distintos tamaños. Sobre uno de los tallos laterales están dos bolsillos en forma de pétalos de color morado y rosado.

Los pétalos de la flor son con papel celofán para darle sonido, y así fortalecer el área sensorial. En sus bordes tiene alambre flexible para moldear los pétalos de cualquier forma.

Los pétalos morados con rosado, son bolsillos para colocar cosas.

La mariposa sobre la cama, sirve como almohadón, que va pegado a la cama con velcro. Tiene compartimentos para guardar cosas con distintos tipos de cierres que ayuden a la motricidad de la niña.

Por el otro lado del edredón, tiene una tela de color rosado para contrastar. y por este lado se convierte en sleeping, mediante cierres.





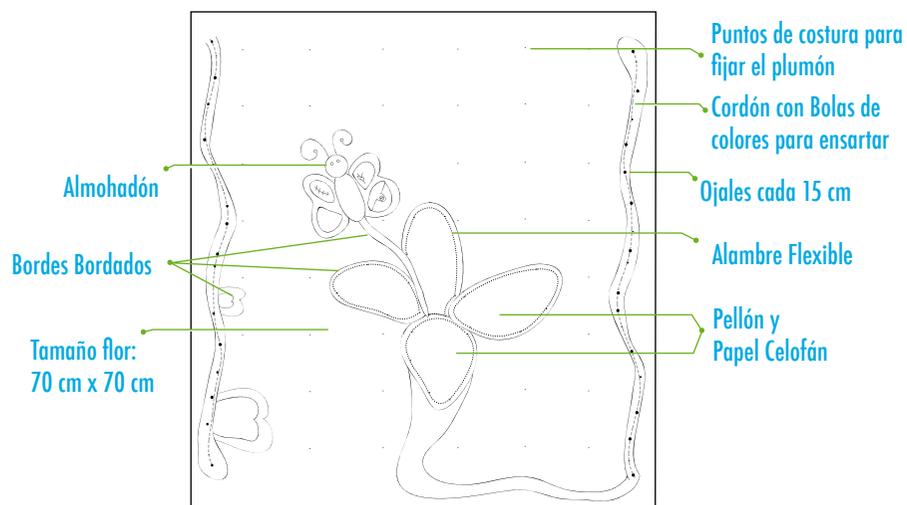
FICHA TÉCNICA DE DISEÑO # 1

AUTOR: Paulina Crespo Vega **REFERENCIA:** Edredón **TAMAÑO:** Plaza y Media: 240cm x 200cm (Twin)

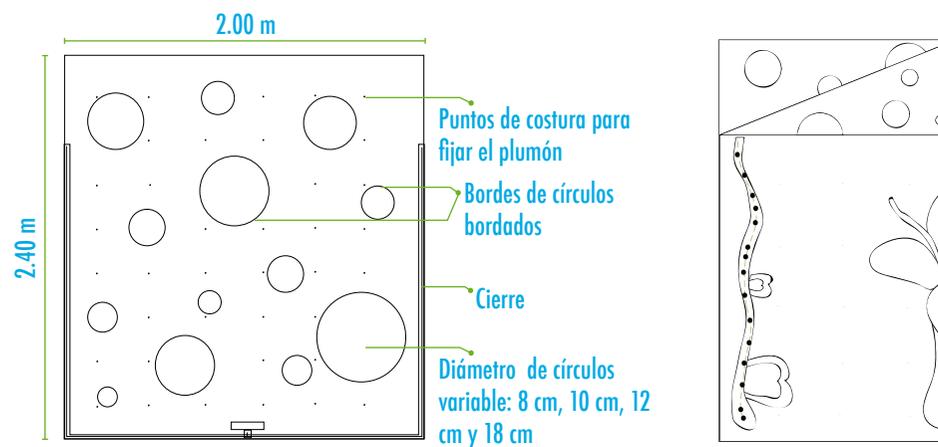
MATERIALES:	COLOR:	CANTIDAD:
Bramante	Verde Limón	2.40 m
	Rosado	2.40 m
Microswaad	Rosado	2.00 m
	Morado	1.00 m
	Verde Limón	2.00 m
Sensación	Cardenillo	0.50 m
Arabella	Amarillo	0.50 m
	Mora	0.50 m
Plumón		2.40 m
Pellón Pegable		1.00 m
Papel Celofán		1 pliego

INSUMOS:	COLOR:	CANTIDAD:
Hilo de bordar	Cardenillo	
	Rosado	
	Morado	
	Verde Limón	
	Amarillo	
	Mora	
Cierre	Verde Limón	3.00 m
Cordón Ballena	Cardenillo	6.00 yds
Bola # 16	Fucsia	12 u
	Morado	13 u
Bola # 11	Cardenillo	9 u
Bola # 20	Amarillo	9 u
	Verde	8 u
Ojales	Blanco/Plateado	50 u
Etiqueta Marca		1 u
Etiqueta Cuidados		1 u
Alambre # 12		2.00 m

EDREDÓN (DELANTERO)



SLEEPING





FICHA TÉCNICA DE DISEÑO # 1.1

AUTOR: Paulina Crespo Vega

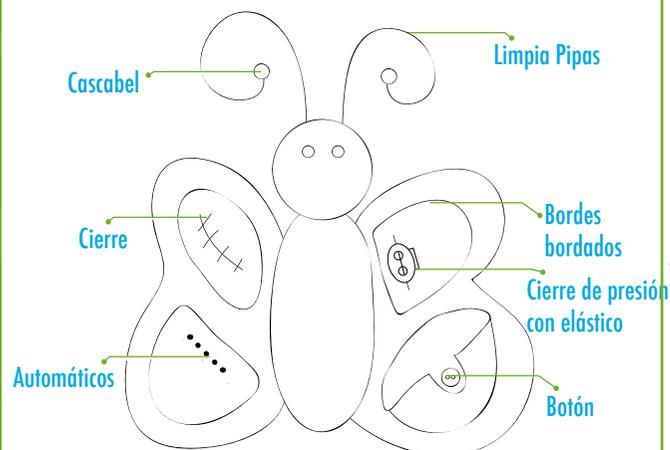
REFERENCIA: Almohadón

TAMAÑO: 20 cm x 25 cm

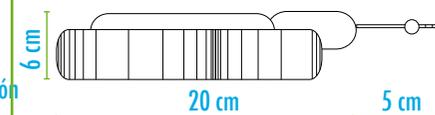
MATERIALES:	COLOR:	CANTIDAD:
Microswaad	Rosado	0.50 m
	Morado	1.00 m
	Verde Limón	0.50 m
Sensación	Cardenillo	0.50 m
Arabella	Mora	0.50 m
Plumón		1.00 m

INSUMOS:	COLOR:	CANTIDAD:
Hilo de bordar	Cardenillo	
	Rosado	
	Morado	
	Verde Limón	
	Mora	
Cierre	Rosado	15.00 cm
Limpia Pipas	Azul	2 u
Elástico	Blanco	20.00 cm
Cierre de Presión	Transparente	1 u
Cascabel	Plateado	2 u
Botón		1 u
Automático		2 u
Etiqueta Marca		1 u
Etiqueta Cuidados		1 u

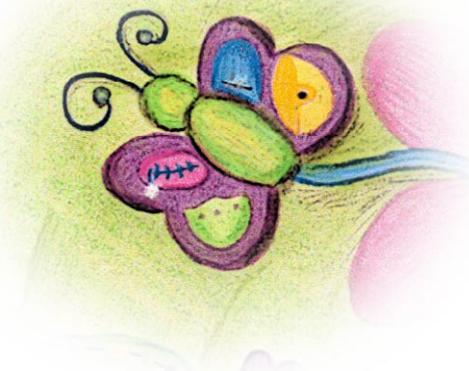
VISTA SUPERIOR



VISTA LATERAL



ALMOHADÓN



3.1.2.3 ESPALDAR

El espaldar es una combinación de madera forrada con esponja y tela. En el centro de los pétalos del espaldar tiene bolsillos que pueden ser utilizados para guardar la pijama o juguetes pequeños. Esto ayudara a incentivar el orden y además la motricidad fina al momento de subir y bajar los cierres para abrir o cerrar los bolsillos.

Este tipo de espaldar es para usar en camas con somié, en el que queda fijo al empujar la cama hacia él.





FICHA TÉCNICA DE DISEÑO # 2

AUTOR: Paulina Crespo Vega

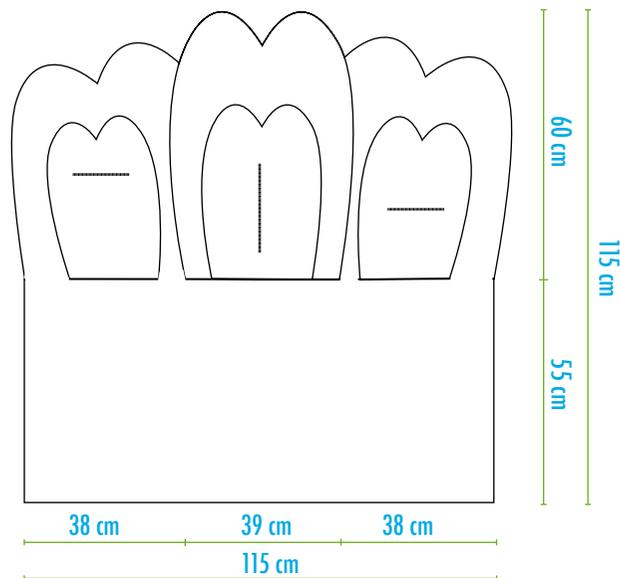
REFERENCIA: Espaldar

TAMAÑO: 115 cm x 115 cm

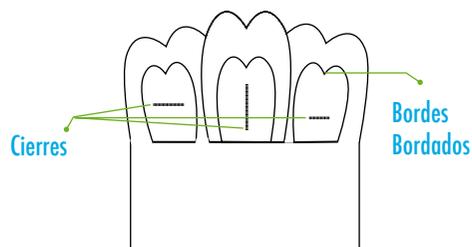
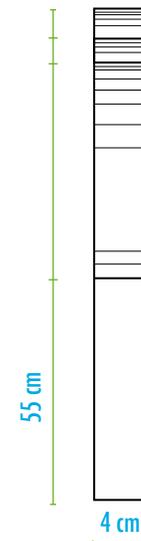
MATERIALES:	COLOR:	CANTIDAD:
Microswaad	Rosado	1.00 m
	Morado	2.60 m
Arabella	Mora	0.50 m
Trupan 1.8 líneas		120 cm x 120 cm
Esponja 2 cm	Blanco	1 plancha

INSUMOS:	COLOR:	CANTIDAD:
Hilo de bordar	Mora	
	Rosado	
	Morado	
Cierre	Rosado	20.00 cm
	Morado	20.00 cm
	Verde	20.00 cm
Etiqueta Marca		1 u
Etiqueta Cuidados		1 u

VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL



3.1.2.4 JUGUETERO

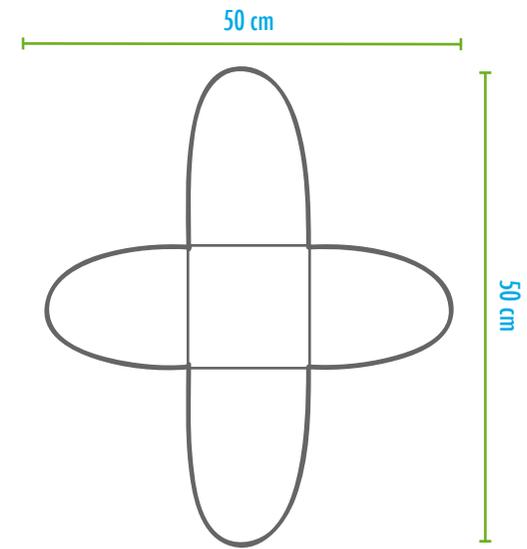
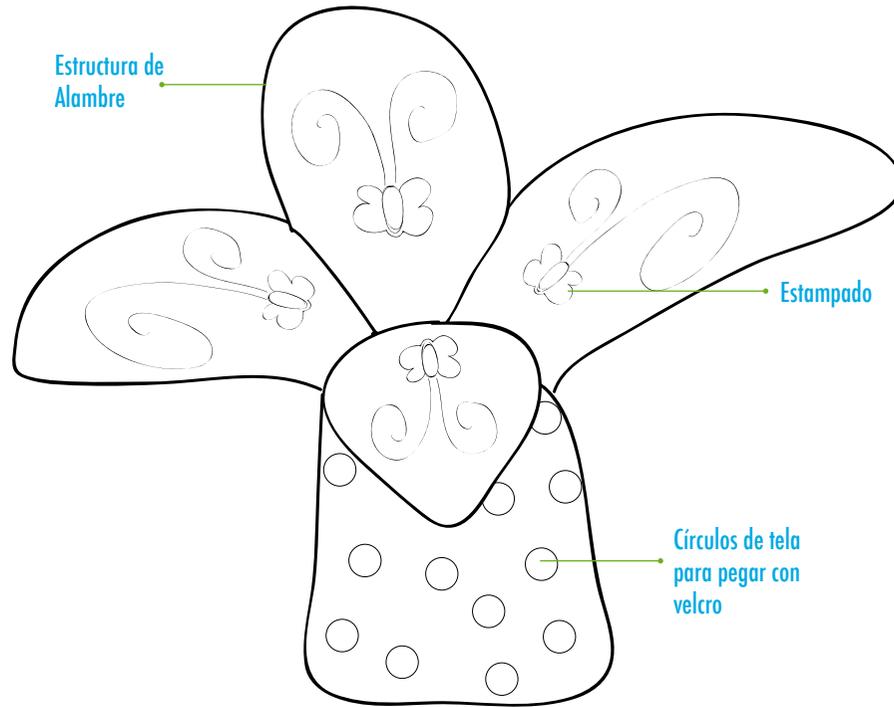
El juguetero esta elaborado con una estructura de alambre y forrado con tela nylon de colores vivos, lo que le permite plegarse para guardar.

Los pétalos tienen estampada una mariposa de distinto color y tamaño. Por su estructura de alambre pueden acomodarse y darse la forma que se desee.

Este objeto ayuda a desarrollar el hábito de orden, además de reforzar la motricidad, mediante el doblado y plegado del juguetero, y pegando y despegando los círculos del tallo de la flor.



JUGUETERO ARMADO



VISTA SUPERIOR

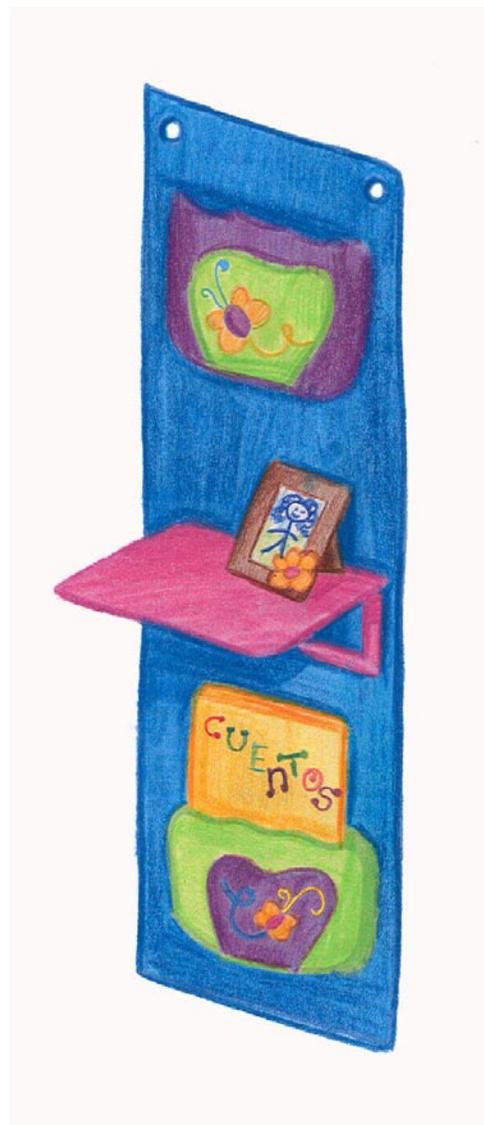


3.1.2.5 VELADOR

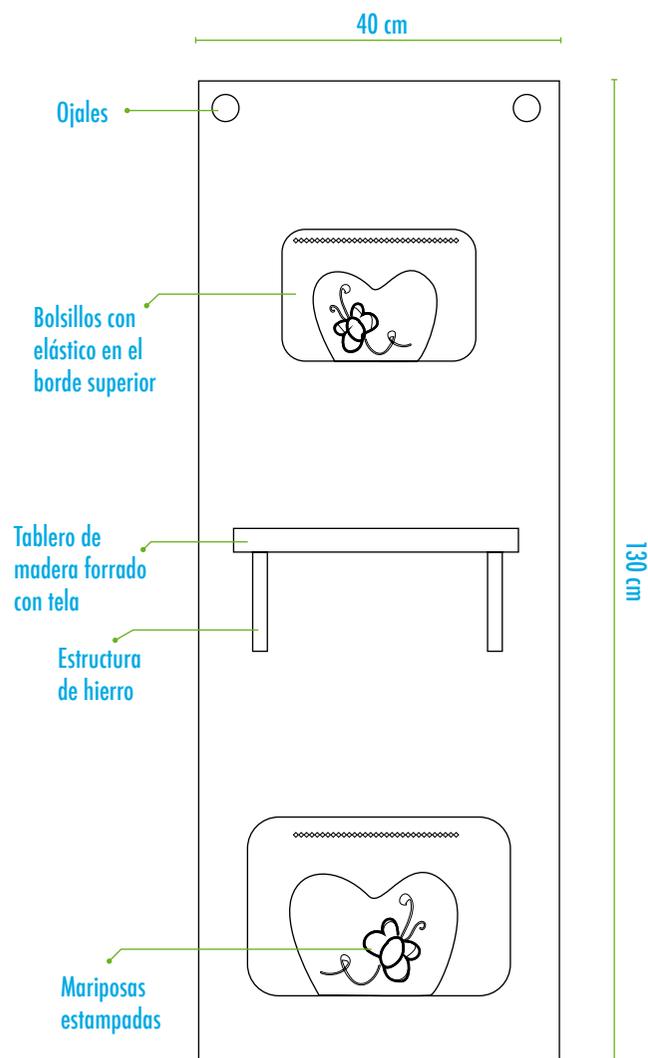
El velador es de lona y está diseñado para colgarlo en la pared con cáncamos. Esto lo hace fácil de colocar en cualquier lugar.

Tiene dos bolsillos grandes para guardar cuentos de dormir, juguetes pequeños, etc.

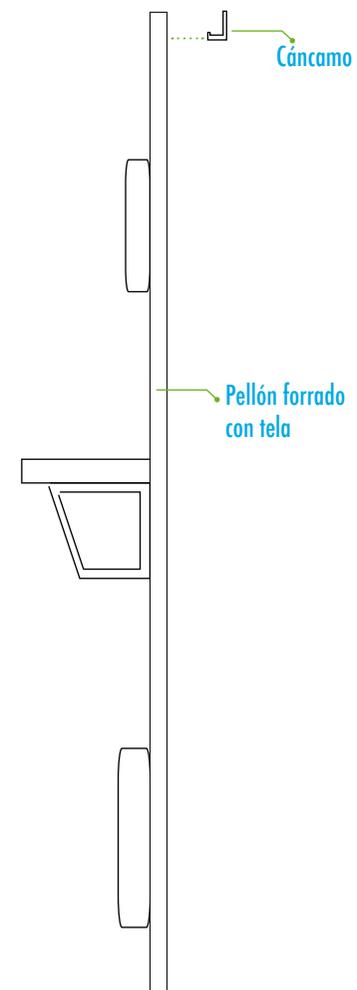
Además está compuesto por un tablero abatible que sirve como mesita de velador para poner portaretratos o un muñeco.



VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL



3.1.2.6 ALFOMBRA

La alfombra tiene forma de flor con los pétalos de distintos colores y texturas para desarrollar el área sensorial en las niñas.

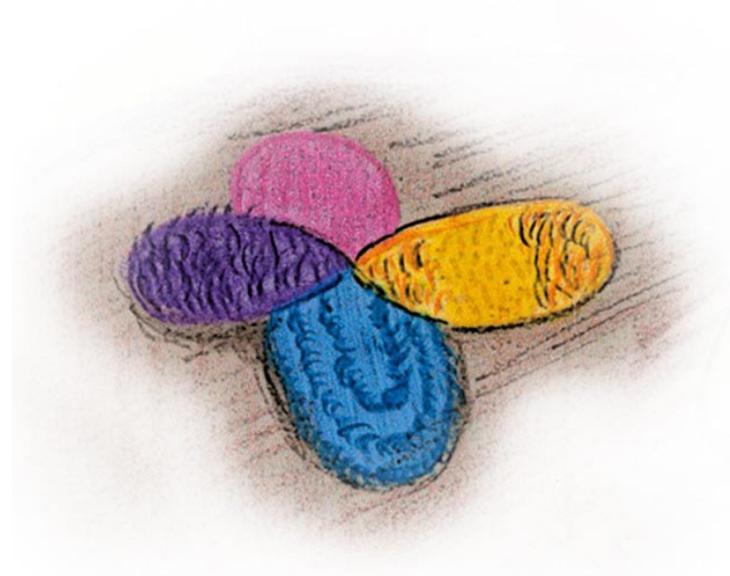
Cada pétalo está confeccionado en telar con distintas técnicas y tipos de lanas para crear texturas.

El pétalo rosado está elaborado con tejido plano con una lana fina y suave y en la parte interior tiene papel celofán para darle sonido.

El pétalo morado es de lana un poco más gruesa y con punto de felpa.

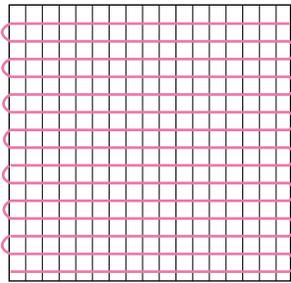
El pétalo cardenillo va con una mezcla de tejido plano y con un poco de textura.

El pétalo tomate, es tejido con lana gruesa y dura.

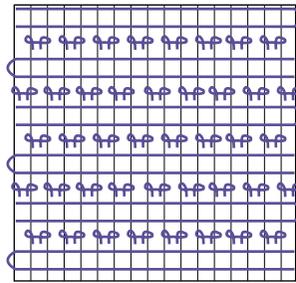


TIPOS DE TEJIDOS EN TELAR

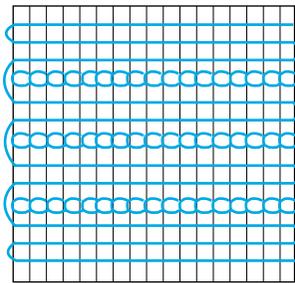
TAFETÁN



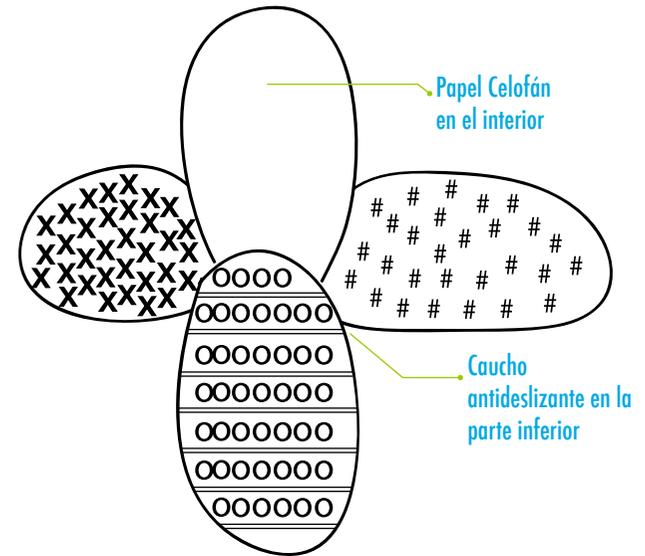
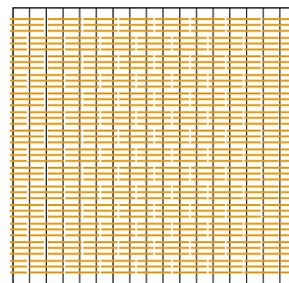
FELPA



TAFETÁN Y CORDÓN



TAFETÁN GRUESO



	Tafetán
	Felpa
	Llano y Cordon
	Llano Grueso





 **Motricidad Gruesa y Fina:** Mediante el uso de cierres, botones, etc., que representan la acción de abrir, cerrar, doblar, entre otros.

 **Cognitiva:** El conocimiento de los distintos elementos que podemos encontrar en el campo y sus funciones.

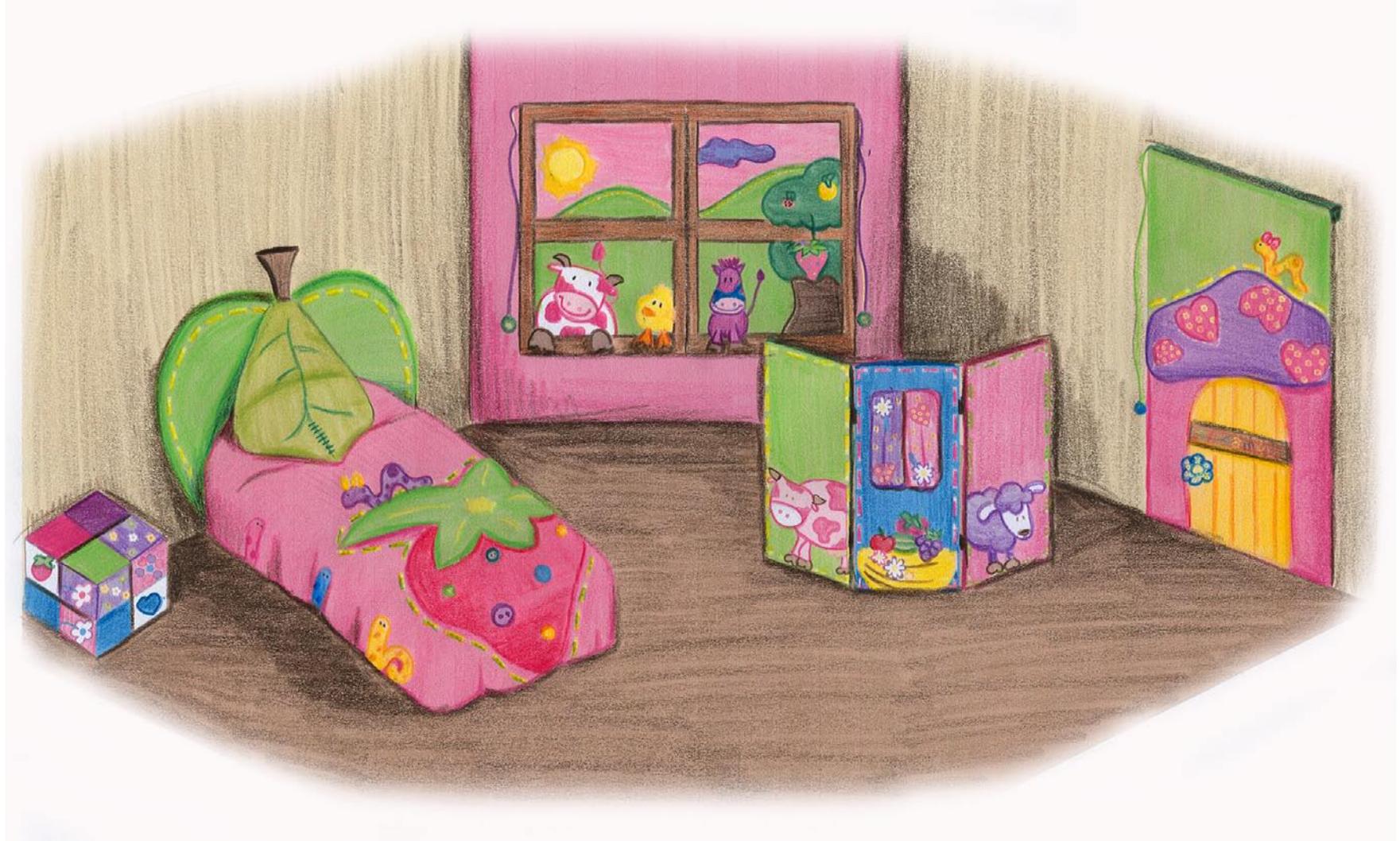
 **Sensorial:** Sintiendo texturas, oyendo sonidos.

Están presentes en cada una de las piezas como rasgo expresivo característico; el respunte que realza el estilo country y de parches, así también como la gráfica y cromática.

3.2 LINEA 2 PARA NIÑAS

3.2.1 CONCEPTO Y RASGOS DE DISEÑO

El campo con sus animales, plantas, frutos y paisajes, inspiran el diseño de ésta línea para niñas, vistos desde la perspectiva del arte naïf, exagerando sus proporciones y utilizando una cromática que se mantiene constante en cada uno de las piezas que conforman la colección. Su rasgo funcional es el de desarrollar las siguientes áreas:



3.2.2 ILUSTRACIONES Y GRÁFICA TÉCNICA

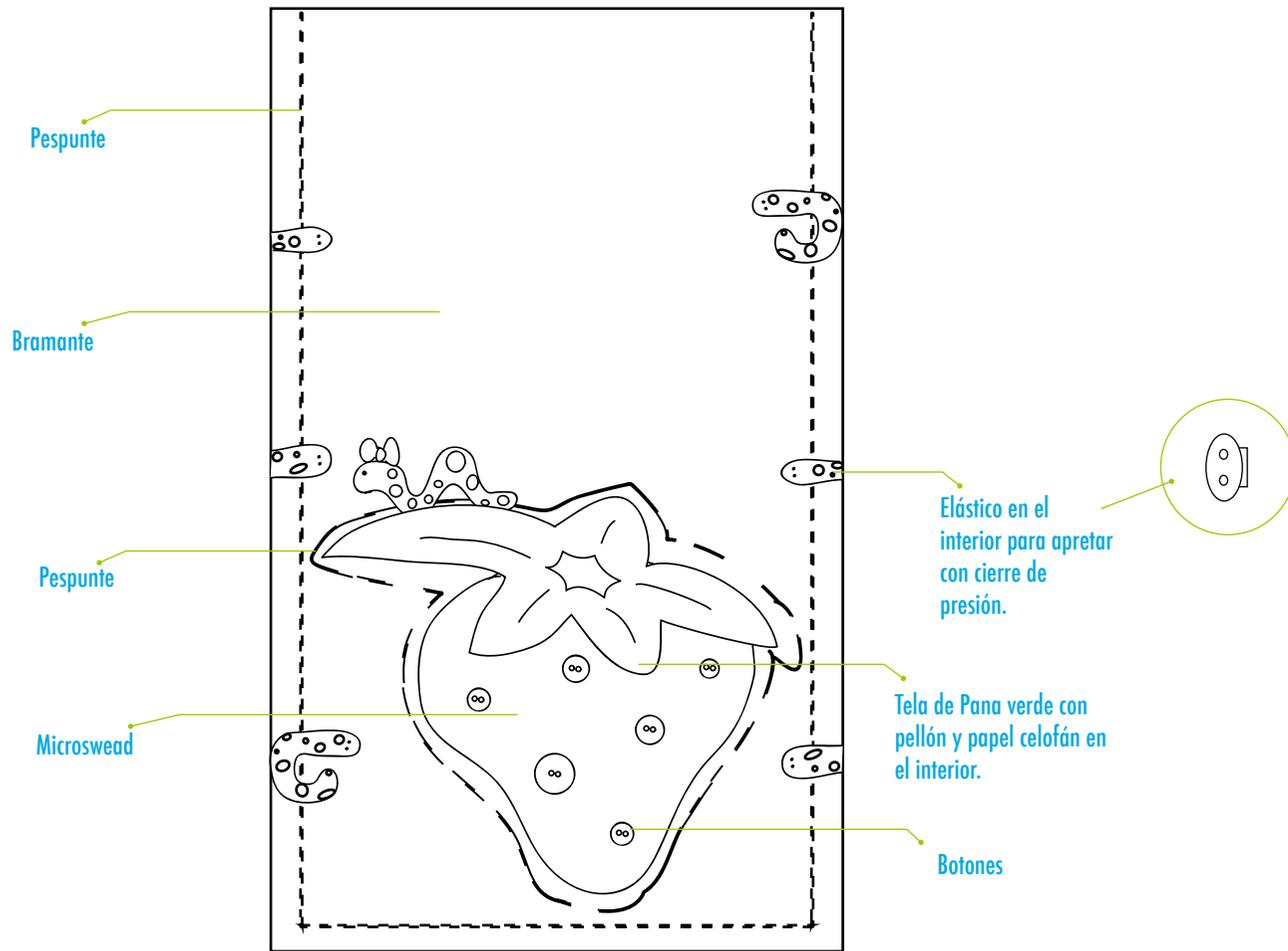
3.2.2.1 EDREDÓN

El edredón tiene a sus lados unos gusanitos que se recogen mediante un cierre de presión con elástico, dando así la posibilidad de movimiento de los bordes del edredón.

En el centro del edredón hay una frutilla grande que tiene su hoja con papel celofán para darle sonido, y las semillas de la fresa son botones de diferentes colores y tamaños.

El contorno de la fresa tiene pespunte en color amarillo para resaltar éste rasgo presente en todos los elementos de la colección.





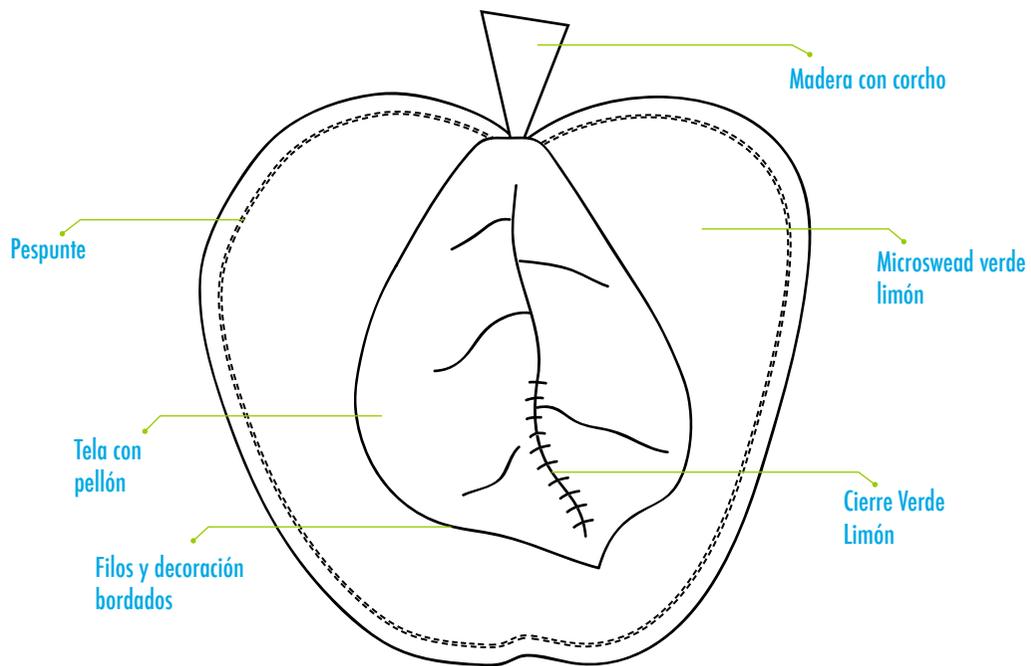
3.2.2.2 ESPALDAR

El espaldar está elaborado de madera, forrada con esponja y tela. Su forma es de manzana, y su tronco es de corcho para darle textura y de éste nace una hoja grande de tela que va colocada sobre la almohada, la misma que al momento de dormir se colocaría debajo de la almohada.

En la punta de la hoja tiene un bolsillo con cierre para guardar la pijama durante el día.

En el borde de la manzana tiene el pespunte presente en el resto de la colección.





VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL DERECHA



3.2.2.3 CORTINA

Es una cortina tipo romana de dos cuerpos, que se levantan durante el día para dejar pasar la luz.

Como está inspirada en el campo, la cortina al momento que se encuentra cerrada da la idea de que se está viendo a través de una ventana de marco de madera y que los animalitos se acercan a la ventana a curiosear.

Las patas de los animales van sobrepuestas sobre el marco de la ventana para tener la percepción de que están metiendo las patas adentro de la habitación. De esta misma manera una parte de las ramas del árbol de frutas y también la naranjilla está colgada para darle mayor tridimensionalidad y realismo.





FICHA TÉCNICA DE DISEÑO # 3

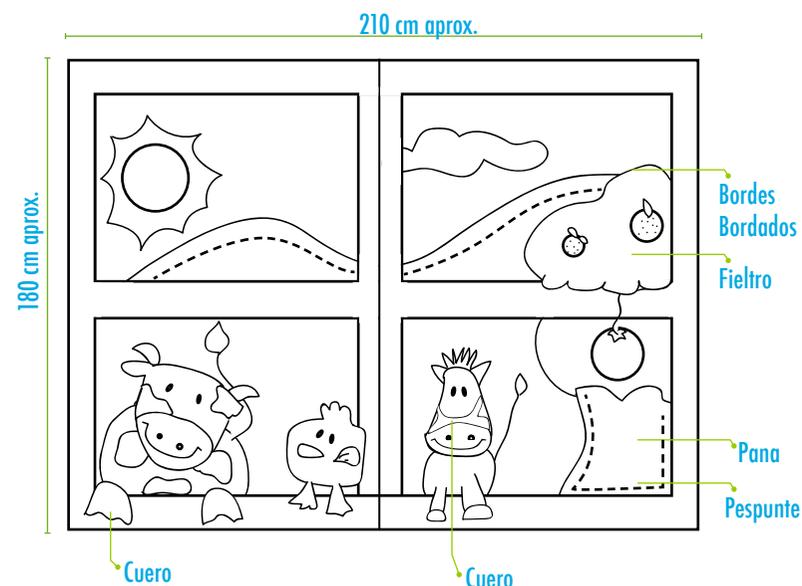
AUTOR: Paulina Crespo Vega

REFERENCIA: Cortina Campo

TAMAÑO: A medida de la ventana

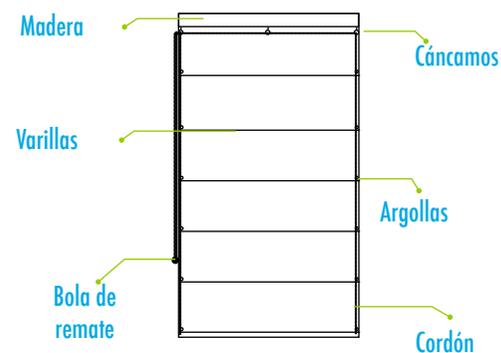
MATERIALES:	COLOR:	CANTIDAD:
Microswead	Amarillo	0.50 m
	Morado	0.50 m
	Blanco	0.50 m
	Melón	0.50 m
Arabella	Fucsia	0.50 m
	Anaranjado	0.50 m
Bramante	Verde Limón	2.00 m
	Rosado	1.50 m
	Café Claro	1.00 m
Pana	Café	0.50 m
Fieltro	Mora	0.50 m
	Verde	1.00 m
Ratazos de Cuero	Café	
	Azul	

VISTA FRONTAL



INSUMOS:	COLOR:	CANTIDAD:
Hilo de bordar	Varios Colores	
Cordón Ballena	Rosado	15.00 m
Argollas	Blanco	12 u
Cáncamos	Plateado	3 u
Bola Plástica	Fucsia	1
Varillas metálicas		6 u
Madera		210 x 5 x 5
Etiqueta Marca		1 u
Etiqueta Cuidados		1 u

SISTEMA DE FUNCIONAMIENTO DE LA CORTINA



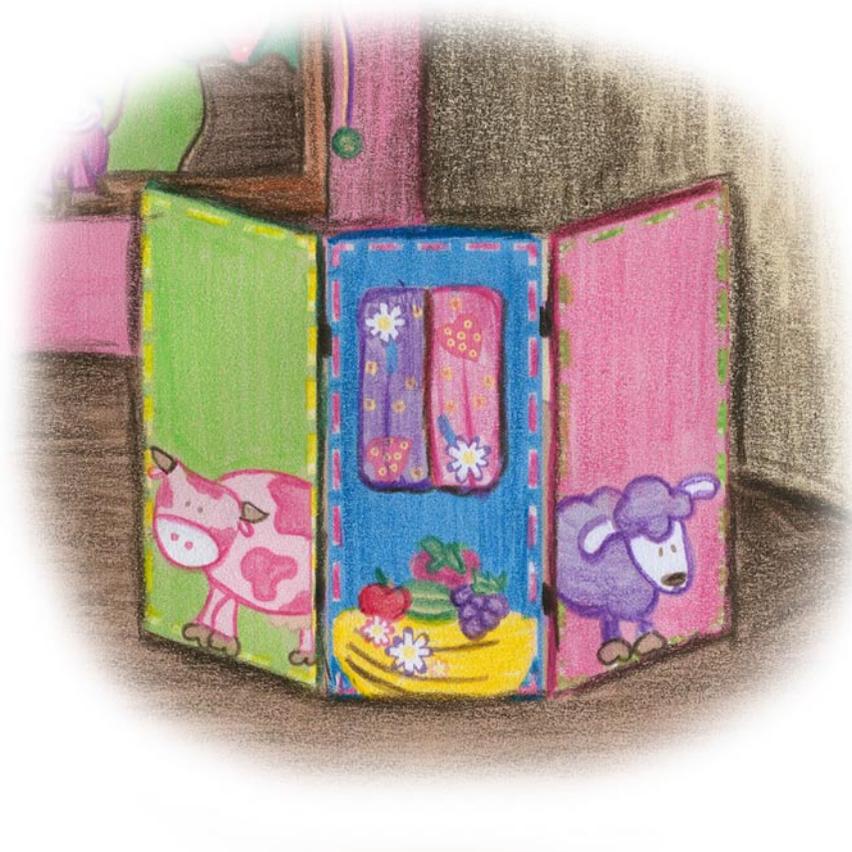
3.2.2.4 BIOMBO

El biombo está compuesto de tres cuerpos que tienen una estructura de madera forrada con tela.

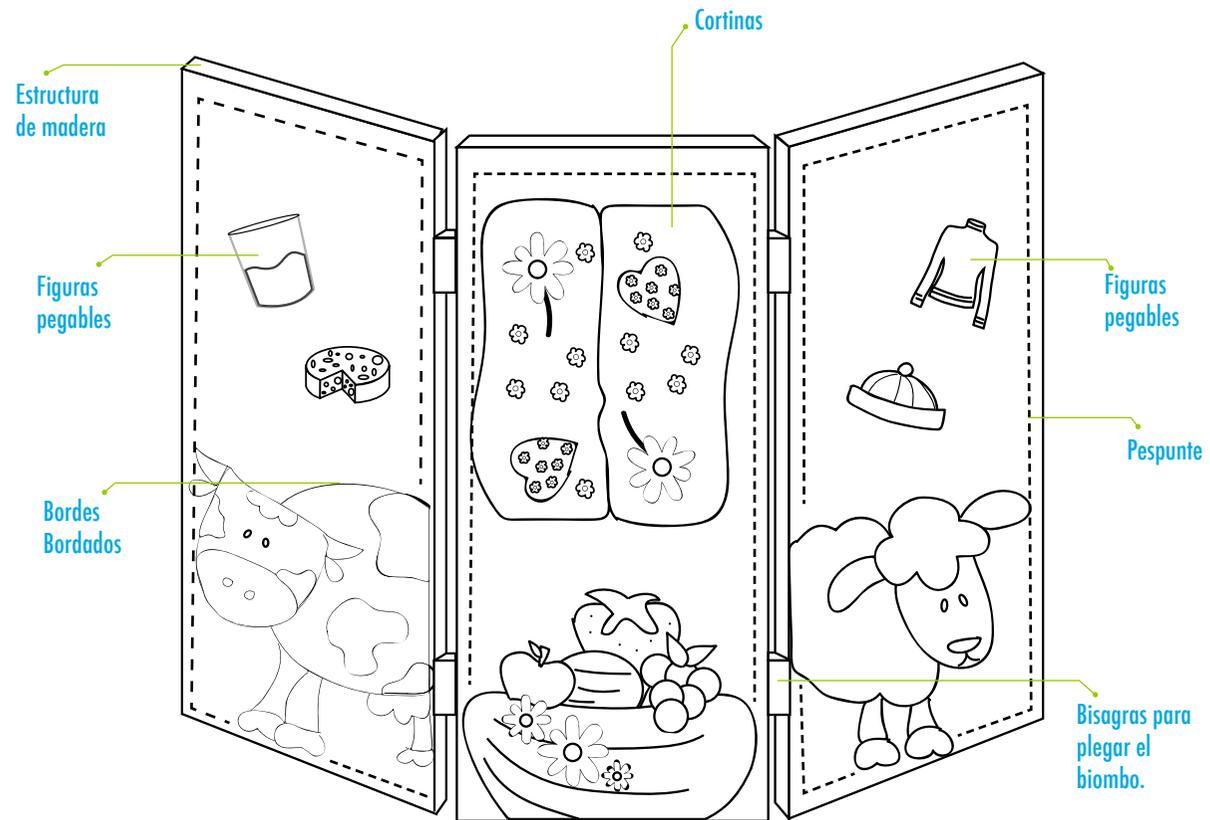
Se convierte en un pequeño teatro en el que la niña puede jugar con títeres y muñecos desarrollando la creatividad y la imaginación; para esto, el módulo central tiene una ventanita con cortina que permite realizar este tipo de juego.

En los módulos laterales tienen las imágenes de algunos de los animales de la granja y sus funciones. En los que se colocan pequeños dibujos estampados en tela mediante broches, botones, velcro y gafetes, con los cuales podrá aprender a distinguir las funciones de cada animal. Por ejemplo: la vaca da leche y la oveja da lana.

En la parte inferior del módulo central, van dibujos de frutas del campo.



BIOMBO ARMADO



3.2.2.5 PUERTA

La puerta es de tela y funciona de igual manera que una cortina romana, con la diferencia de que ésta se coloca en el marco de la puerta de la habitación, convirtiéndose al momento de estar en uso, en una puerta a su medida que transporta a la niña a un lugar nuevo, de imaginación.

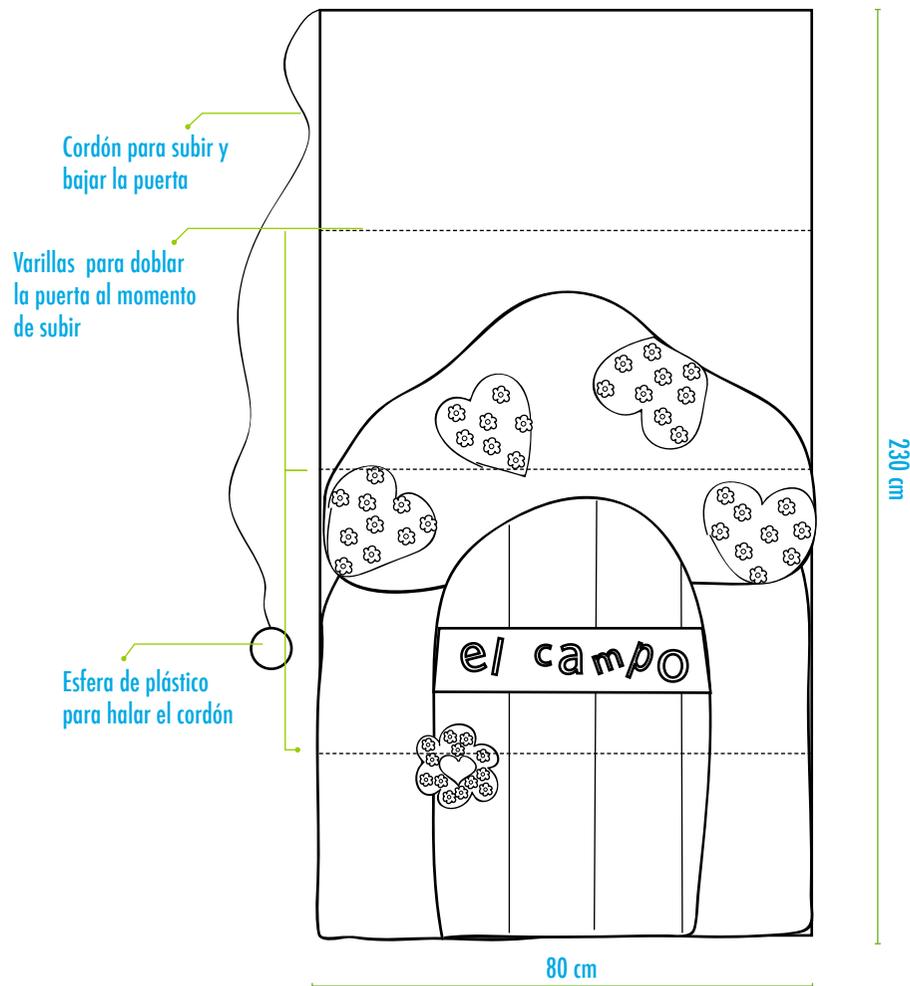
En el momento que no se usa esta puerta, se levanta como una cortina, dejando la posibilidad de usar la puerta de madera normalmente.

Esta pieza, ayuda al desarrollo del área de creatividad y a crear mayor identidad de la habitación de la niña.

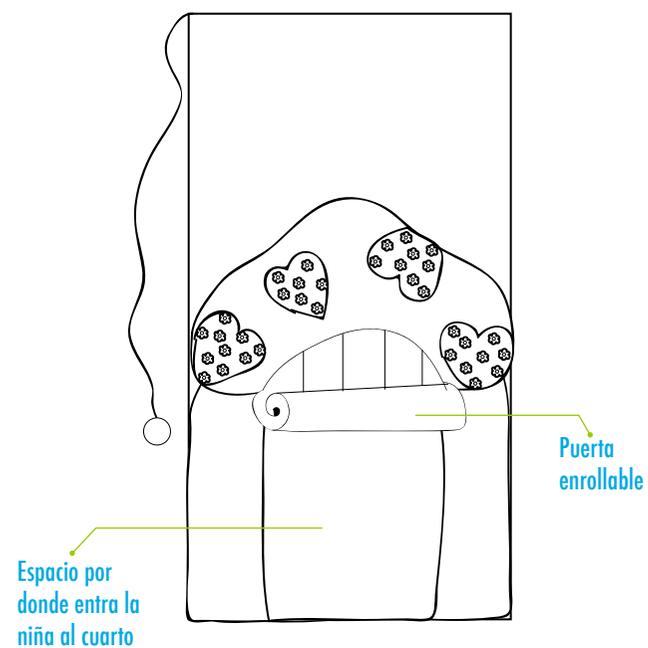




VISTA FRONTAL



PUERTA PEQUEÑA ABIERTA



3.2.2.6 CUBO

El diseño del cubo, está inspirado en un juego pequeño de rompecabezas para niños que existe en el mercado, aportando con un nuevo uso: la niña puede subirse, jugar, crear, imaginar y aprender simultáneamente.

El cubo está compuesto por ocho cubos individuales de esponja forrada de distintos tipos de textiles y colores.

El cubo se puede armar y desarmar de varias maneras, dando lugar a diferentes combinaciones de colores y formas, dejando en manos de la creatividad de las niñas.

Tiene diseños que se relacionan con el resto de piezas de la colección. Tiene tiras para abotonar y así poder sujetar al cubo en caso de no necesitar desarmarlo.

Este objeto ayuda al desarrollo motriz y también en la creatividad, porque pueden inventar formas para casitas, tiendas, etc.





FICHA TÉCNICA DE DISEÑO # 4

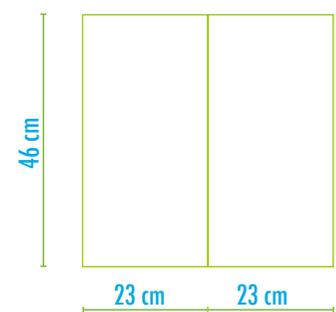
AUTOR: Paulina Crespo Vega

REFERENCIA: Cubo Campo

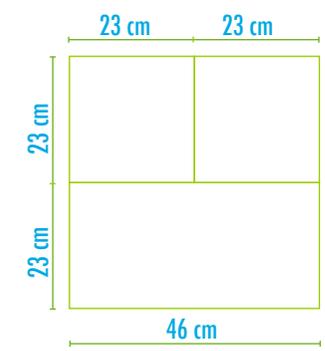
TAMAÑO: 46 cm x 46 cm x 46 cm

MATERIALES:	COLOR:	CANTIDAD:
Casper	Cardenillo	1.00 m
Gorgura	Verde Limón	1.00 m
Danessa	Fucsia	1.00 m
Bramante	Estampado	3.00 m
Arabella	Morado	0.50 m
Esponja 20 cm	Gris	1 plancha
Esponja 13 cm	Gris	1 plancha

VISTA SUPERIOR

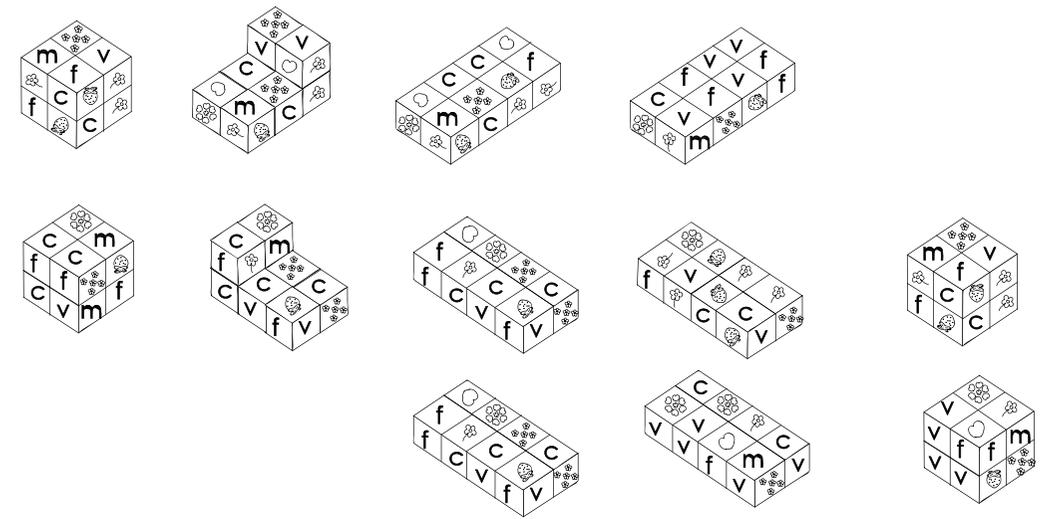


VISTA FRONTAL



INSUMOS:	COLOR:	CANTIDAD:
Hilo de bordar	Varios Colores	
Papel Celofán	Transparente	
Botones Varios		52 u
Lentejuelas	Rosado	6 yds
Cinta Zigzag	Morado	6 yds
Etiqueta Marca		1 u
Etiqueta Cuidados		1 u

ORDEN DE LAS TELAS EN LAS DIFERENTES CARAS DEL CUBO



SIMBOLOGÍA

	→ Estampado		
	→ Estampado	f	→ Fucsia
	→ Cardenillo	v	→ Verde Limón
	→ Estampado	m	→ Morado
	→ Estampado		
	→ Estampado		



Esta línea desarrolla las siguientes áreas:

 **Motricidad Gruesa y Fina:** Encajando formas, subiendo y bajando cierres, etc.

 **Cognitiva:** Reconociendo cada uno de los medios de transporte y las señales de tránsito más importantes.

 **Orden:** Mediante el uso de bolsillos y compartimientos.

3.3 LINEA 1 PARA NIÑOS

3.3.1 CONCEPTO Y RASGOS DE DISEÑO

Los diversos medios de transporte, son la fuente de inspiración de ésta línea para niños, los mismos que aplicados en los distintos elementos que componen esta colección, dejan volar la imaginación del niño, convirtiendo su habitación en un lugar en el que se puede inventar y representar historias en sus juegos.



3.2.2 ILUSTRACIONES Y GRÁFICA TÉCNICA

3.2.2.1 EDREDÓN

El edredón es para una cama de plaza y media y tiene una pista de carros de tela de diferente color. Un carro grande de almohadón va pegado con velcro y en sus llantas un cuadrado y un triángulo para encajar mediante botones y broches.

En la parte de la almohada va cocido un trozo de tela azul y bordado en sus bordes, simulando un lago de agua que esta sobre una montaña (almohada).

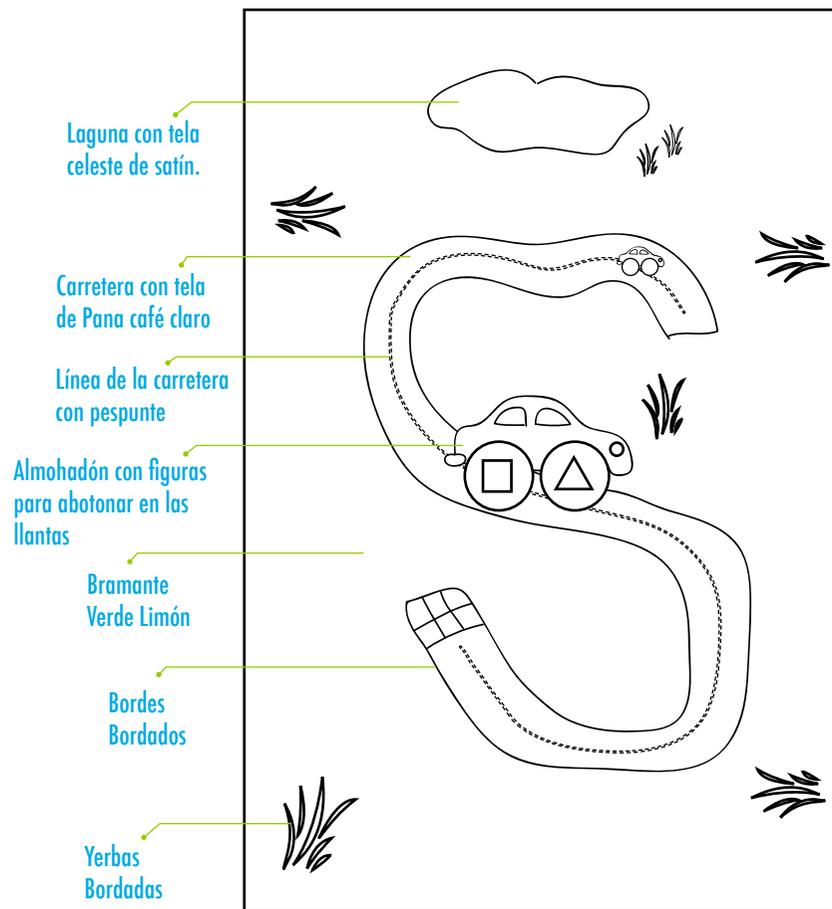
La pista sirve para que jueguen también con carros de juguete .

El edredón es reversible, al otro lado tiene un juego de mesa gigante que le sirve para jugar y aprender junto con amiguitos o hermanos. Esta actividad favorece el desarrollo del área cognitiva mediante el lanzamiento de un dado y contar los espacios a recorrer, así también ayuda a respetar los turnos de juego y reglas.

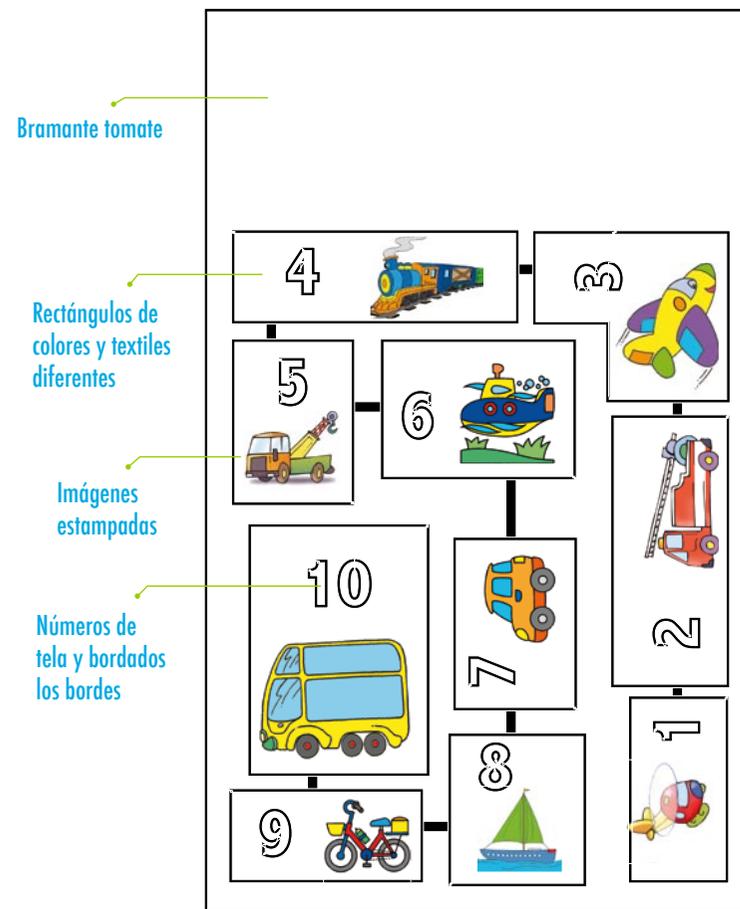




EDREDÓN DERECHO



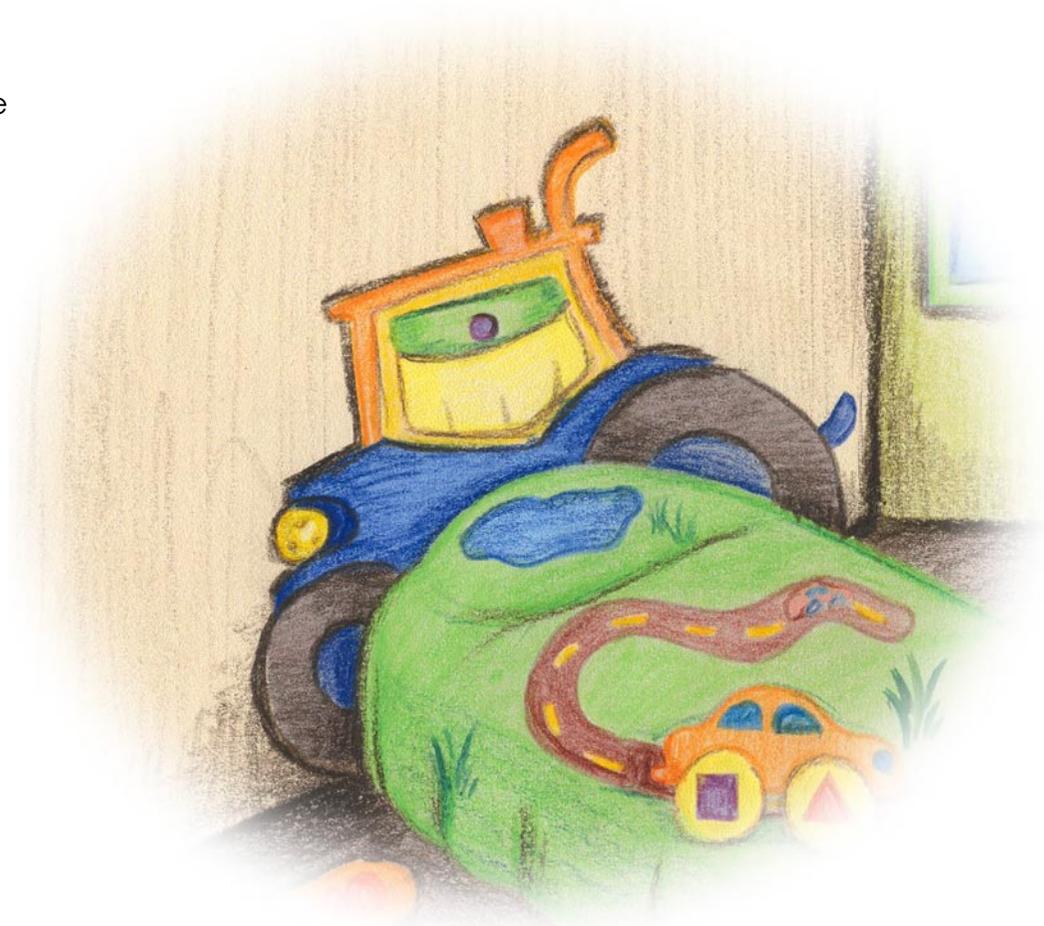
EDREDÓN REVÉS



3.2.2.2 ESPALDAR

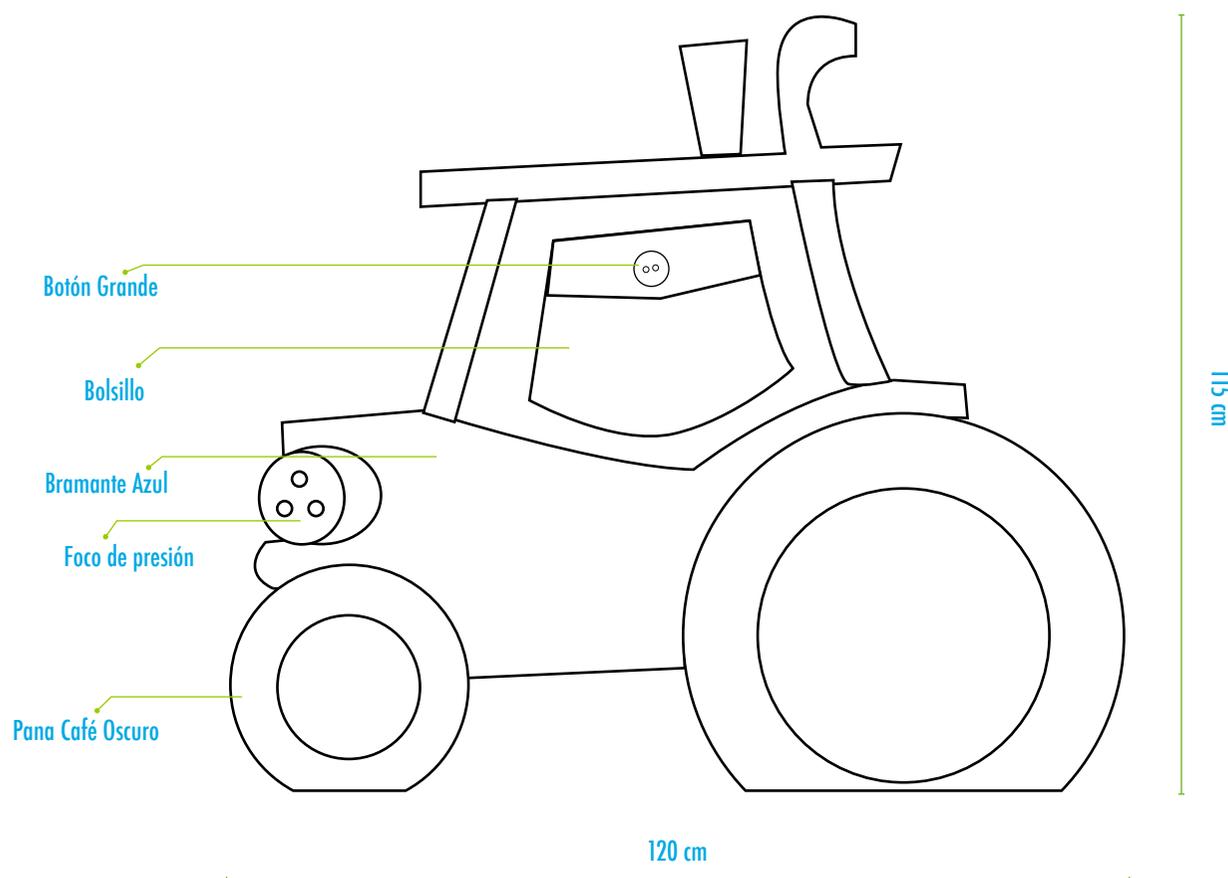
El espaldar es de madera forrada de esponja blanca y tela de distintas texturas. Para propiciar el orden, tiene un bolsillo grande como para guardar la pijama o algún juguete del niño.

El faro del tractor es en realidad un foco que al momento de presionar se enciende y sirve como luz de guía para la noche.





ESPALDAR FRENTE



3.2.2.3 BIOMBO

El biombo consta de tres partes:

La locomotora, está elaborada mediante una estructura de madera, forrada con tela, tiene una ventana en la que el niño podrá imaginar que esta manejando el tren. En la parte inferior (abajo de la ventana) se pueden pegar con velcro letras y números a que el niño comience a reconocerlos.

El vagón del centro es de madera forrada con esponja y tela, representa al semáforo para que los niños aprendan el significado de cada uno de los colores. Los círculos del semáforo son almohadones de forma cilíndrica que se encajan en el vagón.

El último vagón, está elaborado de la misma manera que la locomotora, tiene un bolsillo en forma de barco, en el que se pueden colocar cuentos, libros de colorear y lápices de colores.

Para darle mayor estabilidad al biombo, las ruedas del tren son fijas y van en la parte frontal y posterior del biombo, con ruedas pequeñas en su base para facilitar el movimiento.





FICHA TÉCNICA DE DISEÑO # 5

AUTOR: Paulina Crespo Vega

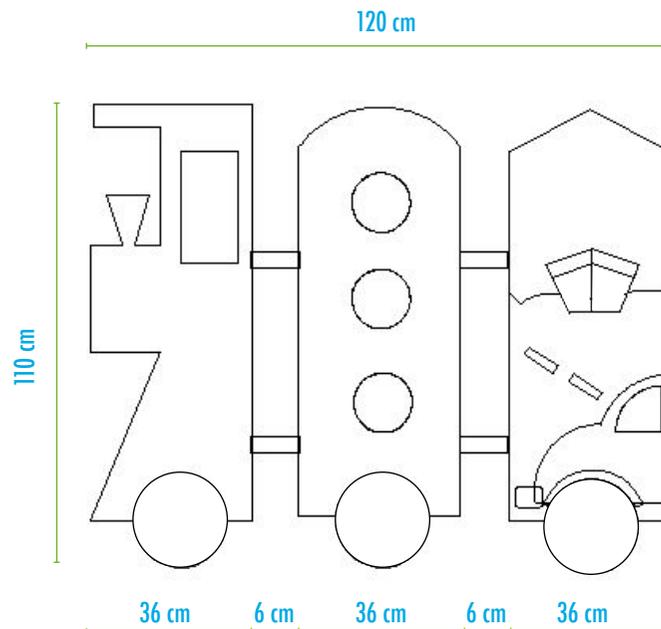
REFERENCIA: Biombo Tren

TAMAÑO: 110 cm x 120 cm

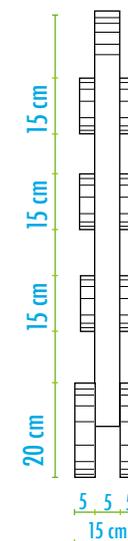
MATERIALES:	COLOR:	CANTIDAD:
Lona	Azul	2.00 m
	Verde Limón	0.50 m
	Gris	0.50 m
Bramante	Amarillo	0.50 m
	Verde	0.50 m
	Rojo	0.50 m
	Azul Claro	0.50 m
Arabella	Tomate	2.00 m
Trupan de 18		120 cm x 120 cm
Esponja 2 cm	Blanca	1 plancha
Bisagras		4
Ruedas		6

INSUMOS:	COLOR:	CANTIDAD:
Hilo de bordar	Varios Colores	
Papel Celofán	Transparente	
Velcro		50 cm
Etiqueta Marca		1 u
Etiqueta Cuidados		1 u

VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL DERECHA

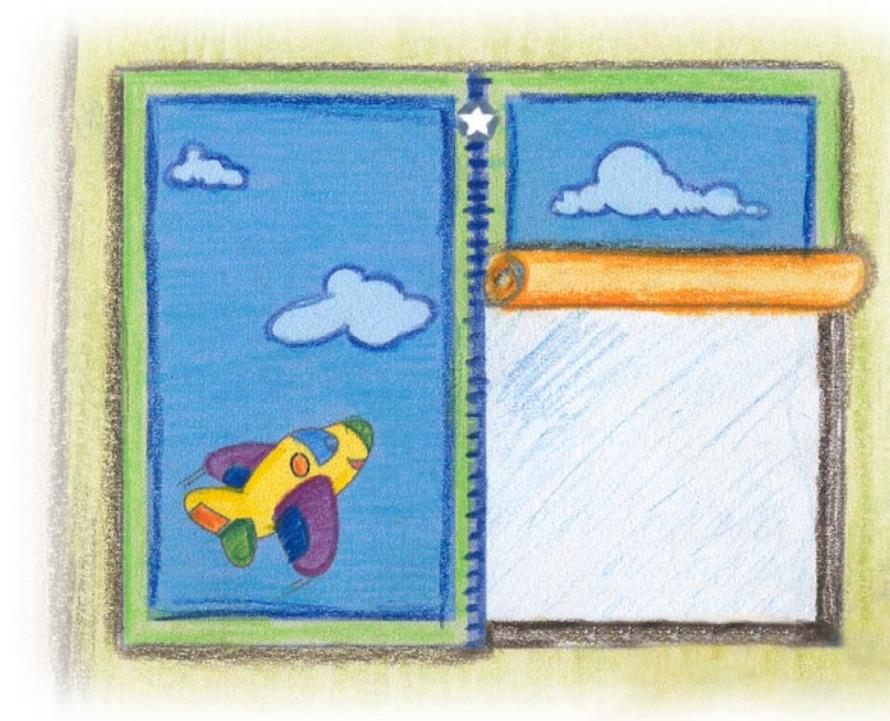


3.2.2.4 CORTINA

La cortina es una persiana tipo romana de dos cuerpos a medida de la ventana. Para cerrarla en la noche, tiene un cierre de dientes gruesos que unen los dos módulos de la cortina y así evitar que entre luz a la habitación.

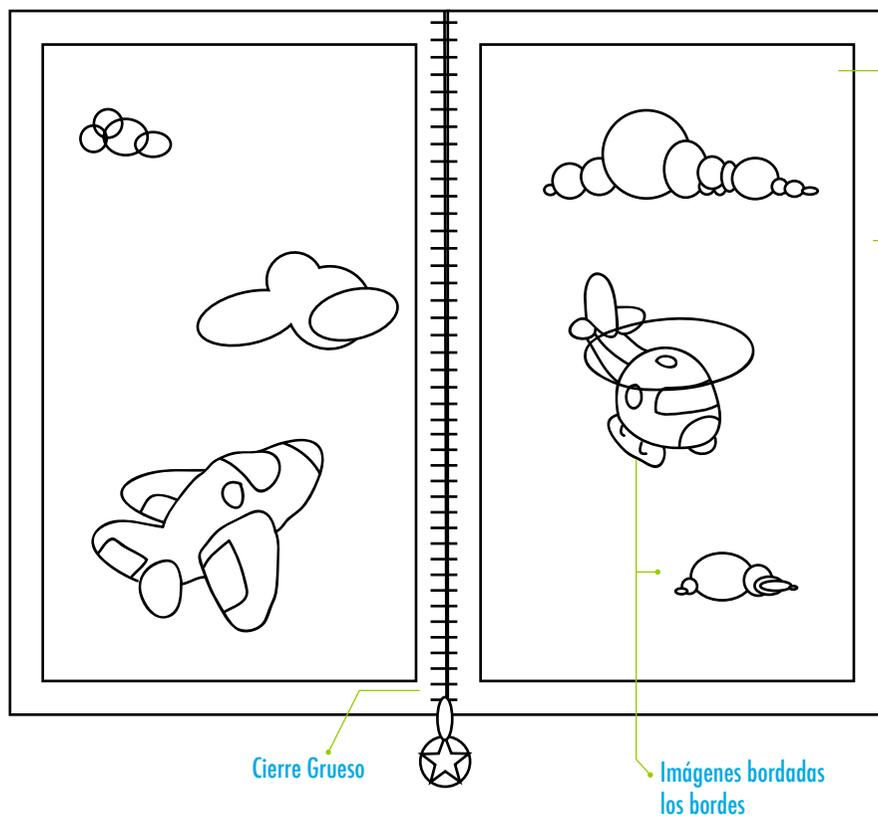
Tiene un marco de tela de diferente color tanto al derecho como al revés, para que al momento de enrollarla para abrirla se vea otro color.

Al reverso de la cortina están estampados signos y señales de tránsito para que el niño aprenda a reconocer y relacionarse con ellos.





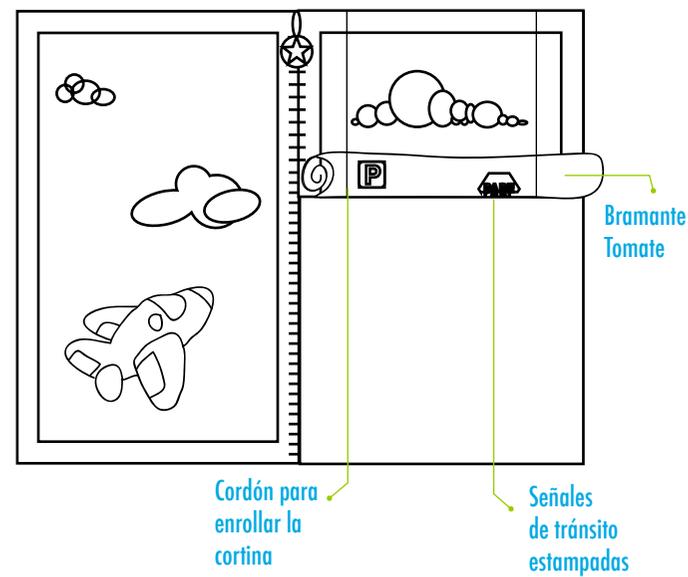
CORTINA CERRADA



Bramante Azul

Lona Verde Limón

CORTINA ABIERTA



3.2.2.5 ALFOMBRA

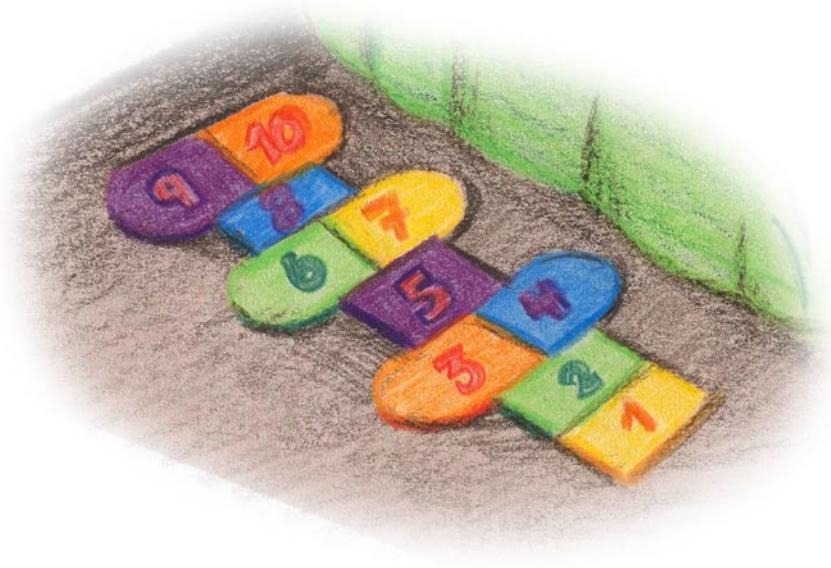
Es una alfombra, que además de decorativa, le sirve al niño para jugar, aprender los números y su secuencia y también le ayuda en la motricidad gruesa, ya que le ayuda a coordinar los movimientos para mantenerse en equilibrio y saltar en un pie.

El juego del avión, es un juego que últimamente ha perdido interés en los niños, por nuevos juguetes, juegos electrónicos y televisión, es por esta razón que se trata de rescatar este juego, a que los niños dediquen su tiempo en juegos que ayuden su aprendizaje.

La alfombra está elaborada mediante la mezcla de técnicas de tejido, como el telar y el bordado en punto cruz, con diferentes colores, texturas y lanas para hacerla mas atractiva.

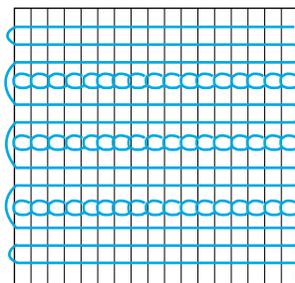
Por motivos de seguridad, la alfombra está forrada de caucho antideslizante.

Para jugar, la alfombra tiene tres fichas para los niños que son pequeñas fundas tejidas rellenas de arena.

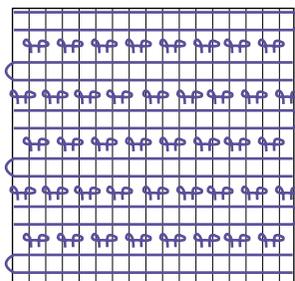


TIPOS DE TEJIDOS EN TELAR

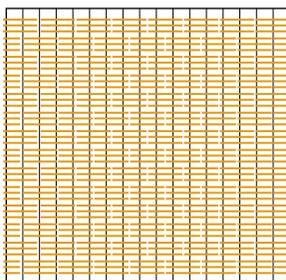
TAFETÁN Y CORDÓN



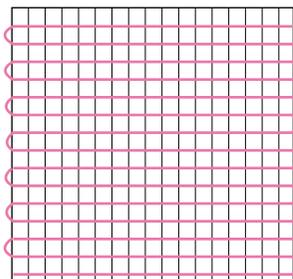
FELPA



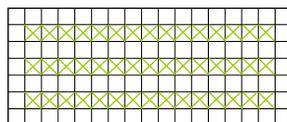
TAFETÁN GRUESO



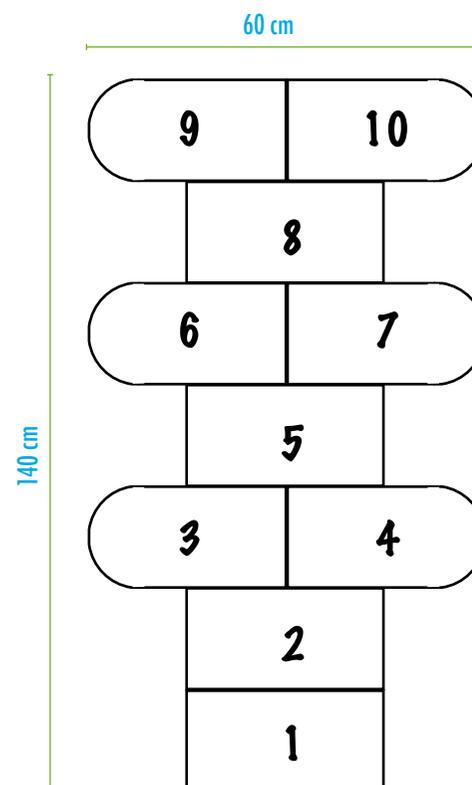
TAFETÁN



BORDADO EN PUNTO CRUZ



Nota: Los tipos de tejido en telar a utilizarse son los mismos que en la alfombra de la colección FLORES DEL CAJAS.



1	Tafetán	6	Tafetán y Cordón
2	Punto Cruz	7	Tafetán y Cordón
3	Tafetán Grueso	8	Punto Cruz
4	Tafetán Grueso	9	Felpa
5	Tafetán	10	Felpa



3.2.2.6 MURAL DE RECUERDOS

Es un mural en forma de cohete que se coloca en la pared mediante cáncamos y tiene como función el archivar o exponer trabajos del niño, así también como el guardar cuentos, pinturas, etc.

En la parte central tiene una franja de velcro con medidas a que registre el crecimiento del niño.

Tiene cuatro bolsillos que se cierran de diferentes maneras que ayuden a desarrollar la motricidad y sirven para guardar pinturas, crayones, cuentos, etc.

El círculo de color verde es un porta retratos en la que va la foto del niño de esta manera se refuerza su identidad.

El porta retratos consta de un bolsillo en el que se coloca la foto.

El área de exposición de sus trabajos, está compuesta por dos cuerdas en las que se cuelgan mediante pinzas los trabajos de la escuela, tarjetas, fotos con su familia, etc.





FICHA TÉCNICA DE DISEÑO # 6

AUTOR: Paulina Crespo Vega

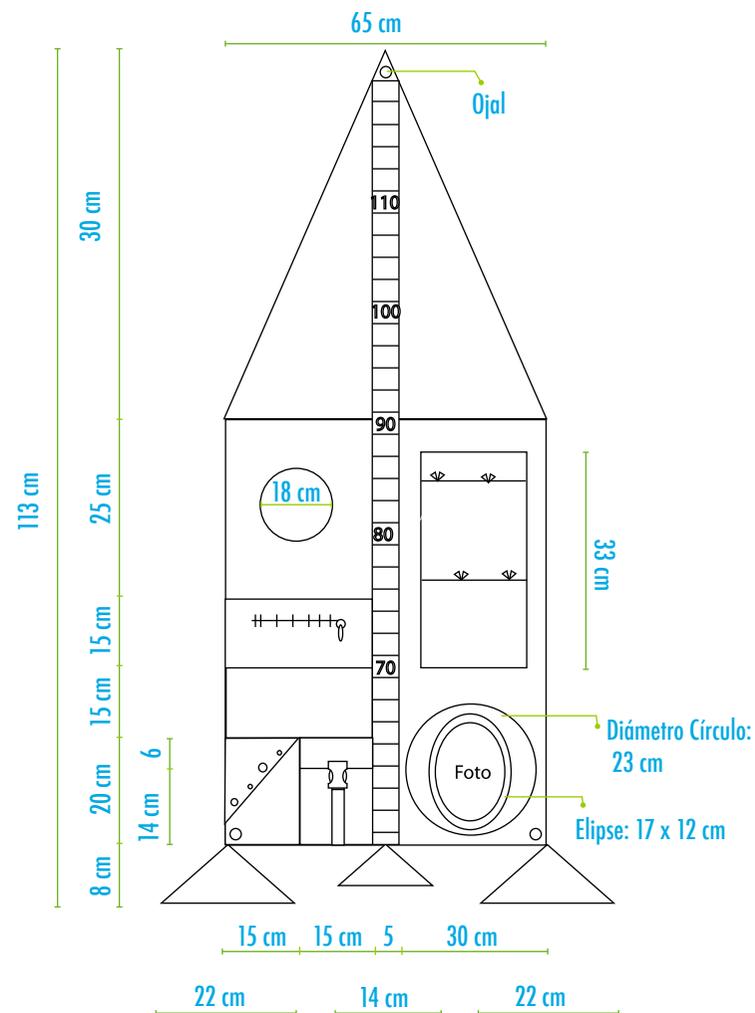
REFERENCIA: Mural de recuerdos

TAMAÑO: 110 cm x 120 cm

MATERIALES:	COLOR:	CANTIDAD:
Lona	Azul	1.00 m
	Verde Limón	1.50 m
Bramante	Tomate	0.50 m
	Amarillo	0.50 m
	Rojo	0.50 m
Arabella	Verde	0.50 m
	Tomate Claro	0.50 m
	Cardenillo	0.50 m
Pellón Pegable		1.50 m

INSUMOS:	COLOR:	CANTIDAD:
Hilo de bordar	Varios Colores	
Papel Celofán	Transparente	
Velcro 2cm		210 cm
Cierre 10 cm	Amarillo	1 u
Cordón Ballena	Tomate	50 cm
Ojales	Plateado	3 u
Botones de Presión	Blanco	2 u
Botones	Azul y Verde	2 u
Cinta	Varios Colores	30 cm
Cierre de Mochila	Negro	1 u
Pinzas de Ropa	Varios Colores	5 u
Etiqueta Marca		1 u
Etiqueta Cuidados		1 u

VISTA FRONTAL





Esta colección favorece el desarrollo de:



Motricidad Gruesa y Fina: Pegar, abrochar, jalar, armar, subir, bajar, etc.



Cognitivo: Conociendo los animales de la selva, reproduciendo sonidos, etc.



Sensorial: Mediante sonidos, texturas y formas.

3.4 LINEA 2 PARA NIÑOS

3.4.1 CONCEPTO Y RASGOS DE DISEÑO

Los animales de nuestra Selva Amazónica, como los monos, tortugas, sapos, etc., cobran vida en esta colección para niños en la que además de promover el valor por las especies de nuestro país, convertirá a la habitación en una aventura en la selva, desarrollando la creatividad mediante juegos simbólicos.

Los animales de esta región se encuentran presentes en los diferentes elementos que componen esta línea.



3.4.2 ILUSTRACIONES Y GRÁFICA TÉCNICA

3.4.2.1 EDREDÓN

El edredón está diseñado para una cama de plaza y media.

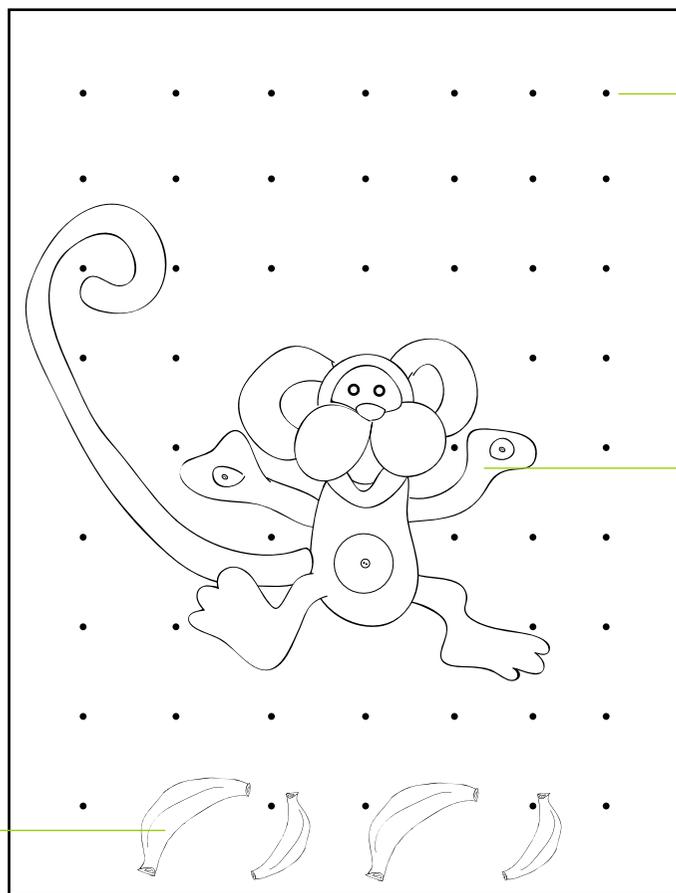
Cumple una doble función: a un lado es de color tomate y tiene un mono al que se le puede armar como rompecabezas, con las distintas partes del cuerpo. Estas partes van, sujetas mediante botones, velcro, broches, etc. La cola del mono, debido a su tamaño, es la única parte que no se mueve.

El otro lado del edredón, sirve para que el niño haga su propia carpa e imagine que está en un safari. Este irá apoyado en una estructura de tubos armables que se guardarán aparte.





EDREDÓN DERECHO

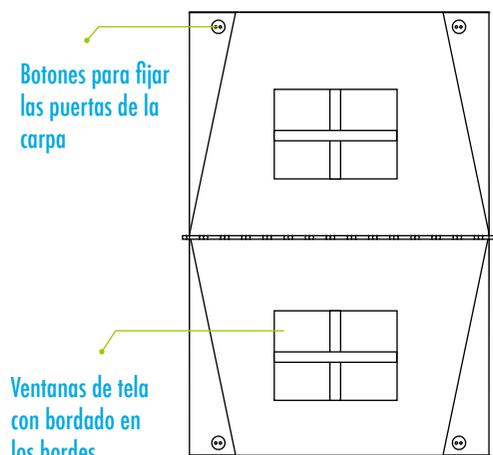


Puntos para fijar el plumón

Partes del cuerpo removibles

Figuras bordadas en los bordes

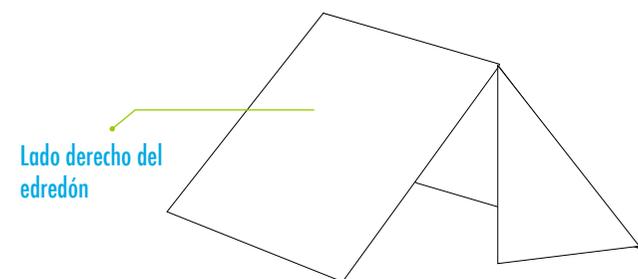
EDREDÓN REVÉS



Botones para fijar las puertas de la carpa

Ventanas de tela con bordado en los bordes

CARPA ARMADA



Lado derecho del edredón

3.4.2.2 ESPALDAR

El tronco del espaldar es de madera con corcho, para darle textura y si está acompañado de un adulto puede utilizarse para pinchar papeles, fotos, etc., y así se practica con el punzón que ayuda a la motricidad fina.

La parte de las hojas del árbol es de tela rellena de plumón para darle tridimensionalidad, y en algunas partes del espaldar tiene papel celofán para obtener el sonido similar a las de las hojas. Al lado izquierdo tiene un cierre con un bolsillo grande para guardar la pijama del niño.





FICHA TÉCNICA DE DISEÑO # 7

AUTOR: Paulina Crespo Vega

REFERENCIA: Espaldar Arbol

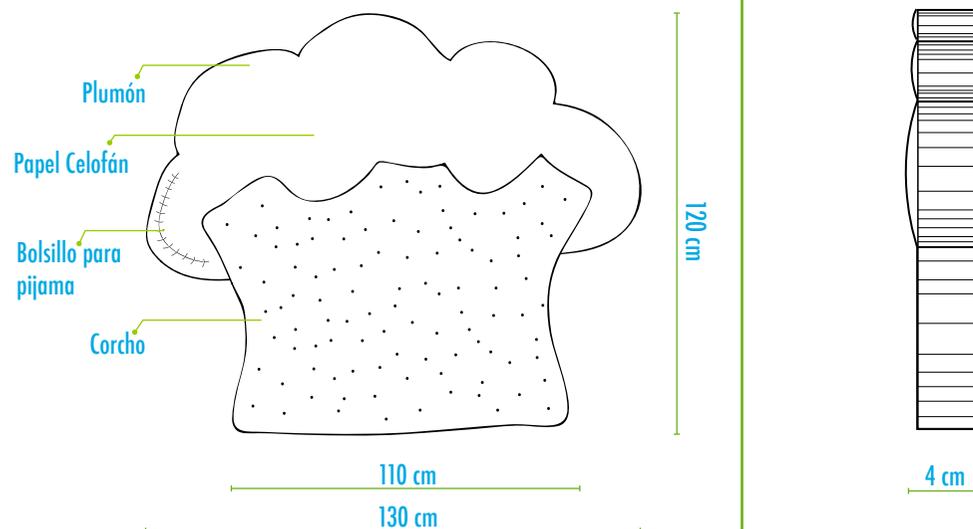
TAMAÑO: 130 cm x 120 cm

MATERIALES:	COLOR:	CANTIDAD:
Microswead	Verde Limón	2.20 m
Bramante	Verde	0.50 m
Plumón		1.50 m
Trupan 20 líneas		130x120cm
Corcho		100x120cm

INSUMOS:	COLOR:	CANTIDAD:
Hilo de bordar	Varios Colores	
Papel Celofán	Transparente	
Cierre 20 cm	Café	1 u
Etiqueta Marca		1 u
Etiqueta Cuidados		1 u

VISTA FRONTAL

VISTA LATERAL



3.4.2.3 CORTINA

La cortina esta diseñada para colocarla en un tubo de madera o metal, a la medida de la ventana a utilizarse.

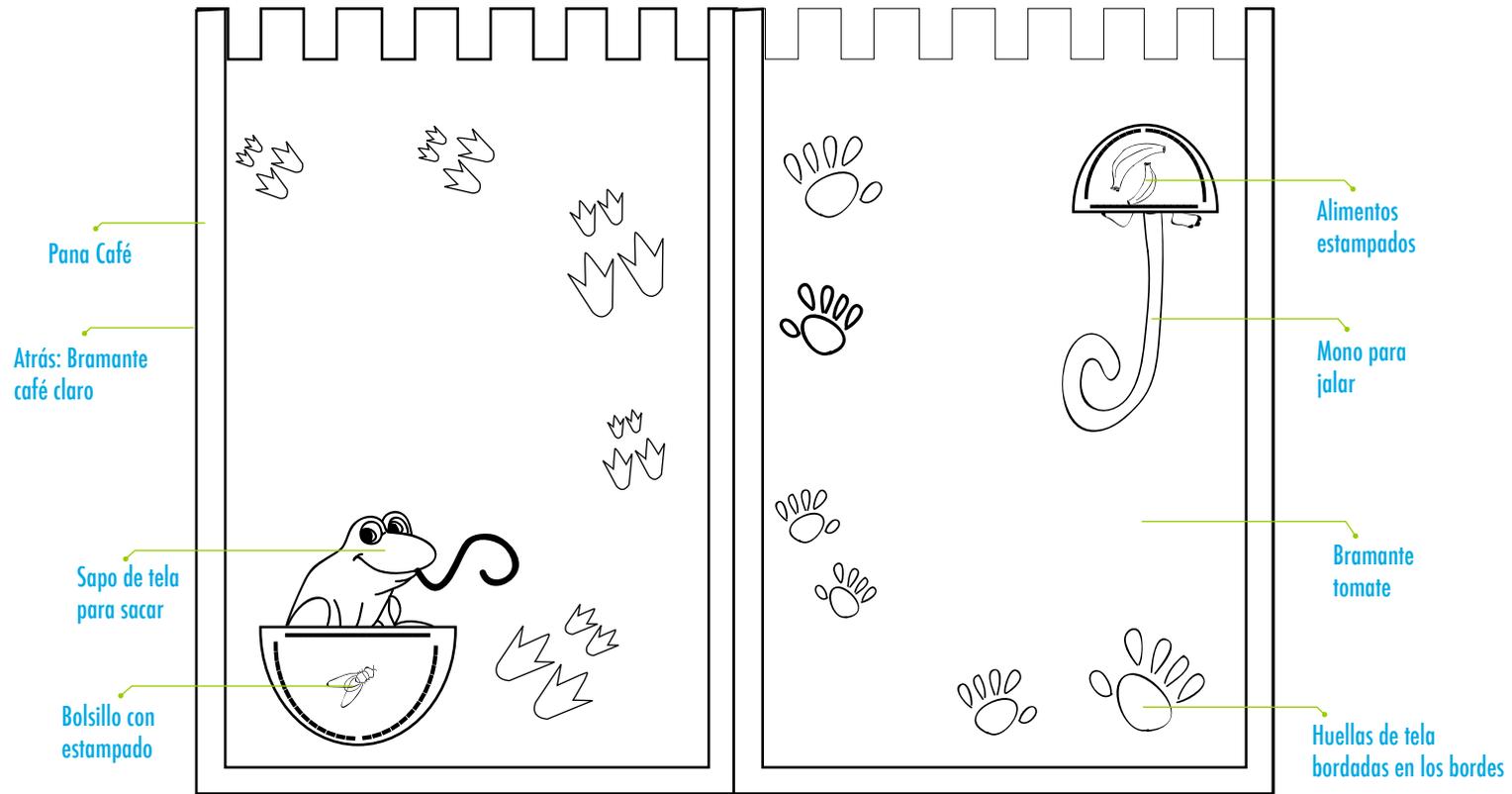
Consta de dos cuerpos, con un marco de tela de otro color para darle contraste.

En ambos módulos de la cortina, hay un animalito escondido en un bolsillo, en el que se puede sacar (sapo) o jalar (mono). En cada bolsillo está estampado el dibujo del alimento principal de cada animal, y a los lados las huellas de las patas de cada uno, para reforzar el área cognitiva.

Al reverso de la cortina tiene el mismo color del marco para evitar que se transparente mucho en la noche.



CORTINA



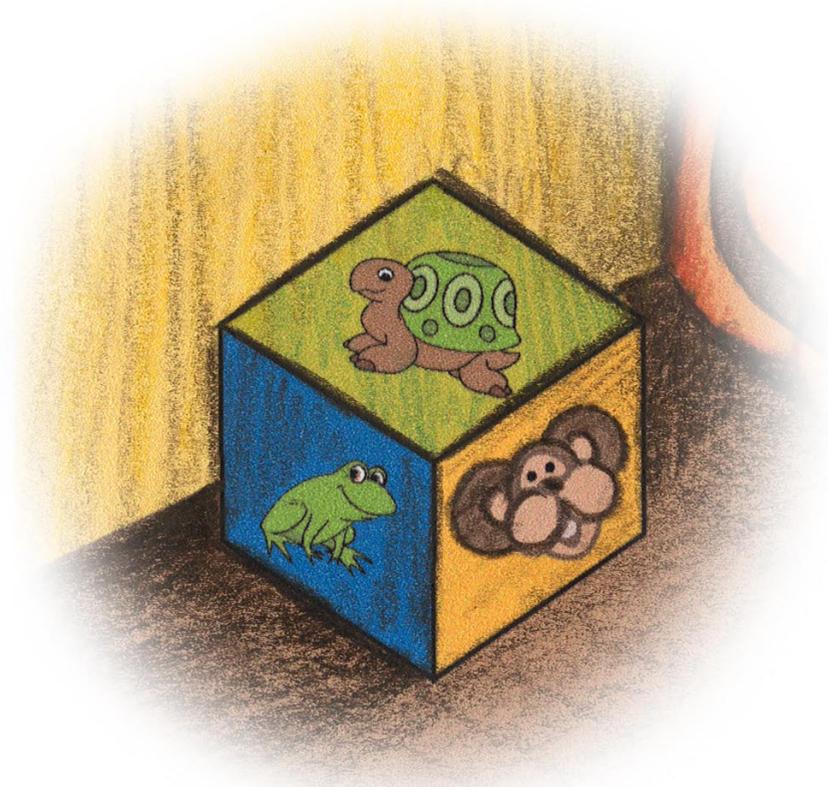
3.4.2.4 CUBO

El cubo, al igual que el cubo de la colección "Mi Campo", está compuesto por ocho cubos individuales de esponja forrada de textiles como: lona, microswead, etc., de distintos colores.

Se puede armar y desarmar de distintas maneras, que dan lugar a diferentes combinaciones de colores y formas, dejando en manos de la creatividad de los niños.

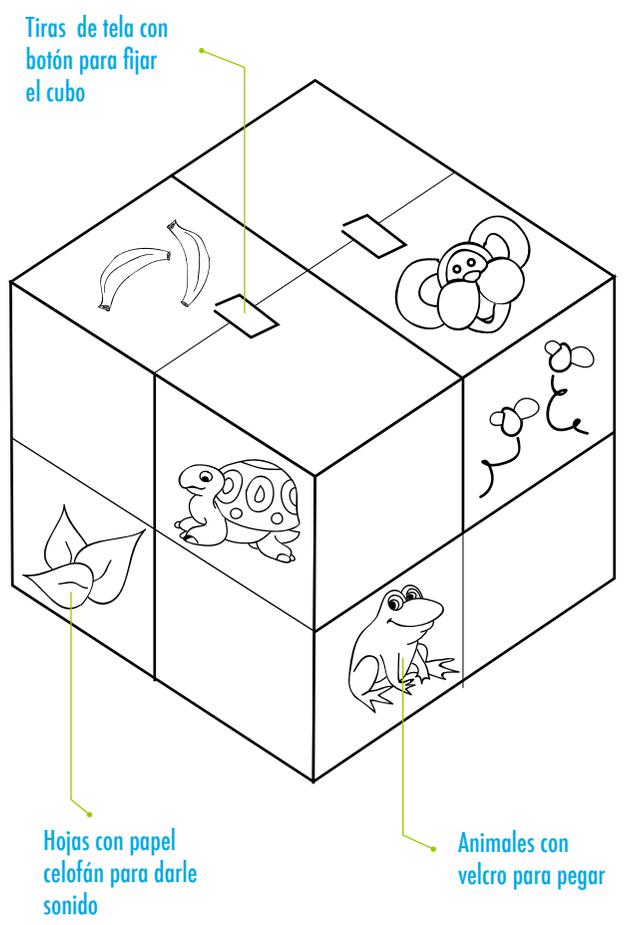
Tiene diseños que se relacionan con el resto de piezas de la colección. Los mismos que se pueden abotonar, o pegar con velcro, para realizar sus propios diseños.

Adicionalmente tiene dos cubos pequeños de las mismas dimensiones de los que componen el cubo grande, que se pueden unir al momento de abrirle al cubo, a que sirva como una cama adicional.

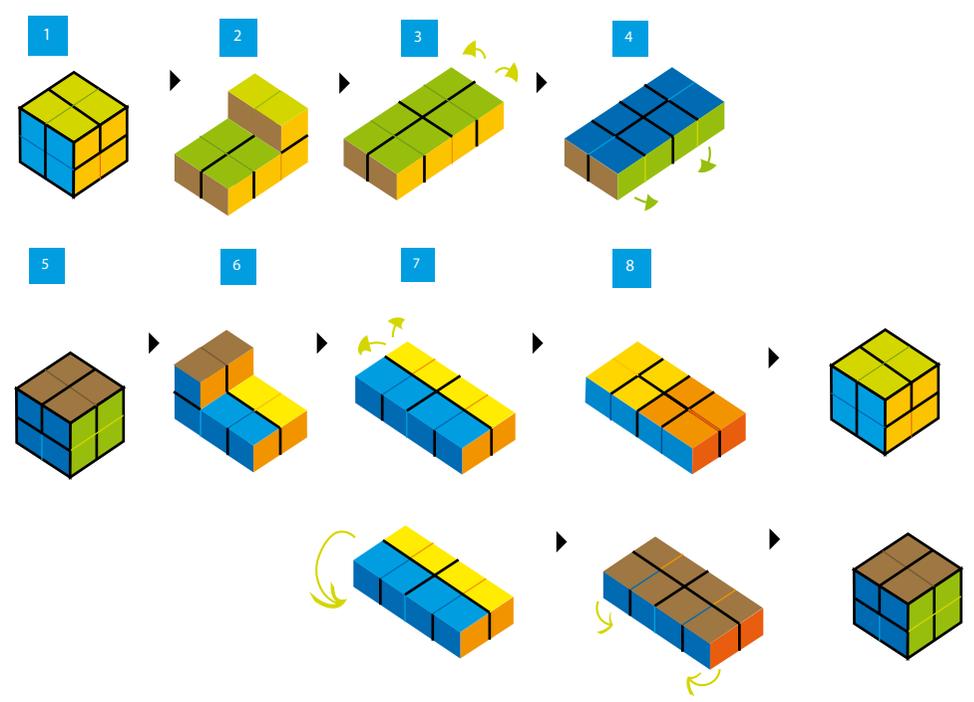




CUBO ARMADO



DISPOSICIÓN DE COLORES



3.4.2.5 PUERTA

La puerta tiene la misma función que en la colección "Mi Campo". Está confeccionada en tela de distintos tipos, colores y texturas. Su sistema de funcionamiento es similar a la de una cortina romana, que se coloca sobre el marco de la puerta de la habitación, convirtiéndose al momento de estar en uso, en una puerta a su medida que trasporta al niño a un lugar nuevo, de imaginación.

El ancho de la puerta es la medida que queda cuando la puerta esta abierta, para que no exista problema en el funcionamiento.

En el momento que no se usa esta puerta, se levanta como una cortina, dejando la posibilidad de usar la puerta de madera normalmente.

Esta pieza, ayuda al desarrollo del área de creatividad y a crear mayor identidad de la habitación del niño.





FICHA TÉCNICA DE DISEÑO # 8

AUTOR: Paulina Crespo Vega

REFERENCIA: Puerta Selva

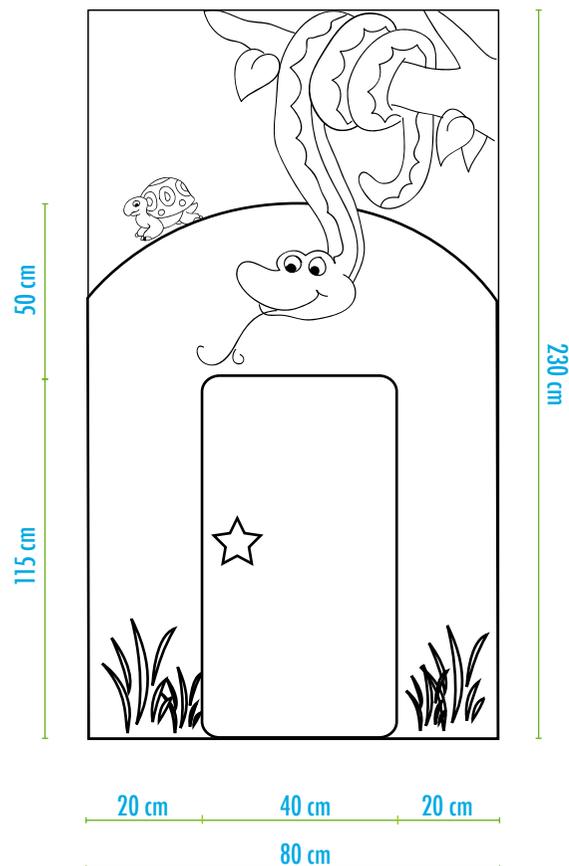
TAMAÑO: 230 cm x 80cm

MATERIALES:	COLOR:	CANTIDAD:
Microswead	Verde Limón	0.50 m
Bramante Estampado	Verde	1.80 m
Bramante	Cardenillo	1.20 m
	Café	0.50 m
Pana	Café	0.50 m
Fieltro	Verde Oliva	1.00 m
Madera		80 x 5 x 5

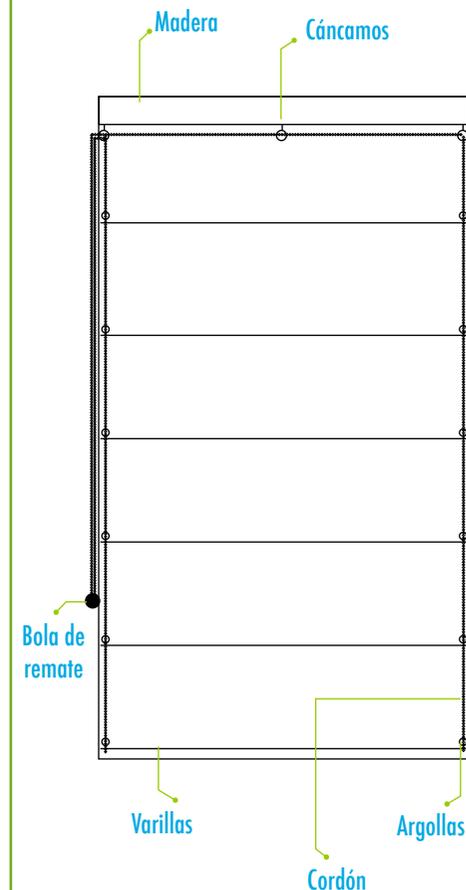
INSUMOS:	COLOR:	CANTIDAD:
Hilo de bordar	Varios Colores	
Cordón	Cardenillo y Verde	7.50 m
Argollas	Plateado	12 u
Cáncamos	Plateado	3 u
Varillas Metálicas		6 u
Bola Plástica	Tomate	1 u
Etiqueta Marca		1 u
Etiqueta Cuidados		1 u

NOTA: En ambos lados de la puerta se mantiene la misma imagen.

PUERTA EN USO (CERRADA)



SISTEMA DE FUNCIONAMIENTO



3.4.2.6 JUGUETERO

El juguetero es de forma de tortuga, elaborado en tela de lona. Tiene una estructura de alambre para hacerlo plegable.

Posee tres compartimentos para almacenar juguetes, cada uno con un método distinto de cierre para fortalecer la motricidad.

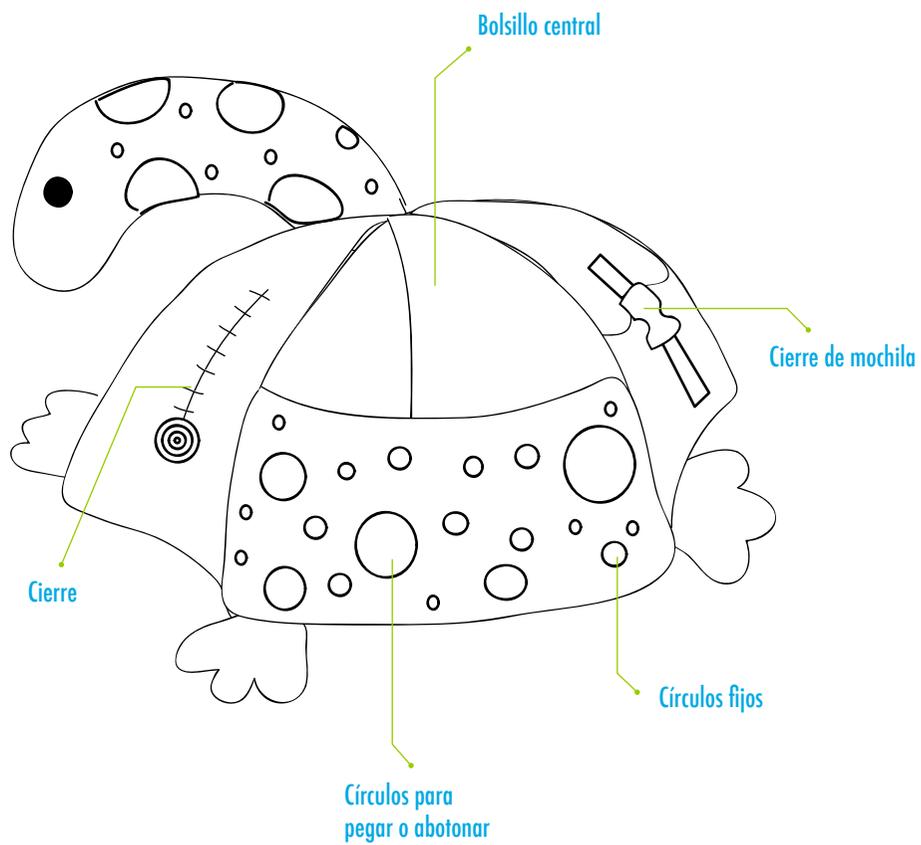
El un compartimento es con cierre de diferente color al de la tela para resaltar.

El segundo compartimento, es con resorte y tiene los lunares de colores que representan las manchas de la tortuga. Algunos círculos se pegan y despegan con velcro, los otros van bordados en los bordes.

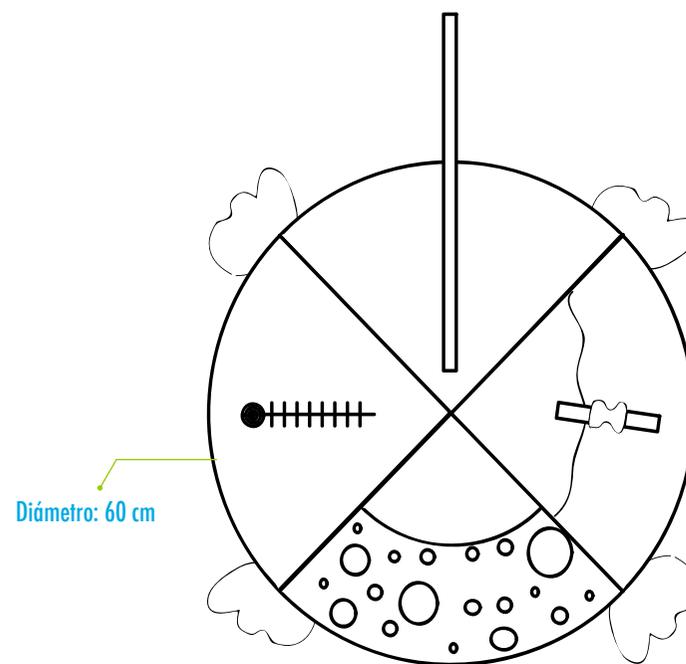
El tercer compartimento tiene un cierre de mochila con correa.



JUGUETERO ARMADO



VISTA SUPERIOR



CAPITULO IV



Edredón y Espaldar 1



Edredón y Espaldar 2



Espaldar



Cama Ambientada



Cubo Armado



Cubo Abierto 1



Cubo Abierto 2



Cubo



CONCLUSIÓN

Luego de investigar temas como: la psicología evolutiva y estimulación temprana en los niños, y llegando a conocer sus destrezas, gustos y actividades principales, así también como las tendencias actuales y necesidades reales en cuanto a diseño y decoración de ambientes infantiles y accesorios, se tomaron criterios tecnológicos, expresivos y funcionales y se plantearon propuestas de diseño de dos líneas de 6 piezas textiles para niñas y dos líneas de 6 piezas para niños de 2 a 5 años de edad, que tienen como principal rasgo expresivo la aplicación de características del Arte Naïf tales como: la ingenuidad, la desproporción y el uso del color.

En cada pieza se utilizaron actividades con texturas, colores y formas que estimulen al niño en las áreas cognitiva, sensorial y motriz; así también como compartimientos o bolsillos que incentiven el orden.

Finalmente se desarrollaron tres prototipos mas representativos que demuestren el diseño interdisciplinario de las piezas de este proyecto.



REFERENCIA DE IMÁGENES

1. http://estaticos01.cache.el-mundo.net/yodona/imagenes/2007/11/26/1196069084_1.jpg
2. www.childworks.co.uk/newsimage/GKT73.jpg
3. ARANGO María Teresa, INFANTE, Eloísa, LOPEZ, María Elena. *Estimulación Temprana*. Bogotá, Colombia. Ediciones Gamma S.A. 2003. Tomo 3. p. 112
4. <http://www.juguetesxilema.com.ar/Ciredondo.jpg>
5. http://www.rinconespecial.com.ar/productos/foto_200/250_3-vias-color-21.jpg
6. ARANGO María Teresa, Op. cit. p. 105
7. ARANGO María Teresa, Op. cit. p. 91
8. http://www.maderines.com.ar/images/img_desarrollo.jpg
9. www.pbs.org/wholechild/spanish/g-time/cognitive.jpg
10. Archivo Muestras de imágenes. Programa Pages para Mac
11. http://www.husse.es/page/ecom3/get_item_thumb.asp?id=20956
12. http://www.vtech.es/fr/images_db/Piluco1.jpg
13. Foto de la Autora
14. Foto de la Autora
15. Foto de la Autora
16. *Pedagogía y Psicología infantil*. Biblioteca práctica para padres y educadores, Tomo II, La Infancia. España. Cultural S.A. p.75
17. Foto de la Autora
18. <http://www.valeriaulman.com/imagenes/ninosjugando.jpg>
19. http://www.multi-arte.com.ar/juegos_didacticos/IMG_0023.JPG
20. <http://www.thecompanystore.com/dept/For+Boys>
21. <http://www.thecompanystore.com/dept/Kids+Storage/5300/1/viewall>
22. Archivo muestras Photoshop 6
23. MARCO, Juana, *Psicología del Color, Revista El Mueble Habitaciones de Niños*. España. No. 1, 2001. p. 106
24. MARCO, Juana, Op. Cit. p 105
25. MARCO, Juana, Op. Cit. p 105
26. MARCO, Juana, Op. Cit. p 104
27. MARCO, Juana, Op. Cit. p 106
28. MARCO, Juana, Op. Cit. p 105
29. MARCO, Juana, Op. Cit. p 106
30. MARCO, Juana, Op. Cit. p 107
31. MARCO, Juana, Op. Cit. p 108
32. SALA, Pilar. [online] <http://www.artenaif.com/canastoconleopardos.htm>

33. http://pagesperso-orange.fr/le_douanier_rousseau/douanier/cabeza1.htm
34. http://pagesperso-orange.fr/le_douanier_rousseau/liens/efem2.htm
35. http://pagesperso-orange.fr/le_douanier_rousseau/liens/emalako.htm
36. http://pagesperso-orange.fr/le_douanier_rousseau/liens/eflamant.htm
37. http://pagesperso-orange.fr/le_douanier_rousseau/liens/edanse.htm
38. SALA, Pilar. [online] <http://www.artenaif.com/bordandolaluna.htm>
39. SALA, Pilar. [online] <http://www.artenaif.com/Pintando-detrasdel%20jarron.htm>
40. SALA, Pilar. [online] <http://www.artenaif.com/palomaconflores.htm>
41. SALA, Pilar. [online] <http://www.artenaif.com/Tango.htm>
42. Todas las imágenes están disponibles es: <http://www.thecompanystore.com/dept/Room+Decor/5500/1/viewall/>
43. Todas las imágenes están disponibles en: <http://www.imaginarium.es/minisites/decoHome>
44. Todas las imágenes están disponibles en: <http://www.imaginarium.es/minisites/decoHome>

45. http://www.ikea.com/es/es/catalog/categories/rooms/childrens_room/10401
46. http://www.ikea.com/es/es/catalog/categories/rooms/childrens_room/10401
47. <http://www.imaginarium.es>
48. <http://www.imaginarium.es>



BIBLIOGRAFÍA

- ARANGO, María Teresa, INFANTE, Eloísa, LOPEZ, María Elena. Estimulación Temprana. Bogotá, Colombia. Ediciones Gamma S.A. 2003. Tomo 125 p.
- CRATTY, Bryant J. *Juegos de desarrollo del aprendizaje*. México. Editorial Pax. 2004
- CHIJIWA, Hideaki. *Combinar el color*. Barcelona, España. Blume. 1999. 142 p. Primera Edición.
- Decoración, Ideas y Soluciones, Volumen 3, Dormitorios. Madrid, España. Alba Libros S.L. 1997. 53-67 p
- DE LA PRADA, Agatha Ruiz y otros, *New Kids Room Design*, Madrid, España, Editorial daab. 2003
- El Color. Madrid, España, Editorial Ágata, 1998. 95 p.
- El abc del diseño de un cuarto para niños. [online]. Disponible en: <http://www.terra.com/casa/articulo/html/cas148.htm>
- GESELL, Arnold, *El niño de 1 a 5 años*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós, 1967
- *Pedagogía y Psicología infantil*. Biblioteca práctica para padres y educadores, Tomo II, La Infancia. España. Cultural S.A. 280 p.
- PULASKI, Mary Ann. *Desarrollo de la mente infantil*. Barcelona, Paidós. 1981. 219 p
- MARCO, Juana, *Psicología del Color, Revista El Mueble Habitaciones de Niños*. España. No. 1: 104-108 p. 2001
- SCHUSTER, Martin, BEISL, Horst. *Psicología del arte*. Barcelona, Editorial Blume. 1982.
- SILBERG, Jackie. *300 Juegos de 3 minutos*. Barcelona. Editorial Paidós, 1999
- VARIOS AUTORES . [online]. *Notas y comentarios acerca del arte naif*. Disponible en: <http://www.geocities.com/artenaif>
- Galería y Biografía de Henry Rousseau. http://pagesperso-orange.fr/le_douanier_rousseau/sueno.htm

