



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE  
FACULTAD**

## **UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

**FACULTAD DE DISEÑO,  
ARQUITECTURA Y ARTE  
ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA**

**DISEÑO DE INDUMENTARIA COMO  
RECURSO DE ESTIMULACIÓN DE  
LA MOTRICIDAD FINA PARA INFANTES**

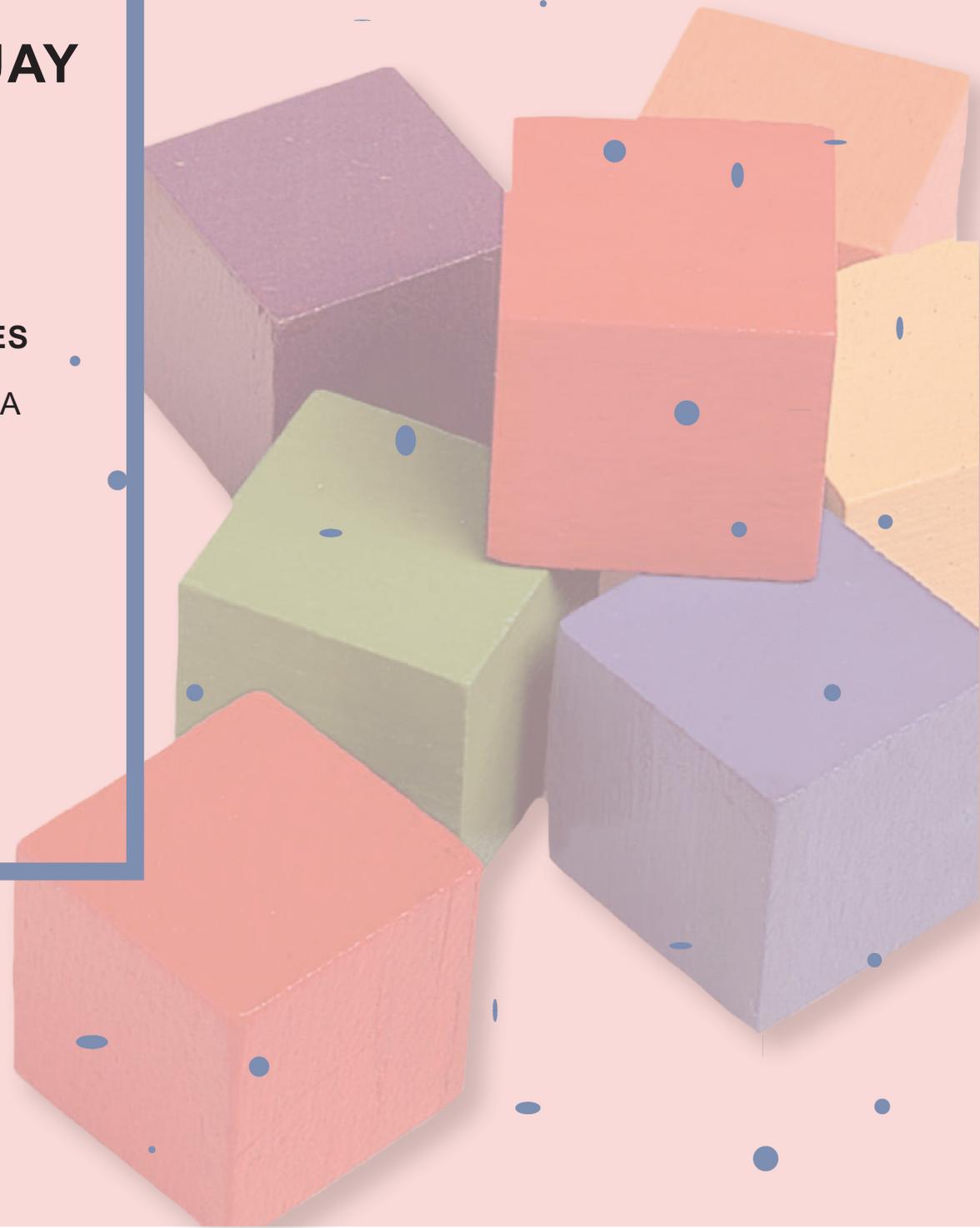
**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A  
LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
DISEÑADORA DE TEXTIL Y MODA**

**AUTORA:  
LIZBETH DALILA GODOY MEJÍA**

**DIRECTORA:  
DIS. SILVIA NARVÁEZ, MGST.**

**CUENCA-ECUADOR**

**2021**







**DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE**  
FACULTAD

UNIVERSIDAD DEL AZUAY  
FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE  
ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

DISEÑO DE INDUMENTARIA COMO RECURSO DE  
ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA PARA  
INFANTES

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OB-  
TENCIÓN DEL TÍTULO DE  
DISEÑADORA DE TEXTIL Y MODA

AUTORA: LIZBETH DALILA GODOY MEJÍA.  
DIRECTORA: DIS. SILVIA NARVÁEZ MGST.

CUENCA – ECUADOR  
2021

## DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón a mi familia, a mis padres, José y Flora, por su apoyo incondicional y por siempre creer en mí. A mi hermana Gina y a mi cuñado Rafael, por ser mi guía y apoyo. Finalmente, a mis sobrinos, Eithan y Alisse por ser mi fuente de inspiración, para la elaboración de indumentaria infantil.

## AGRADECIMIENTO

Agradezco de manera especial a mi tutora, Dis. Silvia Narváz Torres Mgst., que, con sus conocimientos, sirvió de guía para el desarrollo del presente proyecto. A cada uno de los docentes que, con su sabiduría, aportaron a mi desarrollo profesional. A las niñas y a sus padres, por colaborar arduamente en la validación de las prendas. A mis padres porque sin ellos y su confianza, no estaría en el lugar que estoy ahora.

# INDICE DE CONTENIDOS

## CAPÍTULO

# 1

1. Indumentaria didáctica	2
1.1 Definición	3
1.2 Recursos lúdicos: Definición	4
1.2.1 Función de los recursos lúdicos	4
1.2.2 Clasificación de los recursos lúdicos	5
1.2.3 El aprendizaje a través de lo lúdico	6
1.3 Homólogos de la Indumentaria Didáctica	6
1.4 Conclusiones	9

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Indice de contenidos	iv
Indice de ilustraciones	vi
Indice de tablas	ix
Indice de anexos	x
Resumen	xi
Abstract	xii
Introducción	1

## CAPÍTULO

# 2

2. Motricidad Fina	10
2.1 Definición	11
2.1.1 Clasificación de la Motricidad Fina	11
2.2 Etapas de la Infancia	14
2.2.1 Etapa de Nacimiento	14
2.2.2 Etapa de Cero – Un año	14
2.2.3 Etapa de dos años	14
2.2.4 La motricidad fina desde 0 a los 2 años	16
2.3 Desarrollo Psicomotor	16
2.3.1 Desarrollo Psicomotor según Jean Piaget	17
2.3.2 Estadio pre-operacional (2 a 7 años)	18
2.4 Aprendizaje Psicomotor	18
2.5 Conclusiones	19

## CAPÍTULO

# 3

3. Indumentaria Casual	20
3.1 Definición	21
3.1.1 Características	21
3.2 Diseño	21
3.3 Ergonomía	22
3.4 Morfología	22
3.5 Morfología de la indumentaria	23
3.6 Conclusiones	24

# CAPÍTULO

# 4

4. Recursos lúdicos a través de los insumos	25
4.1 Insumos textiles	26
4.1.1 Clasificación	26
4.1.2 Insumos de cierre	26
4.1.3 Insumos constructivos	34
4.1.4 Insumos Decorativos	37
4.1.5 Tabla de resultados generales	39
4.2 Introducción de Recursos Lúdicos	42
4.3 Criterios morfológicos	46
4.4 Conclusiones	47

# CAPÍTULO

# 5

5. Planificación	48
5.1 Definición del usuario/beneficiario	49
5.2 Brief de Diseño	49
5.2.1 Contexto	49
5.2.2 Objetivo del Proyecto	49
5.2.3 Mensaje	49
5.2.4 Inspiración	50
5.2.5 Cromática	50
5.2.6 Materiales	50
5.2.7 Constantes y Variables	50
5.2.8 Tendencia	51
5.3 Estrategias Creativas	51
5.4 Definición del plan de negocios	52
5.4.1 Nombre comercial	52
5.4.2 Misión	52
5.4.3 Visión	52
5.4.4 Objetivos	52
5.4.5 Análisis F.O.D.A.	52
5.5 Conclusiones	53

# CAPÍTULO

# 6

6. Anteproyecto	54
6.1 Ideación	55
6.2 Proceso creativo	56
6.2.1 El carnaval de arlequín	56
6.2.2 Signos y constelaciones enamorados de una mujer	57
6.2.3 La sonrisa de las alas flameantes	58
6.2.4 Interior holandés	59
6.3 Bocetación	60
6.4 Diseño Final	65
6.5 Concreción	76
6.6 Documentación técnica	82
6.7 Evaluación por parte de profesionales	101

Conclusiones	106
Recomendaciones	107
Glosario	108
Referencias	109
Anexos	116



# ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Retoque fotográfico por Retoque en blanco	3
Ilustración 2 Incorporación de juegos educativos de aprendizaje en el tiempo de juego diario de sus hijos	4
Ilustración 3 Los primeros juguetes de aprendizaje	4
Ilustración 4 BelleStyle, juego de enhebrar	4
Ilustración 5 Los primeros juguetes de aprendizaje	5
Ilustración 6 Juegos de Cartas para Bebés	5
Ilustración 7 Recursos nivel inicial	5
Ilustración 8 Lápices de colores para dibujo, ¿cuáles son los mejores?	5
Ilustración 9 Globos y mapas	5
Ilustración 10 El juego permite ampliar el tiempo de atención en clase	6
Ilustración 11 Colmena de madera para coser	6
Ilustración 12 Zabawki Janka.	6
Ilustración 13 Prendas de la marca Ubang	7
Ilustración 14 Prendas de la marca YPorque	7
Ilustración 15 Prendas de la marca Kerubé	7
Ilustración 16 Producción fotográfica del diseño rector.	7
Ilustración 17 Prendas Didacticas	8
Ilustración 18 Prendas Didacticas	8
Ilustración 19 Coordinación mano-ojo	12
Ilustración 20 CBV Sonrisas	12
Ilustración 21 Actividad que favorece la coordinación óculo manual	12
Ilustración 22 WEPLAY Medové Kopca	12
Ilustración 23 Motricidad Gruesa	12
Ilustración 24 A todo terreno	12
Ilustración 25 Cómo ayudarle a hablar (Ruiz, 2018).	13
Ilustración 26 Beneficios de los instrumentos musicales de juguete	13
Ilustración 27 Beneficios de los instrumentos musicales de juguete	13
Ilustración 28 Los niños imitan los comportamientos de los padres, no tanto lo que ven en televisión	13
Ilustración 29 Clases de terapia del habla	13
Ilustración 30 Mi hijo no pronuncia la R	13
Ilustración 31 Cómo disciplinar y castigar a los niños según su edad	15
Ilustración 32 Los hitos del desarrollo del lenguaje en niños de 1 a 2 años	15
Ilustración 33 Juegos y juguetes para el desarrollo cognitivo de 0-6 años	15
Ilustración 34 Emmi Pickler y el Instituto Loczy	16
Ilustración 35 Ropa para niños y niñas. Moda casual infantil primavera-verano 2020	21

Ilustración 36 Surrealismo	50
Ilustración 37 Tendencias 2021-2022	51
Ilustración 38 Experimentacion: cinta, eslatico, botón	51
Ilustración 39 Experimentacion: bolsillo, eslatico, aplique	51
Ilustración 40 Experimentacion: cinta, eslatico, botón	51
Ilustración 41 Experimentacion: bolsillo, eslatico, aplique	51
Ilustración 42 Collage obras de Joan Miró	56
Ilustración 43 Sketchbook obra El carnaval de Arlequin(1924)	56
Ilustración 44 Sketchbook de la obra Signos y constelaciones enamorados de una mujer. (1941)	57
Ilustración 45 Sketchbook de la obra La sonrisa de las alas flameantes. (1953) .	58
Ilustración 46 Sketchbook de la obra Interior Holandés. (1953)	59
Ilustración 47 Boceto Inicial inspirado en la obra La Sonrisa de Alas Flameantes	61
Ilustración 48 Boceto Inicial inspirado en la obra El Carnaval de Arlequin	62
Ilustración 49 Boceto Inicial inspirado en la obra Signos y constelaciones enamorados de una mujer	63
Ilustración 50 Boceto Inicial inspirado en la obra Interior Holandés	64
Ilustración 51 Boceto Final #1.	66
Ilustración 52 Boceto Final #2	67
Ilustración 53 Boceto Final #3	68
Ilustración 54 Boceto Final #4	69
Ilustración 55 Boceto Final #5	70
Ilustración 56 Boceto Final #6	71
Ilustración 57 Boceto Final #7	72
Ilustración 58 Boceto Final #8	73
Ilustración 59 Boceto Final #9	74
Ilustración 60 Boceto Final #10	75
Ilustración 61 Outfit 1, Prototipo Final Modelo: Betsabe	77
Ilustración 62 Outfit 1, Prototipo Final Modelo: Betsabe	77
Ilustración 63 Outfit 1, Prototipo Final Modelo: Betsabe	78
Ilustración 64 Outfit 1, modo de uso detalle	78
Ilustración 65 Outfit 2, Prototipo Final Modelo: Leticia	79
Ilustración 66 Outfit 2, Prototipo Final Modelo: Leticia	79
Ilustración 67 Outfit 2, Prototipo Final Modelo: Leticia	80
Ilustración 68 Outfit 2, modo de uso detalle	80
Ilustración 69 Outfit 2, modo de uso detalle	80
Ilustración 70 Outfit 3, modo de uso detalle	81
Ilustración 71 Outfit 3, Prototipo Final Modelo: Amelia	81
Ilustración 72 Ficha de diseño, sudadera 1 / delantero.	83
Ilustración 73 Ficha de diseño, sudadera 1 / posterior.	84
Ilustración 74 Ficha de diseño, detalle sudadera 1	85
Ilustración 75 Ficha de diseño, pantalón 1 / delantero.	86
Ilustración 76 Ficha de diseño, pantalón 1 / posterior.	87
Ilustración 77 Ficha de diseño, detalle pantalón 1	88
Ilustración 78 Ficha de diseño, sudadera 2 / delantero	89
Ilustración 79 Ficha de diseño, sudadera 2 / posterior	90

Ilustración 80 Ficha de diseño, detalle sudadera 2	91
Ilustración 81 Ficha de diseño, pantalón 2 / delantero	92
Ilustración 82 Ficha de diseño, pantalón 2 / posterior	93
Ilustración 83 Ficha de diseño, detalle pantalón 2.	94
Ilustración 84 Ficha de diseño, sudadera 3 / delantero.	95
Ilustración 85 Ficha de diseño, sudadera 3 / posterior.	96
Ilustración 86 Ficha de diseño, detalle sudadera 3.	97
Ilustración 87 Ficha de diseño, pantalón 3 / delantero.	98
Ilustración 88 Ficha de diseño, pantalón 3 / posterior.	99
Ilustración 89 Ficha de diseño, detalle pantalón 2	100
Ilustración 90 Ficha de validación de traje infantil de niña	101
Ilustración 91 Informe de la tabla de validación	101
Ilustración 92 Ficha de validación de traje infantil de niña	102
Ilustración 93 Informe de la tabla de validación	102
Ilustración 94 Lectura del Manual Padres e Hija. Modelos: Marcela, Jefferson y Betsabe	103
Ilustración 95 Lectura del Manual Padres e Hija. Modelos: Miriam y Leticia	103
Ilustración 96 Lectura del Manual Padres e Hija. Modelos: Lisbeth y Jomaira	103
Ilustración 97 Madre dando instrucciones a su hija. Modelo: Marcela y Betsabe	104
Ilustración 98 Niña de 2 años 2 meses interactuando con la prenda e ignorando los juguetes a su alrededor. Modelo: Betsabe	104
Ilustración 99 Niña de 2 años observando la pieza. Modelo: Jomaira	104
Ilustración 100 Madre explicando el uso de las piezas. Modelos: Lisbeth y Jomaira	104
Ilustración 101 Madre explicando el uso de las piezas. Modelos: Lisbeth y Jomaira	105
Ilustración 102 Nina de 2 años 6 meses interactuando con la pieza. Modelo: Leticia	105
Ilustración 103 Nina de 2 años 6 meses interactuando con la pieza. Modelo: Leticia	105

# ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estadios de Desarrollo de Jean Piaget.	17
Tabla 2 Cremallera Metálica.	27
Tabla 3 Cremallera Diente de Caballo / Plástico.	28
Tabla 4 Cremallera de Poliéster / Nylon.	29
Tabla 5 Velcro.	30
Tabla 6 Broches y Gafetes.	31
Tabla 7 Botones.	32
Tabla 8 Cordón.	33
Tabla 9 Hilos.	34
Tabla 10 Elástico.	35
Tabla 11 Cordón Elástico.	36
Tabla 12 Encaje.	37
Tabla 13 Cintas.	38
Tabla 14 Resultados de los Insumos Textiles.	40
Tabla 15 Recurso Lúdico Monstruos Actividades Sorpresa.	42
Tabla 16 Recurso Lúdico Roll & Assembles Animal Train.	42
Tabla 17 Recurso Lúdico Six-Sided Drum.	43
Tabla 18 Recurso Lúdico Camión de Bloques Aprende Conmigo.	43
Tabla 19 Recurso Lúdico Pirámide de actividades.	44
Tabla 20 Recurso Lúdico Laberinto colorido.	44
Tabla 21 Recurso Lúdico Rompecabezas de 4 piezas.	45
Tabla 22 Recurso Lúdico Babies Set Historias del Bebé.	45
Tabla 23 Criterios Morfológicos.	46
Tabla 24 Contantes y Variables.	50

# ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Abstract	116
Anexo 2 Modelo de entrevista	117
Anexo 3 Comentarios de los Padres	118



## RESUMEN

Tras la investigación realizada, en la ciudad de Cuenca no se ha encontrado la elaboración de indumentaria infantil con el fin de promover el desarrollo mental y físico en las niñas de 2 años, existiendo así un desaprovechamiento en prendas que están con el infante todo el día. Se realizó una investigación sustancial sobre el desarrollo y las necesidades de las niñas, en base a una indagación teórica, para elaborar el diseño de vestimenta que aporte a la estimulación de la motricidad fina. Con esta indumentaria se logró contribuir a la estimulación de la motricidad fina en niñas de 2 años.

**Palabras clave:** 2 años, desarrollo psicomotor, motricidad fina, recursos lúdicos, indumentaria, ergonomía.

## ABSTRACT

After this research was carried out, the elaboration of children's clothing has not been found in the city of Cuenca. Thereof to promote mental and physical development in 2-year-old girls. There is a waste in garments that are worn by the infant all day long. A substantial research was conducted on the development and needs of girls. It was based on theoretical inquiry, to develop the design of clothing that contributes to the stimulation of fine motor skills. With this clothing, it was possible to contribute to the stimulation of fine motor skills in 2-year-old girls.

**Keywords:** 2 years, psychomotor development, fine motor skills, recreational resources, clothing, ergonomics.

## INTRODUCCIÓN

Los niños nacen como un libro en blanco, y desde esta etapa, inician un proceso de aprendizaje, que se construye a lo largo de su desarrollo. Las niñas de 2 años, son individuos que han logrado, casi en su totalidad, el desarrollo de sus habilidades motoras, es una edad en la que perfeccionan sus movimientos. El aprendizaje se da a través de las enseñanzas que se presentan en su medio, la relación afectiva e identificación con sus padres, y la exploración de su entorno. Estimular la motricidad fina, parece una tarea que solo puede lograrse mediante la utilización de juguetes, sin observar las distintas alternativas que existe para su correcto desarrollo. Los niños aprenden mediante la interacción familiar, que a más de brindarle conocimientos, genera en el infante un mayor nivel de confianza.

Es por ello, que se ha considerado oportuno aprovechar la indumentaria casual, como un recurso de estimulación de la motricidad fina, dado que al ser una prenda que se encuentra con ellos gran parte del día, se lograra en un menor tiempo la adquisición de nuevas habilidades.

En cuanto a la metodología utilizada, en un inicio se realizó una revisión bibliográfica, que sustento como marco teórico al presente proyecto. Para la elección de estímulos textiles, que se adapten correctamente al objetivo planteado, se recorrió en la Ciudad de Cuenca, los distintos locales comerciales, que se dedican a la distribución de estos productos. Para lograr la validación del producto, se optó por realizar entrevistas a profesionales, y la observación clínica de la interacción del producto y las niñas que lo utilizan.



# CAPÍTULO

# Indumentaria didáctica

## 1.1 Definición

En el siglo XXI, la vestimenta no solo es usada con un fin estético, sino que se espera con ella, lograr objetivos y aportar a la sociedad. Un concepto exacto sobre qué es indumentaria didáctica, aún no existe en los libros, razón por la cual es importante resaltar la noción de indumentaria y didáctica; y, a partir de su conjugación, dar una definición.

La indumentaria o ropa son prendas fabricadas con distintos tipos de telas, tejidos, pieles u otro tipo de materiales, como el látex, estas sirven para protegerse de las condiciones climáticas y cubrir su cuerpo; sin embargo, la indumentaria, a lo largo de la historia, ha sido expuesta a modificaciones, de acuerdo con las tendencias, avances tecnológicos o necesidades de los usuarios (Definición.com, 2019).

Pérez y Gardey (2016), manifiestan que la función principal de las prendas de vestir, es cubrir partes que culturalmente no pueden estar visibles, como los genitales, por ejemplo; y, por otro lado, es dar abrigo ante la lluvia o frío. Las prendas se encuentran en varios tipos, formas, tamaños y colores; algunas de ellas, son utilizadas con un fin estético y otras, más cómodas, utilizadas para realizar actividades laborales o de ocio. Por otra parte, se reconoce el valor simbólico y cultural que pueden llegar a tener las prendas, de acuerdo al lugar en el que son utilizadas, dando así un estatus o identidad a quien la porte (Pérez y Gardey, 2016).

Con respecto a la didáctica, María Raffino (2020), menciona que es el arte de enseñar, a través de la utilización de métodos y técnicas, que capten la atención del usuario. Su función principal radica en lograr que el aprendizaje sea más profundo y a mayor escala, mediante la interacción con el alumno, tratando temas puntuales.



Ilustración 1 Retoque fotográfico por Retoque en blanco

Entonces, debemos saber que la indumentaria didáctica, a más de ser cómoda, permitir el movimiento y flexibilidad, favorece a la adquisición y desarrollo de habilidades motoras, sensoriales, de autonomía y contribuye al aprendizaje.

Los bebés desde que nacen, tienden a tener movimientos, ya sean voluntarios o involuntarios, que le permiten explorar su ambiente, razón por la cual es importante que use ropa de acuerdo a su tamaño, con el fin de que si desea gatear o caminar, no presente dificultades. Por otra parte, para lograr estimular sus sentidos, la vestimenta debe tener distintas texturas; por ejemplo, las prendas con bordados o con artículos aportan al desarrollo infantil (ReJuega, 2016). Con respecto a la autonomía, los niños poco a poco van adquiriendo la capacidad de elegir lo que les gusta, así como también, la destreza para lograr vestirse por sí mismo; gracias a todos estos componentes se logra el aprendizaje.

Por lo tanto, la indumentaria didáctica, es ropa creada con el objetivo de educar y concientizar a partir del arte y el diseño, en donde lo textil se convierte en el valor agregado para estimular a los niños. Son prendas que permiten aprender jugando y se contraponen a la tendencia de la vestimenta de un 'adulto miniatura'.

## 1.2 Recursos lúdicos: Definición

Los recursos lúdicos implican todos los materiales que se usan en las actividades recreativas, divertidas o de juego, que tienen como fin lograr un aprendizaje; son herramientas que, a través de actividades formativas, permiten al individuo explorar y desarrollar diversas áreas intelectuales (Significados.com, 2019).

Se conocen también como aquellos elementos físicos empleados en la interacción con el niño, que promueven la imaginación y la creatividad, en acciones y en representaciones concretas, que permiten estimular el manejo de objetos y desarrollar la inteligencia (Perozo, 2011).

### 1.2.1 Función de los recursos lúdicos

Los recursos lúdicos son diversos; a decir de Yucra (2010) cumplen distintas funciones, tales como:

-Formativa: aportan al desarrollo intelectual y social del niño, la creación de actitudes como la indagación, exploración y solución de problemas que influirán en su vida futura; aquí encontramos los rompecabezas, bloques, encajables, etc.



Ilustración 2 Incorporación de juegos educativos de aprendizaje en el tiempo de juego diario de sus hijos

-Motivación: al ser llamativos, generan interés en los niños, lo cual, permite que su foco atencional esté activo por más tiempo; entre estos están los que contienen múltiples texturas, colores y formas.



Ilustración 3 Los primeros juguetes de aprendizaje

-De refuerzo: garantizan el aprendizaje de un contenido y, al realizarlo sistemáticamente, logra interiorizar estos conocimientos; entre ellos están los laberintos, puzles, etc.



Ilustración 4 BelleStyle, juego de enhebrar

-De evaluación: mediante su manipulación, se puede lograr un cambio de actitud, de pensamiento que se evaluará gradualmente.



Ilustración 5 Los primeros juguetes de aprendizaje

### 1.2.2 Clasificación de los recursos lúdicos

Existe una gran variedad de recursos lúdicos que aportan de forma divertida al desarrollo de la inteligencia, estimulan el aprendizaje, motricidad y creatividad. Según la propuesta de Rojas (2001), encontramos:

#### Por su naturaleza:

-Estructurados: contruidos con objetivos específicos como enseñar matemáticas o lenguaje.



Ilustración 6 Juegos de Cartas para Bebés

-No estructurados: manipulables y pueden ser utilizados para diversos objetivos como las pajitas o los sorbetes.



Ilustración 7 Recursos nivel inicial

#### Por su carácter:

-Fungibles, se gastan como los lápices.



Ilustración 8 Lápices de colores para dibujo, ¿cuáles son los mejores?

-No fungibles, perduran por mucho tiempo, como los mapas.



Ilustración 9 Globos y mapas

### Por su empleo

Pueden ser visibles, auditivos, manipulables, audiovisuales y complejos.



Ilustración 10 El juego permite ampliar el tiempo de atención en clase



Ilustración 11 Colmena de madera para coser



Ilustración 12 Zabawki Janka.

### 1.2.3 El aprendizaje a través de lo lúdico

Los seres humanos poseen la virtud de aprender con cada evento que experimentan. El aprendizaje implica una mezcla de habilidades para lograr una meta, situación parecida a la que se da con el juego. Esta mezcla de habilidades, refuerzan y favorecen un mejor desarrollo intelectual, y si a esto se le suman los recursos, que son atractivos y divertidos, lograr el objetivo final será mucho más fácil y permitirá al niño ser el protagonista de este proceso (Elbelan, 2018).

Imma Marín en la entrevista realizada por el blog ReJuega, para el artículo Cómo influye la ropa en el juego infantil (2016), manifiesta que el aprendizaje mediante la actividad lúdica, permite que se exploten varias habilidades más a profundidad; es decir, al enseñarle al niño con este recurso, desarrolla aún más su capacidad de memoria, concentración y creatividad. Recalca, además, que le resulta cómodo interiorizar los conocimientos adquiridos a través de este método.

La actividad lúdica influye directamente en el aprendizaje, pues, al ser diverso, dinámico y llamativo, atrae toda la atención del niño y le permite concentrarse adecuadamente en el proceso o enseñanza del cual está siendo partícipe. Otras ventajas de la actividad lúdica es que permite que la ansiedad disminuya, activa la creatividad en el infante y trabaja con una amplia gama de actividades que permiten el reforzamiento y desarrollo de nuevas habilidades (Sánchez, 2010).

### 1.3 Homólogos de la Indumentaria Didáctica

La innovación de la indumentaria con un fin didáctico, es un tema que aún se está explorando. Existen proyectos de investigación y marcas en Ecuador y alrededor del mundo, que tienen como objetivo estimular o reforzar los conocimientos sobre alguna área, ya sea en infantes o niños. A continuación, se detallan algunas de ellas.

#### UBANG

Es una marca de ropa infantil de Dinamarca, que fabrica indumentaria para niños con detalles de juegos sensoriales incorporados, con la idea de crear diseños que promuevan la imaginación de los niños y les permita seguir jugando. Sus prendas cuentan con figuras atractivas, elaboradas con dis-

tintos insumos y bases textiles, que estimulan el área sensorial del infante.



Ilustración 13 Prendas de la marca Ubang

## YPorque

Es una tienda de ropa que nace en Barcelona; elabora indumentaria pensada para estimular los sentidos de los más pequeños. Incorporan sonidos, que van de acuerdo al diseño de sus camisetas, texturas, colores, juegos o imágenes fluorescentes en la oscuridad, que, a través de piezas interactivas, como broches y cierres, pretende que aprendan jugando.

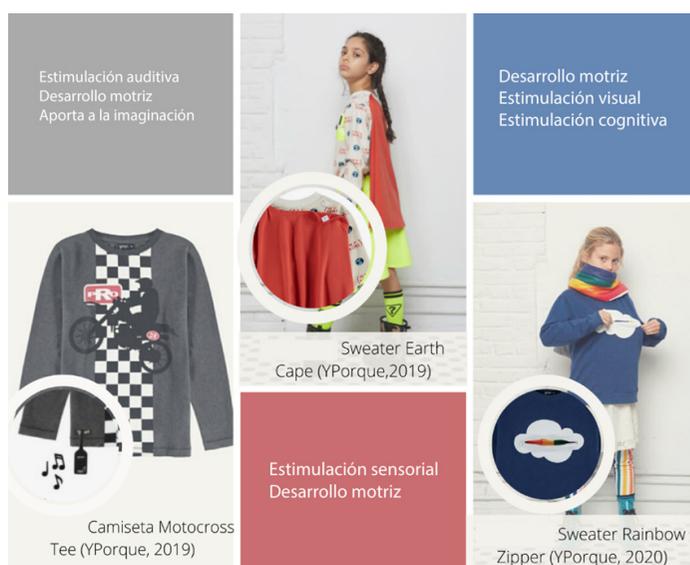


Ilustración 14 Prendas de la marca YPorque

## Kerubé

Es una tienda que nace en Barcelona y ofrece prendas con dibujos interactivos, mezclando diferentes texturas; tiene como fin estimular los sentidos, la creatividad y la imaginación en los niños. Contiene figuras con detalles que sobresalen y cierres que esconden imágenes, promoviendo la curiosidad, el deseo de explorar y descubrir nuevas cosas.



Ilustración 15 Prendas de la marca Kerubé

**-Tesis:** Indumentaria lúdico didáctica. Los pequeños consumidores de 1 a 3 años y sus preferencias. Buenos Aires Argentina

Autor: Vidal, Mariela.

El proyecto muestra, claramente, la intención que se tiene al fusionar indumentaria con materiales didácticos; no solo se busca contribuir a una correcta estimulación motriz, sino que también, tiene como objetivo promover la imaginación y desarrollo personal del infante.



Ilustración 16 Producción fotográfica del diseño rector.

**-Tesis:** Emplear prendas de vestir didácticas para el desarrollo sensorial de niños de 2 años de edad. Manual de uso dirigido a docentes del Centro Infantil Atenea, ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, año 2018.

Autor: Muenala Alvear, Vanessa Carolina.

La investigación pone de manifiesto la importancia de crear ropa que permita que los más pequeños, reciban la estimulación adecuada sin perder la comodidad y desde la utilización de prendas adecuadas. La vestimenta realizada permite a los preescolares, explorar, a través de distintas texturas sus sentidos.



Ilustración 17 Prendas Didácticas

**-Tesis:** Diseño de vestimenta infantil sustentada en criterios de Estimulación Temprana, en la ciudad de Cuenca.

Autor: Saldaña G., Johanna.

La tesis planteada realizó vestuarios infantiles, basados en criterios ergonómicos y de estimulación temprana, orientada para bebés de 0 a 24 meses, a través de la utilización de diversos textiles e insumos. El objetivo fue lograr estimular las áreas sensoriales, de identidad y motoras; para lograrlo, se implementaron juguetes textiles.



Ilustración 18 Prendas Didácticas

## 1.4 CONCLUSIONES

La indumentaria didáctica, es una vestimenta que cumple dos funciones; la primera, de abrigo o protección. Existen registros que desde la antigüedad el ser humano ha buscado cubrir su cuerpo, utilizando las pieles de los animales; actualmente, hay una gran variedad de prendas de vestir, de distintas formas, tamaños, estilos, colores y materiales. Y la segunda, una función didáctica, de aprendizaje, en la que, a través de distintos recursos lúdicos, intenta captar la atención de los niños para así estimular diversas áreas que están en desarrollo en los infantes.

Es un tema que aún está siendo explorado a nivel mundial. Las personas no le otorgan la atención debida a esta ropa, prefieren utilizar y comprar vestimenta adquirida en tiendas de marcas reconocidas, como H&M o Zara; valoran más las prendas que están de moda, aunque estas no aporten al desarrollo de sus hijos. La sociedad está en una época en la que lo banal, la apariencia y la vanidad, prevalece por encima de objetos e innovaciones que aporten al desarrollo.

Si bien, en otros países, existen referentes sobre la elaboración de esta indumentaria, gracias a personas que, a partir de la necesidad de los niños por aprender, han desarrollado vestimenta lúdica, en Ecuador aún no existe una marca que fabrique este tipo de prendas; quizá porque se desconoce del tema o porque, por alguna razón, no se presta la debida atención e importancia. Existen proyectos de graduación que han intentado incursionar en el mercado con este tipo de vestuario, pero, no se han llegado a concretar.

Puede que este sea un tema que aún se encuentra en desarrollo, pero, con el paso del tiempo, existe la posibilidad que llegue a concretarse. De allí que es importante concientizar a las personas sobre lo importante que sería para los más pequeños, llegar a diseñar vestimenta ergonómica y atractiva, que aporte al aprendizaje, mediante recursos lúdicos.



CAPÍTULO

2

# Motricidad fina

## 2.1 Definición

La motricidad fina comprende una serie de movimientos voluntarios coordinados y precisos, que implican un nivel de maduración de la musculatura y un aprendizaje extenso, dado los niveles de dificultad. Esta destreza se adquiere después de haber desarrollado la motricidad gruesa, cuando inicia la manipulación de objetos con la mano, la lateralidad, la expresividad, los ojos, los pies, que son indispensables en la evolución de esta actividad.

Da Fonseca (1988) manifiesta que la pinza digital es la coordinación de movimientos pequeños de los dedos, pues, permite desarrollar habilidades de la motricidad fina. Por su parte, Vigotsky (1995) señala que el adulto influencia en la adquisición y dominio de los movimientos finos de la mano, pies y en la coordinación óculo manual, dado que el niño replica esta conducta motriz, hecho que le permite desarrollar su independencia y deseo de realizar actividades más complejas y de perfeccionarlas.

Se dice que la motricidad fina es una de las cosas que nos permite diferenciarnos de los animales, pues, requiere de precisión, armonía y acción. Son habilidades que con la práctica se van perfeccionando, y que requieren, además de la coordinación óculo manual, una coordinación óculo podal. Lynch (1970), por su parte, implica el funcionamiento muscular, es-

quelético y neuronal coordinado, para que los movimientos sean más precisos. Además, menciona que a medida que se va desarrollando la motricidad gruesa, estos movimientos pequeños van adquiriendo mayor precisión.

Jhoanne Durivage (1987) enfatiza en esa la posibilidad de manipular objetos, sea con toda la mano o utilizando ciertos dedos. Los recién nacidos también pueden realizar movimientos, pero, estos no son controlados; desde que aprenden a sentarse, a gatear y a caminar, es el momento en el que podemos apreciar el desarrollo de habilidades motoras. La necesidad de explorar y experimentar con su entorno, permite que el infante, a través del juego, desarrolle su aprendizaje, inteligencia y las habilidades motoras gruesas y finas.

Según Jean Piaget (1984), el desarrollo de habilidades motoras finas implica, también, aspectos cognitivos, afectivos y de respuesta. Este autor manifiesta que, al incorporarlos en el aprendizaje, se dará a un nivel más profundo que con la práctica; es decir, se convertirán en movimientos automáticos.

La motricidad fina, como lo señalan estos autores, requiere de destrezas mentales que impulsan la aparición de nuevas habilidades. Señalan que, para que se dé una adecuada estimulación de esta capacidad, es necesario un aprendizaje integral; esto es, entrelazando lo lúdico, técnico y el juego.

### 2.1.1 Clasificación de la Motricidad Fina

La motricidad fina abarca algunas áreas específicas en el desarrollo del individuo, como aquellas que necesitan estimulación temprana, para que el niño pueda desarrollarse adecuadamente, tales como: la coordinación óculo manual, óculo podal, fonética y gestual.



La coordinación óculo manual o viso manual, comprende la habilidad de manejar de forma simultánea las manos y la vista, para lograr un objetivo, como el dibujar, pintar, peinarse, etc. Aporta a la independencia de la mano izquierda de la derecha, a la adaptación del esfuerzo muscular, a la combinación de diversos movimientos entre la mirada y la mano; y, al desarrollo del equilibrio en general (Conde & Viciano, 1997).



Ilustración 19 Coordinación mano-ojo

Al manejo simultáneo de la visión y los pies, se la denomina coordinación óculo podal, habilidad que se la utiliza al jugar fútbol, al conducir una bicicleta o auto, etc. Permite una independencia muscular, un desarrollo de la direccionalidad y espacialidad; también, permite la automatización de los movimientos (Conde & Viciano, 1997).



Ilustración 22 WEPLAY Medové kopca



Ilustración 20 CBV Sonrisas



Ilustración 23 Motricidad Gruesa



Ilustración 21 Actividad que favorece la coordinación óculo manual



Ilustración 24 A todo terreno

Con respecto a la coordinación fonética, el niño desde que nace está expuesto a las diversas formas de sonidos emitidas, ya sea por personas o por objetos, creando en el infante la necesidad de comunicarse con las demás personas. Al ir creciendo, va relacionándose con distintos instrumentos que producen sonidos, y al aprender sobre cómo manejarlos, interiorizará su manipulación que, con el tiempo, irá perfeccionando los sonidos y la emisión, logrando una maduración del lenguaje (Conde & Viciano, 1997).



Ilustración 25 Cómo ayudarle a hablar (Ruiz, 2018).



Ilustración 26 Beneficios de los instrumentos musicales de juguete



Ilustración 27 Beneficios de los instrumentos musicales de juguete

La coordinación gestual, permite al niño comunicarse con su entorno, sin necesidad de mencionar palabras; manifestar emociones y sentimientos, mediante movimientos realizados con los músculos de la cara. El desarrollo de esta habilidad posibilita el dominio muscular y la comunicación con las personas (Conde & Viciano, 1997).



Ilustración 28 Los niños imitan los comportamientos de los padres, no tanto lo que ven en televisión (Solano, 2020).



Ilustración 29 Clases de terapia del habla



Ilustración 30 Mi hijo no pronuncia la R

## 2.2 Etapas de la Infancia

El desarrollo del ser humano inicia desde la concepción; sin embargo, la etapa de la infancia es crucial en su formación, pues, es un periodo de aprendizaje, en donde todo lo que ocurre en el entorno del niño, resulta ser nuevo para él. En esta fase, el niño explora su entorno, pero, también, estimula y desarrolla las distintas áreas como: social, lenguaje, cognitiva y motora.

### 2.2.1 Etapa de Nacimiento

Papalia, et al. (2009), mencionan que el ser humano tarda nueve meses en desarrollarse en el vientre materno, tiempo en que la madre debe acudir a controles médicos, planificar y adaptar sus rutinas y espacios a la llegada del bebé. Culminado este tiempo, la gestante inicia en el proceso de parto que consta de dos etapas; la primera, el parto, momento en el que se presentan las contracciones. La segunda etapa, el parto, dividido en tres fases: 1) dilatación del cuello uterino; 2) descenso y salida del bebé; y, 3) expulsión de la placenta y el cordón umbilical.

El recién nacido durante los primeros días, comienza a adaptarse a su vida fuera del útero, pierde peso y después lo recupera; posee el reflejo de chupeteo. Su actividad se limita a la alimentación, períodos de vigilia y sueño, que demanda la principal parte de su tiempo. Es importante la influencia por parte de sus padres en esta actividad y la interacción con el niño, pues, promueve la cercanía y el apego (Papalia, et al., 2009). En algunos casos, se presentan complicaciones en el nacimiento, que pueden provocar retrasos en el desarrollo mental y físico del infante; el apoyo postnatal del círculo que lo rodea, puede mejorar los resultados de estas condiciones.

### 2.2.2 Etapa de Cero – Un año

Los niños en su primer año, crecen a gran velocidad; hacia el final de sus primeros doce meses ya triplican su peso y con respecto a su estatura, sucede algo similar. La dentición inicia a los cuatro o cinco meses, cuando los infantes se llevan casi cualquier objeto a la boca. Gran parte de su alimentación es leche materna; a partir de la aparición de los primeros dientes, inician a consumir alimentos sólidos. El oído y el tacto,

son sentidos que se desarrollan desde el vientre materno; la visión, el gusto y el olfato los van agudizando a medida que son expuestos a estímulos (Papalia et al., 2009).

Cabezuelo y Frontera (2012), mencionan que el bebé tiene las extremidades en flexión y las mueve cuando está despierto. Durante el segundo y tercer mes de vida, los músculos del cuello van adquiriendo fuerza, aparece la sonrisa social. En el cuarto mes, llora de manera selectiva y se lleva la mano a su boca. En el quinto mes, fija la mirada, sigue los sonidos, se mueve más; y, a partir del sexto mes, los riegos de caída son mayores cuando intenta coger objetos. El bebé de siete y ocho meses, llora como reacción a los extraños, empieza a sentarse con el apoyo de sus manos y busca los objetos que se le han caído. A los nueve meses, puede sentarse solo, comienza a emitir bisílabos como mamá e interactúa socialmente. Entre los diez y once meses de vida, comienza a asociar los nombres con personas, intenta llevarse la comida a la boca y observa fijamente su entorno. Al niño de doce meses, le encanta gatear, explorar su entorno y es cada vez más sociable. Para el año y medio, su marcha es muy inestable; empieza a buscar independencia en ciertas cosas y pronuncia cada vez más palabras. Con dieciocho meses, puede entender órdenes sencillas, imita al adulto, intenta alimentarse solo y habla cerca de media docena de palabras.

Los cambios más notorios se dan en los primeros meses de vida del pequeño; a medida que descubre el mundo, va adquiriendo nuevas habilidades y aptitudes. Adicionalmente, los rasgos de su personalidad se van formando, interioriza aprendizajes y experimenta emociones. Desea realizar actividades por sí solo y, a través de la imitación y el ensayo – error, perfecciona la manipulación de objetos, desarrolla su lenguaje, trata de entender y manejar sus emociones. A nivel social, en cambio, busca relacionarse con las personas de su entorno.

### 2.2.3 Etapa de dos años

Según Papalia, et al. (2009), el proceso de crecimiento y el aumento de peso, disminuye la velocidad de los infantes; en este caso, las niñas, son ligeramente más pequeñas que los niños. En la etapa de dos años, los niños cuentan con el conjunto completo de dientes, consumen casi todos los alimentos, escogen los sabores que les gusta, se dejan guiar por

los colores, texturas y olores. Es decir, todos sus sentidos se encuentran desarrollados.

Para Gesell (1997), los niños de dos años son individuos que logran expresarse a través de palabras y oraciones cortas; dejan atrás el balbuceo e intentan repetir el nombre de las cosas y usa algunas palabras de manera correcta. Gracias a esto, existe una mayor comunicación. Además, tienden a manifestar de forma concreta sus necesidades y deseos.

Según el cuadernillo de Indicadores del Desarrollo, elaborado por Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades, la etapa de dos años se divide en cuatro áreas, detalladas a continuación:

**Áreas social y emocional:** Copia a otras personas, especialmente, adultos y niños mayores. También, se entusiasma cuando está con otros niños, demuestra ser cada vez más independiente, demuestra un comportamiento desafiante (hace lo que se le ha dicho que no haga). Por lo general, juega con otros niños sin interactuar mucho, pero, empieza a incluirlos en sus juegos, como jugar a perseguirlos.



Ilustración 31 Cómo disciplinar y castigar a los niños según su edad

**Áreas del habla y la comunicación:** Señala objetos o ilustraciones, sigue instrucciones sencillas cuando se los nombra, repite palabras que escuchó en alguna conversación, sabe los nombres de personas conocidas y las partes del cuerpo; señala las cosas que aparecen en un libro, dice frases de 2 a 4 palabras.



Ilustración 32 Los hitos del desarrollo del lenguaje en niños de 1 a 2 años

**Área cognitiva** (aprendizaje, razonamiento, resolución de problemas): encuentra cosas aun cuando están escondidas debajo de dos o tres sábanas; empieza a clasificar por formas y colores, completa las frases y las rimas de los cuentos que conoce, juega con su imaginación de manera sencilla, construye torres de cuatro bloques o más, puede que use zapatos y ponlos en su lugar”; nombra las ilustraciones de los libros como un gato, pájaro o perro.



Ilustración 33 Juegos y juguetes para el desarrollo cognitivo de 0-6 años

**Área motora y de desarrollo físico:** se para en las puntas de los dedos, patea una pelota, empieza a correr, se trepa y baja de muebles sin ayuda, sube y baja las escaleras agarrándose, tira la pelota por encima de la cabeza, dibuja o copia líneas rectas y círculos.



Ilustración 34 Emmi Pickler y el Instituto Loczy

Ahondando en el desarrollo motriz, Cabezuelo y Frontera (2012) logran observar movimientos más coordinados al caminar y manipular objetos; existe un mejor equilibrio, hecho que le permite correr, saltar y trepar. Comienzan a comprender que al conjugar varias partes se forma un todo; empiezan a construir torres y rompecabezas. Entiende, mediante el ensayo-error, cómo manejar ciertas habilidades; le gusta cambiar de sitio sus juguetes, desea colaborar en actividades de la casa, aprende a abrir y cerrar frascos, puertas etc.; incluso, opera con mayor exactitud los cubiertos y moviliza muebles para alcanzar objetos que se encuentren en lugares más altos.

Gran parte de su aprendizaje se da gracias a la imitación de conductas que tienen los adultos, las que posteriormente interiorizan y las transforman en suyas. A medida que van adquiriendo y perfeccionando sus habilidades, se convierten en personas más independientes, lo que les permite ir desarrollando estructuras de su personalidad. En consecuencia, les gusta ser parte de la vida familiar y demandan atención constante.

#### 2.2.4 La motricidad fina desde 0 a los 2 años

El niño, desde que nace, está en constante actividad. Cuando nace, realiza movimientos bruscos, sin coordinación; la mayoría de ellos son reflejos inconscientes. A medida que va creciendo y descubriendo el mundo, cada una de estas acciones van madurando y va realizando, cada vez, movimientos más

complejos que le permiten, con el paso del tiempo, poder utilizar cubiertos, pintar o escribir, etc.

Kathleen Berger (2006) menciona que los bebés, tiene un reflejo importante en sus dedos, que les permite abrir y cerrar sus manos y tratar de agarrar objetos, aunque carecen de control. A partir de los tres meses, son capaces de alcanzar objetos y tocarlos; sostienen por un momento, pero, lo sueltan; su coordinación ojos-manos es limitada. A los cuatro meses, pueden recoger algo, intentan llevarse objetos a la boca, pero, su sincronización no es la mejor; cierran las manos antes o después de tiempo. Llegados los seis meses hasta los nueve, tienden a agarrar todos los objetos que se encuentran a su alrededor; también, pueden pasar cosas de una mano a otra y atrapan objetos con movimientos rápidos. Poco a poco estos pequeños logros, se van consolidando en acciones más complejas que le permiten al pequeño, descubrir su entorno, pese a que sea en un espacio pequeño, dado que aún no pueden moverse de un lugar a otro.

Entre los once y doce meses, son capaces de encerrar objetos con sus dos manos, pueden moverse de un espacio a otro, ya que el gateo ha sido desarrollado; algunos lo hacen caminando, apoyados en las paredes o con ayuda de sus padres. Durante el segundo año, sus habilidades mejoran; pueden caminar sosteniendo objetos, recogen objetos manejando la técnica de movimiento de pinza, utilizando el pulgar con el índice, pueden llevarse alimentos a la boca y seleccionan qué cosas desean llevarse o no; es decir, se hacen más selectivos (Berger, 2006). Su curiosidad se intensifica, como resultado del mejor manejo de formas, pues, tienden a interiorizar los aprendizajes y a repetir las actividades una y otra vez, hasta perfeccionarlas.

### 2.3 Desarrollo Psicomotor

El desarrollo es un proceso de cambios físicos, motores, intelectuales y sociales; mismos que generan a la larga una madurez de pensamientos, emociones, sentimientos y toma de decisiones. Es una secuencia de cambios que esta enlazada a cada una de las etapas por las que pasa el ser humano. Estos cambios influyen de manera global, y se establecen en la personalidad y cuerpo del individuo.

El ser humano desde su concepción atraviesa por diversas etapas, mismas que se van presentando en un orden cronológico, definidas por un periodo de tiempo. A lo largo de la historia, diversos investigadores han definido ciertas características que diferencia a la una de otra, y algunos procesos y logros que deben tener cada una de ellas. Entre estos investigadores, esta Jean Piaget, mismo que llamo a estas etapas, estadio del desarrollo.

Piaget, observo que durante el primer periodo, los niños usan sus sentidos para conocer el mundo que los rodea y adaptarse al mismo, poseen escasas habilidades motoras y movimientos bruscos, a medida que crecen adaptan sus reflejos y perfeccionan sus movimientos, miden la fuerza y distancia para alcanzar un objeto y a través del gateo, ruedo y caminata, comienzan a moverse y a descubrir nuevos entornos. Estos primeros, Piaget los agrupo en el estadio sensorio-motor.

### 2.3.1 Desarrollo Psicomotor según Jean Piaget

Jean Piaget es un psicólogo constructivista, que realizó un estudio detallado sobre el desarrollo intelectual y cognitivo de los niños. Este autor observó ampliamente la evolución de los infantes a lo largo de los años, y estableció una media, con respeto a las habilidades que iban adquiriendo y perfeccionando, de acuerdo a la etapa en la que se encontraban. En consecuencia, esta investigación forjó las bases de las teorías psicológicas y pedagógicas modernas.

Piaget (1984), presento un estudio, en que expuso los estadios de desarrollo de la inteligencia, que estableció tras su investigación, a continuación se presentan los mismos:

Estadio	Edad	Descripción
Estadio sensorio-motriz	0 a 2 años	Inicia con el nacimiento, es anterior al desarrollo del habla y el pensamiento. Se fundamenta en las primeras relaciones afectivas y las fijaciones externas.
Estadio del periodo pre-operacional	2 a 7 años	La capacidad para reproducir palabras se hace presente; nombra objetos (relación simbólica). Aparece la noción del juego simbólico, el egocentrismo y el pensamiento intuitivo.
Estadio de las operaciones concretas	7 a 11 años	Inicia la lógica, con la capacidad de manejar conceptos abstractos.
Estadio de las operaciones abstractas.	12 años en adelante	Puede realizar operaciones lógicas completamente; se inicia la formación de su personalidad y logra establecer relaciones afectivas e intelectuales con los adultos.

Tabla 1 Estadios de Desarrollo de Jean Piaget

Para Piaget (1984), el desarrollo intelectual resulta de la interacción del individuo con el medio, descartando la maduración física y la influencia ambiental como únicas condicionantes. Sus conceptos se condensan en una teoría que fusiona el incremento neurológico y la influencia sociocultural en el

crecimiento de la inteligencia. Pese a que clasifica el desarrollo por edades, manifiesta que pueden existir variantes, dado los factores externos que rodean al niño.

Este autor manifiesta que el juego constituye los cimientos para el desarrollo infantil, pues, la capacidad intelectual puede convertirse en juego. Mediante, la exploración del entorno y objetos que lo rodean, la manipulación de materiales, y la recreación, el niño descubre el mundo y se desarrolla integralmente.

### 2.3.2 Estadio pre-operacional (2 a 7 años)

La etapa pre-operacional, se inicia con la capacidad de pensar en objetos o personas ausentes. El niño emplea símbolos gestos, palabras, números e imágenes para representar cosas reales del entorno, pensando y comportándose de diferentes formas. Utiliza palabras para comunicarse, los números para contar objetos, participar en juegos de fingimiento, expresa mediante dibujos sus ideas sobre el mundo; sin embargo, existen limitaciones en la representación de símbolos. Piaget designó esta etapa como pre-operacional, pues, los preescolares no pueden efectuar algunas de las operaciones lógicas observadas en niños de mayor edad.

La capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes, marca el comienzo de la etapa pre-operacional. Entre los 2 y los 7 años, el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes con los cuales representar las cosas reales del entorno. Ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no le eran posibles; puede servirse de las palabras para comunicarse, utilizar números para contar objetos, participar en juegos de fingimiento y expresar sus ideas sobre el mundo por medio de dibujos. Piaget (1984) designó este periodo con el nombre de etapa pre-operacional, porque los preescolares carecen de la capacidad de efectuar algunas de las operaciones lógicas que observó en niños de una edad mayor.

## 2.4 Aprendizaje Psicomotor

“El aprendizaje es una característica natural de los seres vivos, pero, cuando nos referimos a los humanos, hablamos de sistemas complejos de aprendizaje que suponen distintos niveles de dificultad” (Córdova, 2011, p.76). El aprendizaje va más allá de la adquisición de un conjunto de conocimientos intelectuales, abarca también, valores, rasgos y características del individuo.

Cada ser humano desde que nace, es sometido a un proceso de aprendizaje, tiene que aprender a caminar, a sentarse, a roda, a jugar, a hablar, etc., en esta etapa depende totalmente de otros. A medida que va creciendo las habilidades que tiene que aprender son más complejas, mismas que van acorde al proceso de maduración de los sistemas, músculos, órganos, etc. El aprendizaje es una adaptación de conocimientos y comportamientos, al desarrollo intelectual y físico del infante. Es un proceso en el que son participes todos los seres vivos y los permite adaptarse a los cambios.

Le Boulch (2001), expresa que el aprendizaje psicomotor está compuesto por algunas fases:

- Fase exploratoria: el individuo se contacta con el problema a resolver.
- Fase de disociación: Movimientos imperfectos, difusos, selección de movimiento. Lo fijará progresivamente en el hábito motor.
- Fase de estabilización: automatización de la tarea.

Gran parte de los aprendizajes en la infancia dependen del desarrollo psicomotor, tales como: caminar, gatear, correr, atarse los zapatos, hacer deportes, pintar, dominar herramientas, etc.; es por ello que, un correcto aprendizaje de estas habilidades, catapultará al niño a adquirir habilidades cognitivas, a incrementar su memoria y a mejorar su capacidad de adaptación social.

## 2.5 CONCLUSIONES

Antiguamente se creía que el ser humano nacía como un disco en blanco, y que a raíz de su nacimiento iba adquiriendo conocimientos, pero, actualmente, se sabe que el niño adquiere aprendizajes desde que está desarrollándose en el vientre materno. A medida que va creciendo, adquiere destrezas para poder interactuar en el entorno que lo rodea.

Desde este contexto, es importante estimular la motricidad fina, ya que permite explorar el entorno de forma meticulosa y, con el tiempo, permite adquirir nuevas habilidades o perfeccionarlas. En algunos casos, las personas suelen ignorar la importancia de estimular a sus hijos y creen que el niño aprende todo por sí solo; sin embargo, la estimulación juega un papel fundamental en el desarrollo intelectual de los niños. Trabajar en actividades junto a los niños, no solo promueve un mayor aprendizaje sino, también, se fortalece el vínculo emocional, social y afectivo del infante con la familia.



# CAPÍTULO



# Indumentaria Casual

## 3.1 Definición

La indumentaria casual es un tipo de vestimenta de uso diario, que puede ser portada a cualquier hora del día y en distintas ocasiones (Riviére, 1996); es decir, son prendas utilizadas con total libertad, pues, no dependen de códigos de vestimenta formal ni están sujetas a ser utilizadas en ocasiones especiales. Se caracterizan por ser cómodas, discretas, y funcionales; son versátiles y se acomodan de forma apropiada para ser lucidas en el trabajo o en momentos de ocio.

Esta línea de indumentaria se ha posicionado en el mercado y ha impuesto tendencia en los últimos años. Dentro de las prendas más comunes se encuentran las camisetas, el denim, casacas y faldas. El jean, es una de las prendas que más estilos pueden dar al individuo que los porta; cuenta con un sinnúmero de combinaciones y, además, puede ser utilizado en cualquier actividad que se realice. Este tipo de trajes no están sujetos a etiquetas, por lo que se puede tener una gran variedad de modos de uso.

### 3.1.1 Características

La indumentaria casual se caracteriza porque no se rige a un código de vestimenta formal; puede ser usada para cualquier ocasión y se apega a las condiciones climáticas del entorno. Este tipo de ropa resulta ser versátil, cómoda, atractiva e informal; no necesariamente debe marcar la silueta y, lo más importante, da origen a un outfit.

Para su elaboración, existe un sinnúmero de bases textiles, que van desde las fibras naturales a las artificiales, pero, las más recomendadas para fabricar ropa casual infantil, son las de algodón o las de telas hipoalergénicas, por ser livianas, flexibles y porque mantienen la temperatura del cuerpo. Existen diferentes tipos de tejidos que se pueden usar para la confección de la indumentaria casual; la elección depende de las



Ilustración 35 Ropa para niños y niñas. Moda casual infantil primavera-verano 2020

actividades del usuario, en este caso, deben permitir movilidad, estiramiento, deben ser manipulables y transformables.

## 3.2 Diseño

Diseño es una disciplina que actualmente, todavía no se define. Varios autores proponen que más allá de otorgarle un significado, es conveniente describirlo. Scott (1951), manifiesta que el ser humano diseña, por naturaleza, hasta en las cosas más simples, pero, para formalizar el concepto, enfatiza que debe haber una intención creadora con una finalidad, lo que lleva a unir lo intelectual con lo sentimental. Por otra parte, Wucius Wong (1991), expone que el diseño va más allá de lo visual, dado que supone un estudio funcional, práctico, eficaz y que busca solventar las necesidades del consumidor, mientras refleja los intereses estéticos de la época. Un buen diseño, engloba un fin práctico y debe reflejar condiciones históricas, culturales y tecnológicas; la función y manejo del producto debe ser elaborado bajo un estudio ergonómico, que lo vuelva funcional y refleje la relación humano – objeto; es decir, ser el resultado de un componente social (Bürdek, 2002).

El diseño tiene como fin crear objetos atractivos, que capten la atención del consumidor y les permitan solventar una necesidad, a base de un proceso que implica conjugar pensamientos, ideas, conocimiento, investigación y sentimientos.

### 3.3 Ergonomía

La Asociación Argentina de Ergonomía (ADEA, 2000) menciona que la ergonomía es una ciencia aplicada que tiene como fin optimizar la relación entre el producto, el usuario y su uso. Al momento de bosquejar un producto, en cualquiera de las ramas de diseño, es importante considerar que cada consumidor es único, tanto física como mentalmente.

Con respecto a la elaboración de la indumentaria, la ergonomía tiene como objetivo brindar comodidad y seguridad, a quien porte las prendas, a más de los diseños atractivos. Para elaborar prendas, basadas en criterios ergonómicos, es importante destacar la relevancia del usuario, las actividades y el material que utiliza para realizarlas. La vestimenta que use un niño, no cumpliría las mismas funciones que la que porta un bombero o un chef. Por ello, es importante tener presente las actividades que realiza el consumidor, el lugar en las que las realiza y con qué instrumentos lo hace; de esta forma, se lograr elegir las telas e insumos adecuados.

Soledad Galarza y Bernarda Segarra (2017), en su tesis de pregrado: Estudio ergonómico para la creación de uniformes para niños en edad de preescolar, mencionan que, para elaborar un vestuario adecuado para los niños, es importante establecer algunos puntos de referencia; está, por ejemplo, la edad, ya que las actividades del infante varían, al igual que sus capacidades, tareas, etc. Otro factor es la antropometría, dado que cada niño crece de forma distinta, por lo que es importante considerar las proporciones corporales. En este sentido, cada etapa de desarrollo de los pequeños es diferente; significan distintas actividades y una meta más a cumplir, a través de movimientos y posiciones que varían constantemente.

Las herramientas o materiales que utiliza el niño, varían de acuerdo a la madurez de sus movimientos, a la precisión en la manipulación de objetos y a las destrezas que va adquiriendo. Por ello, el lugar es un factor importante, ya que depen-

diendo del entorno en el que pase la mayor parte del tiempo, se podrán determinar los insumos y telas adecuadas. Para la elección de las telas e insumos se debe tener en cuenta aspectos como: resistencia, suavidad, confort y, la principal característica, ser hipoalergénica, a fin de evitar intervenir en las acciones que ejecute el infante. Finalmente, el patronaje, cuyos cortes y trazo de patrones, deberán estar influenciados, considerando actividades que implican: movimiento, ambiente y desarrollo corporal.

La ergonomía busca abordar las variables más importantes e influyentes al momento de crear productos; en el caso de la indumentaria para niños, las características nombradas anteriormente, aportarán en la creación de una vestimenta morfológicamente adecuada para los infantes, la que evitará interferir en sus actividades y contribuirá al desarrollo de sus destrezas y movimientos.

### 3.4 Morfología

La morfología es el estudio que logra una experiencia visual general, pues, engloba elementos conceptuales como el punto, la línea, el plano y el volumen que integran la base para que se dé la forma. Elementos visuales como forma, medida, color y textura, permiten una diferenciación entre un elemento y otro. En cambio, otros elementos de relación como son: la dirección, posición, espacio y gravedad, otorgan a la forma, un lugar en el espacio. Finalmente, los elementos prácticos que engloban la representación, significado y función, exploran el mensaje y el objetivo que cumple la forma (Wong, 1991).

Existe una característica que sobresale en las formas y que las hace más atractivas y distintivas de las otras; este factor es el color, ya que comprende tonos neutros, variaciones tonales y cromáticas. El color otorga un valor único al objeto que lo lleva y aporta un significado. Los colores son estímulos sensoriales visuales, que captan la atención del individuo y fomentan su interés por los objetos que los poseen; además, pueden provocar respuestas, amenizar un ambiente y simbolizar una idea, promoviendo la asociación entre pensamiento y cosas. Los colores otorgan funcionalidad e individualidad, ya que, al ser percibidos por el ojo humano, se diferencian con facilidad unos con otros o evocan recuerdos, identidad o sentimientos. Cada una de sus gamas provoca en el observador,

sensaciones diferentes, que los transporta al mensaje que desea ser transmitido (Palacio, 2005).

La cromática que se escogió para ser utilizada en la elaboración de la indumentaria didáctica, son los colores cálidos, fríos y vivos, puesto que, son vistosos, atractivos y llamativos; además, favorecen la concentración, el desarrollo intelectual y la activación mental, pero, también, inspiran tranquilidad, paz y calidez. Los colores seleccionados captan la atención de los infantes y los estimula a mantenerse activos por más tiempo.

### **3.5 Morfología de la indumentaria**

Andrea Saltzman (2004), en su libro: El cuerpo diseñado, menciona que el cuerpo es como una forma tridimensional y que la tela es una lámina que cubre esta figura. A esta acción de cubrir la silueta se la conoce como morfología y la indumentaria es el resultado de cómo el textil envuelve la figura.

Utilizar la tela como envolvente en el cuerpo, resulta ser un desperdicio irracional, aunque permite una interacción activa entre la tela y el cuerpo; sin embargo, el realizar nudos para enroscar la tela a la silueta, resulta ser un proceso tedioso. La unión de planos racionaliza el uso del textil y mantiene su estructura aún fuera del cuerpo, optimizando el proceso de vestirse. Al combinar la producción textil con el vestido, se puede lograr una adaptación de la forma a la anatomía del cuerpo (Saltzman, 2004).

Para Saltzman (2004), al momento de crear indumentaria, el primer aspecto a tener en cuenta es el cuerpo, pues, es la es-

tructura base sobre la que se creará la vestimenta. Es importante la dimensión corporal del usuario y su forma para crear, así como la parte frontal y posterior, los laterales, al igual que la parte superior e inferior al establecer las divisiones, evitando interferir en el movimiento. Para determinar los ángulos de apertura y direccionalidad, se consideran las articulaciones que unen los huesos del esqueleto humano. A más de la forma, hay otras variaciones al momento de crear la vestimenta, tales como: edad, sexo, posición etc.

El origen de la indumentaria se asienta en la forma que la tela materializa el diseño. El material textil es elegido a base de criterios de: color, textura, brillo, estructuración, resistencia, permeabilidad, tendencia y suavidad. No solo la morfología de la prenda varía en función a la actividad para la que una prenda es desarrollada, sino también, el material sobre el cual se plasmará. Para determinar si una tela es apta o no para realizar una vestimenta, se considera la forma de la silueta y los insumos que unirán los planos. Este instrumento es bastante manipulable, dando origen a un sinnúmero de modelos y desarticulaciones del diseño, permitiendo la fusión con otros y consintiendo así, la interacción entre el vestuario y el usuario.

El contorno del cuerpo o silueta es la superficie sobre la que se trazará el diseño de la indumentaria; puede variar en forma (trapezio, anatómica, etc.) y línea (insinuante, adherente, tensa, difusa, rígida, etc.). De acuerdo a esto, se elegirá el tipo de textil e insumos que se utilizarán para generar diferentes prendas. La vestimenta no solo es un objeto, sino que expresa pensamientos, ideas y aspectos personales de quien lo porta, otorgándole identidad al usuario.

## 3.6 CONCLUSIONES

El diseño es un arte, en el cual, se plasman ideas y pensamientos. Además, permite expresar emociones, contiene un aspecto relevante de su época y da pie a la relación objeto – sujeto.

Al diseñar y elaborar indumentaria casual orientada para niños, es imprescindible tener en cuenta aspectos ergonómicos y morfológicos, puesto que, estas son un tipo de prendas que serán utilizadas la mayor parte del tiempo y en gran parte de las actividades, en las cuales, serán partícipes estos usuarios de edad infantil. Por lo tanto, la comodidad y el estilo son características que están siempre presentes en esta indumentaria.

Tras la indumentaria que llega al consumidor, está presente un proceso que engloba criterios morfológicos combinados con los ergonómicos, hecho que da origen a prendas funcionales que se basan en la estructura y forma del cuerpo humano, y en la elección de telas que permitan movilidad y protejan a la piel de quien las porta. Es importante tener en cuenta la edad, actividades y los materiales que se usan en esta edad; de este modo, se evita que la vestimenta intervenga en el desarrollo y movilidad del usuario.

Si se tienen presentes los criterios anteriormente mencionados, la elaboración de la indumentaria infantil, no solo los protegerá del ambiente, sino que además podrán interactuar con el vestuario, dando pie a su desarrollo intelectual, estimulando al área motriz, sensorial y aportando al perfeccionamiento de sus destrezas. Al tener ropa cómoda, podrán sentirse libres de explorar el entorno que los rodea.





CAPÍTULO

4

# Recursos lúdicos a través de los insumos

## 4.1 Insumos textiles

La Real Academia Española (RAE, 2020), define a la palabra insumo como un “conjunto de elementos que toman parte de la producción de otros bienes”. Existe una gran variedad de insumos; cada uno de ellos aportan al desarrollo y producción de distintos recursos que cumplen funciones, tales como, insumos médicos, de cocina, de construcción, textiles, etc.

En el ámbito textil, los insumos son utilizados para dar un realce o acabado a la prenda; poseen una amplia gama de tipologías, tales como: cremalleras, tirantes, botones, velcro, entre otros; además, cada uno cuenta con un fin y un propósito diferente (Pérez & Gardey, 2013). Una prenda, no solo abarca telas, bocetos y diseños para su elaboración, también utiliza objetos, que, al ser sometidos a distintas técnicas, dan paso a la obtención de un bien más complejo. Rojas (2014) menciona que el insumo al ser utilizado en la elaboración de

prendas, pierde su esencia para transformarse en el producto final. El autor señala, también, que los insumos aportan a la calidad de las prendas y son escogidos de acuerdo a las características físicas de las tendencias.

Los insumos textiles, pueden ser elaborados de distintas materias primas, esto permite que cada uno sea diferente, tanto en su color, forma, tamaño y función; pueden ser vistos con facilidad en cualquier prenda y están expuestos a un constante cambio e innovación. En el Ecuador, los distribuidores ofrecen insumos de fabricación nacional o importada, variando en cuanto a la calidad y los costos.

### 4.1.1 Clasificación

Con respecto a este apartado, para su desarrollo se tomará como referencia el estudio: Guía de Insumos, de la autora Nieto (2009), quien clasifica a los insumos en tres grandes grupos; el primero, los insumos de cierre; el segundo, los insumos constructivos; y, el tercero, los insumos decorativos.

### 4.1.2 Insumos de cierre

En este grupo están los botones, cremalleras y broches. Cumplen la función de cerrar las aberturas de la prenda, por donde ingresa la persona o asegurar la ropa, evitando que esta se caiga o pierda su forma.

## Fichas de Insumos Textiles

Proveedor	Botolandia	Lira	Bazar Zalamea	Gaby's Bazar
Insumo				
Material	Metal bronce	Metal bronce	Metal bronce	Metal bronce
Tamaño	10-15-20cm	10-15-18-20-25-40-50cm	8-10-15-20-40-45-65-70cm	8-10-15-20-40cm
Color	Fríos, Plateado, Dorado.	Neutros – Fríos.	Cálidos, Fríos, Neutros.	Neutros – Fríos.
Precio	0.50ctvs-\$1.20	0.60ctvs-\$1.50	0.40ctvs-\$1.50	0.50ctvs-\$1.00
Venta	Unidad	Unidad	Unidad	Unidad
Aplicación	Prendas de vestir	Prendas de vestir	Prendas de vestir	Prendas de vestir
Producción	Industrial	Industrial	Industrial	Industrial

Tabla 2 Cremallera Metálica

<b>Proveedor</b>	<b>Botolandia</b>	<b>Lira</b>	<b>Bazar Zalamea</b>	<b>Gaby's Bazar</b>
Insumo				
Material	Plástico	Plástico	Plástico	Plástico
Tamaño	50-55-60-65cm	10-15-18-20-25-40-50cm	10-20-40-50-55-60-70-80cm	8-10-15-20-40cm
Color	Terrosos.	Neutros – Fríos.	Cálidos, Fríos, Neutros.	Neutros – Fríos.
Precio	\$3.00-\$5.00	0.30ctvs-\$1.50	0.30ctvs-\$1.10	0.50ctvs-\$1.00
Venta	Unidad	Unidad	Unidad	Unidad
Aplicación	Prendas de vestir, Bolsos, Mochilas.	Prendas de vestir, Mochilas, Bolsos.	Prendas de vestir, Bolsos, Mochilas.	Prendas de vestir, Bolsos, Mochilas.
Producción	Industrial	Industrial	Industrial	Industrial

Tabla 3 Cremallera Diente de Caballo / Plástico

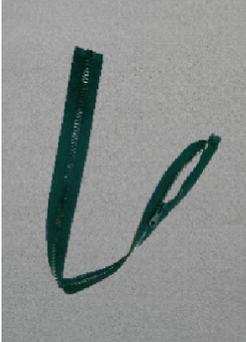
<b>Proveedor</b>	<b>Botolandia</b>	<b>Lira</b>	<b>Bazar Zalamea</b>	<b>Gaby's Bazar</b>
<b>Insumo</b>				
<b>Material</b>	Poliéster	Poliéster	Nylon	Poliéster
<b>Tamaño</b>	10-15-20cm	10-15-18-20-25- 40-50cm	8-10-15-20- 40-45-65- 70cm	8-10-15-20- 40cm
<b>Color</b>	Fríos, Neutro, Cálidos.	Neutros, Fríos, Cálidos.	Cálidos, Fríos, Neutros.	Neutros, Fríos, Cálidos.
<b>Precio</b>	0.35ctvs- 0.75ctvs	0.30ctvs-\$1.00	0.30ctvs- 0.90ctvs	0.35ctvs-\$1.00
<b>Venta</b>	Unidad	Unidad	Unidad	Unidad
<b>Aplicación</b>	Prendas de vestir.	Prendas de vestir.	Prendas de vestir.	Prendas de vestir.
<b>Producción</b>	Industrial	Industrial	Industrial	Industrial

Tabla 4 Cremallera de Poliéster / Nylon

<b>Proveedor</b>	<b>Botolandia</b>	<b>Lira</b>	<b>Bazar Zalamea</b>	<b>Gaby's Bazar</b>
Insumo				
Material	Rizos y grafios delgados.	Rizos y grafios delgados.	Rizos y grafios delgados.	Rizos y grafios delgados.
Tamaño	Ancho 4-8cm	Ancho 4-6-8cm	Ancho 3-6-8cm	Ancho 3-6cm
Color	Neutro	Neutros	Neutros	Neutros
Precio	0.50ctvs-0.75ctvs	0.50ctvs-0.90ctvs	0.40ctvs-0.75ctvs	0.50ctvs-0.90ctvs
Venta	Yarda	Yarda	Yarda	Yarda
Aplicación	Prendas de vestir, Bolsos, Mochila.	Prendas de vestir, Bolsos, Mochila.	Prendas de vestir, Bolsos, Mochila.	Prendas de vestir, Bolsos, Mochila.
Producción	Industrial	Industrial	Industrial	Industrial

Tabla 5 Velcro

<b>Proveedor</b>	<b>Botolandia</b>	<b>Lira</b>	<b>Bazar Zalamea</b>	<b>Gaby's Bazar</b>
Insumo				
Material	Metal	Metal	Metal	Metal
Tamaño	10mm	10-13-16mm	10-13mm	10-13mm
Color	Plateado	Plateado	Plateado	Plateado
Precio	0.05ctvs- 0.40ctvs	0.08ctvs- 0.50ctvs	0.05ctvs- 0.40ctvs	0.10ctvs- 0.60ctvs
Venta	Unidad-Funda de 12	Unidad-Funda de 12	Unidad-Funda de 12	Unidad-Funda de 12
Aplicación	Prendas de vestir, Bolsos, Mochila.	Prendas de vestir, Bolsos, Mochila.	Prendas de vestir, Bolsos, Mochila.	Prendas de vestir, Bolsos, Mochila.
Producción	Industrial	Industrial	Industrial	Industrial

Tabla 6 Broches y Gafetes

<b>Proveedor</b>	<b>Botolandia</b>	<b>Lira</b>	<b>Bazar Zalamea</b>	<b>Gaby's Bazar</b>
Insumo				
Material	Plástico pulido, Madera.	Plástico pulido, Madera, Resina de plástico.	Plástico pulido, Madera.	Plástico pulido.
Tamaño	10-11-15-20mm	10-15-18-20-22mm	11-15-20-22-24mm	8-10-15-20-22mm
Color	Fríos, Neutro, Cálidos.	Neutros, Fríos, Cálidos.	Cálidos, Fríos, Neutros.	Neutros, Fríos, Cálidos.
Precio	0.07ctvs-0.50ctvs	0.10ctvs-0.60ctvs	0.10ctvs-0.50ctvs	0.08ctvs-0.55ctvs
Venta	Unidad	Unidad	Unidad	Unidad
Aplicación	Prendas de vestir	Prendas de vestir	Prendas de vestir	Prendas de vestir
Producción	Industrial	Industrial	Industrial	Industrial

Tabla 7 Botones

<b>Proveedor</b>	<b>Botolandia</b>	<b>Lira</b>	<b>Bazar Zalamea</b>	<b>Gaby's Bazar</b>
Insumo				
Material	Poliéster	Lino	Lana	Poliéster
Tamaño	18-45-60-75cm	18-20-45cm	18-45-60-75-80cm	18-45-60-80-90cm
Color	Fríos, Neutros, Cálidos.	Neutros, Fríos, Cálidos	Cálidos, Fríos, Neutros	Neutros, Fríos, Cálidos.
Precio	0.25ctvs-0.50ctvs	0.25ctvs-0.70ctvs	0.20ctvs-0.70ctvs	0.25ctvs-0.75ctvs
Venta	Par	Par	Par	Par
Aplicación	Prendas de vestir, Bolsos, Mochilas.	Prendas de vestir, Mochilas, Bolsos.	Prendas de vestir, Bolsos, Mochilas.	Prendas de vestir, Mochilas, Bolsos.
Producción	Industrial	Industrial	Industrial	Industrial

Tabla 8. Cordón

### 4.1.3 Insumos constructivos

Son aquellos que permiten unir partes de las prendas para lograr su forma final; aquí están los hilos y elásticos.

#### Fichas de Insumos Textiles

Proveedor	Botolandia	Lira	Bazar Zalamea	Gaby's Bazar
Insumo				
Material	Poliéster	Poliéster	Poliéster	Poliéster
Tamaño	40/3 – 40/2 – 70/2 – 60/2 – 100/2	40/3 – 40/2 – 70/2 – 60/2 – 100/2	40/3 – 40/2 – 70/2 – 60/2 – 100/2	40/3 – 40/2 – 70/2 – 60/2 – 100/2
Color	Fríos, Neutros, Cálidos.	Neutros, Fríos, Cálidos.	Cálidos, Fríos, Neutros.	Neutros, Fríos, Cálidos.
Precio	\$1.50 - \$2.50	\$1.20 - \$2.00	\$1.00 - \$2.20	\$1.50 - \$3.00
Venta	Unidad	Unidad	Unidad	Unidad
Aplicación	Prendas de vestir	Prendas de vestir	Prendas de vestir	Prendas de vestir
Producción	Industrial	Industrial	Industrial	Industrial

Tabla 9 Hilos

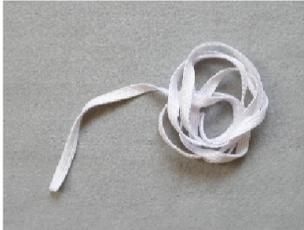
<b>Proveedor</b>	<b>Botolandia</b>	<b>Lira</b>	<b>Bazar Zalamea</b>	<b>Gaby's Bazar</b>
Insumo				
Material	Fibra del polipropileno	Fibra de polipropileno	Fibra de polipropileno	Fibra de polipropileno
Tamaño	3cm	0.5 – 1 – 3 - 5cm	1 – 3cm	0.5 – 1cm
Color	Neutro	Neutros	Neutros	Neutros
Precio	0.50ctvs	0.15ctvs-0.75ctvs	0.20ctvs-0.60ctvs	0.20ctvs-0.50ctvs
Venta	Metro	Yarda	Yarda	Metro
Aplicación	Prendas de vestir	Prendas de vestir	Prendas de vestir	Prendas de vestir
Producción	Industrial	Industrial	Industrial	Industrial

Tabla 10 Elástico

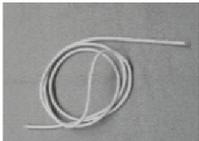
<b>Proveedor</b>	<b>Botolandia</b>	<b>Lira</b>	<b>Bazar Zalamea</b>	<b>Gaby's Bazar</b>
Insumo				
Material	Poliéster y elastómero	Poliéster y elastómero	Poliéster y elastómero	Poliéster y elastómero
Tamaño	3-4-6mm	3-4-6mm	3-4mm	4-6mm
Color	Neutro	Neutros, Fríos.	Neutros	Neutros
Precio	0.20ctvs-0.40ctvs	0.20ctvs-0.25ctvs	0.20ctvs-0.40ctvs	0.20ctvs-0.30ctvs
Venta	Yarda	Yarda	Yarda	Yarda
Aplicación	Prendas de vestir	Prendas de vestir	Prendas de vestir	Prendas de vestir
Producción	Industrial	Industrial	Industrial	Industrial

Tabla 11 Cordón Elástico

#### 4.1.4 Insumos Decorativos

Son elementos que sirven para decorar la prenda; son montados a través de bordados con técnicas específicas y, otros, se adhieren a la tela con vapor. Entre estos están, las cintas, sesgos, adhesivos, encaje, etc.

##### Fichas de Insumos Textiles

Proveedor	Lira	Bazar Zalamea	Gaby's Bazar
Insumo			
Material	Elastina	Elastina	Poliéster-algodón
Tamaño	5-10-17cm	5-8-10cm	1-2-5cm
Color	Neutros, Fríos, Cálidos, Pastel.	Cálidos, Fríos, Neutros.	Neutros, Fríos, Cálidos.
Precio	\$1.20-\$2.00	0.75ctvs-\$1.40	0.80ctvs-\$1.00
Venta	Yarda	Yarda	Yarda
Aplicación	Prendas de vestir	Prendas de vestir	Prendas de vestir
Producción	Industrial	Industrial	Industrial

Tabla 12 Encaje

<b>Proveedor</b>	<b>Botolandia</b>	<b>Lira</b>	<b>Bazar Zalamea</b>	<b>Gaby's Bazar</b>
Insumo				
Material	Satín	Satín	Satín	Groo
Tamaño	Nº0 al Nº9	Nº0 al Nº9	Nº0 al Nº9	Nº1– Nº4 - Nº9
Color	Neutro	Neutros, Fríos.	Neutros	Neutros
Precio	0.20ctvs- 0.50ctvs	0.15ctvs-0.50ctvs	0.15ctvs- 0.40ctvs	0.20ctvs- 0.60ctvs
Venta	Yarda	Yarda	Yarda	Yarda
Aplicación	Prendas de vestir, Decoraciones	Prendas de vestir, Decoraciones.	Prendas de vestir, Decoraciones.	Prendas de vestir, Decoraciones.
Producción	Industrial	Industrial	Industrial	Industrial

Tabla 13 Cintas

#### 4.1.5 Tabla de resultados generales

Insumo	Uso para prendas que estimulen la motricidad fina.		Justificación
	Factible	No factible	
Cremallera metálica		X	Material rígido, difícil manipulación, no apto para niños de 2 años.
Cremallera diente de caballo / Plástico	X		Coordinación óculo-manual, solución de problemas, perfección de movimientos, manejo del nivel de fuerza, manejo de la pinza manual.
Cremallera de Poliéster / Nylon		X	Difícil manipulación, no apto para niños de 2 años, alto grado de complejidad.
Velcro	X		Estimulación de la pinza manual, perfección de movimientos, manejo de la pinza manual, manejo del nivel de fuerza, desarrollo creativo.
Broche y Gafete		X	No apto para niños de 2 años, difícil manipulación, material pequeño, alto grado de complejidad.
Botón	X		Uso de botones grandes, coordinación óculo-manual, solución de problemas, desarrollo de la imaginación.

Cordón	X		Coordinación óculo-manual, desarrollo de la creatividad.
Hilos		X	No aptos para niños de 2 años, unión de las partes de la prenda.
Elástico	X		Coordinación óculo-manual, manejo del nivel de fuerza.
Cordón elástico	X		Manejo de la pinza manual. Manejo del nivel de fuerza, coordinación óculo- manual.
Cinta	X		Coordinación óculo-manual, desarrollo de la creatividad, solución de problemas.
Encaje		X	Uso decorativo, no desarrolla ninguna destreza en el infante.

Tabla 14 Resultados de los Insumos Textiles

Para lograr determinar los insumos aptos para trabajar con los infantes de dos años, se realizaron entrevistas a profesionales en la estimulación temprana. Gabriela Tacuri (2021), es licenciada en estimulación temprana y cursa actualmente una maestría en la Universidad del Azuay; ha sido invitada a seminarios nacionales e internacionales, es propietaria y fundadora del centro Bebé Gaby Estimulación y vocera de la empresa Bebemundo. A decir de Tacuri (2021), los cierres metálicos e invisibles no son idóneos para utilizarse en los niños de esta edad, ya que suelen ser rígidos o en ocasiones trabarse, lo que impide una correcta estimulación.

Por otra parte, Katherine Gamboa (2021), estimuladora temprana y psicóloga social, quien trabajó cinco años para el programa del Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), Creciendo con Nuestros Hijos, posee un masterado en educación intercultural y actualmente realiza consulta privada, manifiesta que, los cierres metálicos, al no ser fáciles de manipular, pueden causar frustración y desagrado en los pequeños.

Con respecto al velcro, las dos profesionales coinciden en

que es una herramienta útil; manifiestan que aporta al correcto manejo de la pinza. En referencia al broche y gafete, concuerdan en que la manipulación es difícil, dado que posee un grado de complejidad alto. En cuanto a materiales como: botón, cordón, elástico, cordón elástico y cinta, concuerdan que permiten perfeccionar la coordinación óculo-manual, estimular la creatividad e imaginación y desarrollar la capacidad de solución de problemas. Finalmente, los hilos y encajes, son dados más para uso decorativo o para unir partes de las prendas.

Según Gabriela Tacuri (2021), el uso de los insumos textiles ayudará al perfeccionamiento del uso de la pinza superior; sin embargo, manifiesta que la trabajar bajo presión, logrará, en un futuro, una adecuada adaptación a la etapa de la pre-escritura o lecto-escritura y que, al ser un trabajo integral y no segmentado, se contribuirá al desarrollo del área social, sensorial, adaptativa y cognitiva. Katherine Gamboa (2021), en cambio, expresa que los dos años son una etapa crucial y fundamental para la estimulación motriz adecuada y correcto manejo de la pinza, dado que los niños tienden a absorber todos los conocimientos a los que son expuestos.

## 4.2 Introducción de Recursos Lúdicos

Los recursos lúdicos, permiten un aprendizaje ameno; el conocimiento se interioriza con mayor facilidad, mantiene por más tiempo el foco atencional y permiten al niño ser parte de las enseñanzas. En la ciudad de Cuenca existe una gran variedad de tiendas que se dedican a la distribución de estos productos; gran parte de ellos importados de China o Estados Unidos y, en una mínima cantidad, los productos nacionales. Entre estos grandes establecimientos encontramos a Coral Hipermercados, Juguetón, Bebemundo e Importadora Cumpleaños, que cuentan con una larga trayectoria.

En las fichas que se colocan a continuación, se presentan los recursos lúdicos que se utilizarán para ser fusionados con la vestimenta.

### Ficha de Recursos Lúdicos

	Nombre: <i>Monstruos Actividades Sorpresa</i>
	Recurso lúdico factor sorpresa
	Material: Plástico
	Tamaño: 7 x 35.56 x 20.32 cm
	Juego: Puertas sorpresa de las que emergen los monstruos al presionar los botones.
	Descripción/Prestación del producto: Ayuda a la solución de problemas, aporta a la motricidad fina coordinación óculo-manual, aprendizaje de números y colores, desarrollo del razonamiento.
Edad: 6 meses a 4 años	
P.V.P: \$33,67	

Tabla 15 Recurso Lúdico Monstruos Actividades Sorpresa.

	Nombre: <i>Roll &amp; Assembles Animal Train</i>
	Recurso lúdico engranaje
	Material: Plástico
	Tamaño: 50 x 14x 25.5cm
	Juego: Engranaje de las piezas de animales en el tren.
	Descripción/Prestación del producto: Aporta a la motricidad fina coordinación óculo- manual, fomenta la conciencia visual, desarrollo de la creatividad,
Edad: 18 meses a 4 años	
P.V.P: \$32,47	

Tabla 16 Recurso Lúdico Roll & Assembles Animal Train

	<p>Nombre: <i>Six-Sided Drum</i></p> <p>Recurso lúdico de movimiento de piezas, encajable.</p>
	<p>Material: Plástico</p>
	<p>Tamaño: 62 x 62 x 55cm</p>
	<p>Juego: Cubo multijuegos</p>
	<p>Descripción/Prestación del producto: Aporta a la motricidad fina coordinación óculo- manual, interacción niño-adulto, desarrollo del razonamiento, desarrollo de la creatividad.</p>
	<p>Edad: 18 meses a 4 años</p> <p>P.V.P: \$23,00</p>

Tabla 17 Recurso Lúdico Six-Sided Drum

	<p>Nombre: <i>Camión de Bloques Aprende Conmigo</i></p> <p>Recurso lúdico encajable.</p>
	<p>Material: Plástico</p>
	<p>Tamaño: 24.5 x 12.6 x 18.5 cm</p>
	<p>Juego: Manejo de figuras encajables</p>
	<p>Descripción/Prestación del producto: Aporta a la motricidad fina coordinación óculo- manual, desarrollo del razonamiento, aprender la ubicación de las piezas.</p>
	<p>Edad: 6 meses a 3 años</p> <p>P.V.P: \$35,73</p>

Tabla 18 Recurso Lúdico Camión de Bloques Aprende Conmigo

	<p>Nombre: <i>Pirámide de actividades</i></p> <p>Recurso lúdico factor sorpresa, movimiento de fichas.</p>
	<p>Material: Plástico</p>
	<p>Tamaño: 31 x 62 x 26 cm</p>
	<p>Juego: Pirámide de multijuegos para que se divierta el niño.</p>
	<p>Descripción/Prestación del producto: Desarrollo de la creatividad, aprendizaje de colores y animales, desarrollo del razonamiento, aporta a la motricidad fina coordinación óculo- manual.</p>
	<p>Edad: 2 años a 5 años</p> <p>P.V.P: \$36,00</p>

Tabla 19 Recurso Lúdico Pirámide de actividades

	<p>Nombre: <i>Laberinto colorido</i></p> <p>Recurso lúdico recorrido de fichas.</p>
	<p>Material: Madera.</p>
	<p>Tamaño: 14 x 14 x 16,5 cm</p>
	<p>Juego: Recorrido de fichas</p>
	<p>Descripción/Prestación del producto: Ayuda a diferenciar formas, desarrollo de la creatividad, ayuda a la solución de problemas, desarrollo del razonamiento, aporta a la motricidad fina coordinación óculo- manual.</p>
	<p>Edad: 18 meses a 3 años</p> <p>P.V.P: \$14,00</p>

Tabla 20 Recurso Lúdico Laberinto colorido

	<p>Nombre: <i>Rompecabezas de 4 piezas</i></p> <p>Recurso lúdico encajable</p>
	<p>Material: Madera</p>
	<p>Tamaño: 14,5 x 14,5cm</p>
	<p>Juego: Manejo de figuras encajables</p>
	<p>Descripción/Prestación del producto: Aporta a la motricidad fina coordinación óculo manual, desarrollo del razonamiento, aprendizaje de la ubicación de las piezas, ayuda a la solución de problemas.</p>
	<p>Edad: 2 años a 3 años</p>
	<p>P.V.P: \$2,94</p>

Tabla 21 Recurso Lúdico Rompecabezas de 4 piezas

	<p>Nombre: <i>Babies Set Historias del Bebé</i></p> <p>Recurso lúdico de movimiento</p>
	<p>Material: Plástico</p>
	<p>Tamaño: 5 x 21 x 19cm.</p>
	<p>Juego: Libro con páginas que se mueven con una breve historia.</p>
	<p>Descripción/Prestación del producto: Aporta a la motricidad fina coordinación óculo- manual, desarrollo del razonamiento, ayuda a la solución de problemas, interacción niño-adulto.</p>
	<p>Edad: 18 meses a 5 años.</p>
	<p>P.V.P: \$23,84</p>

Tabla 22 Recurso Lúdico Babies Set Historias del Bebé

### 4.3 Criterios morfológicos

Elaborar una prenda engloba criterios morfológicos que ayudan a determinar la forma, modelo y funcionalidad de la indumentaria, a través de quien lo porta. Andrea Saltzman (2004), manifiesta que, si la vestimenta tiene presente la morfología, podrá interactuar con su usuario y permitirle de manera cómoda, realizar sus actividades diarias. El siguiente cuadro expone los criterios sobre los cuales se creará esta indumentaria que pretende estimular a la motricidad fina.

Silueta	El textil	Articulación de Planos	Acceso y Cierre	Significado
<p>Insinuante, no es ajustada ni floja y no interviene en la movilidad del niño, permitiendo explorar su entorno a través del gateo, caminata, trote y la escalada.</p> <p>Con respecto a la sisa no tiene que ser ajustada, holgura de 4cm y sus medidas antropométricas.</p>	<p>Hipoalergénico, cuida la piel de los niños y evita inconvenientes al realizar sus actividades.</p> <p>Bases textiles como: jersey de algodón, gabardina, lino.</p>	<p>El poder articular, unir, insertar y ajustar, posibilita la interacción con la prenda permitiendo que se dé la estimulación de la motricidad fina. Con la fusión de recursos lúdicos como: el factor sorpresa, el engranaje, recorrido de fichas, encajable, movimiento de piezas.</p>	<p>Los insumos permiten estimular al niño en la tarea de vestirse (elástico y cierres), generan independencia y aportan a la asociación de forma y color (diferenciación de la parte delantera de la trasera mediante el color). Mediante la utilización de cremallera plástica, velcro, botones, cordón, cordón elástico, cintas. También se debe tener en cuenta la ubicación para que le sirva de guía al infante.</p>	<p>Permite que el niño se identifique y comience a formar sus rasgos de personalidad.</p> <p>Esto se puede lograr a través del uso de colores cálidos y fríos, la utilización de formas a utilizarse en la vestimenta.</p>

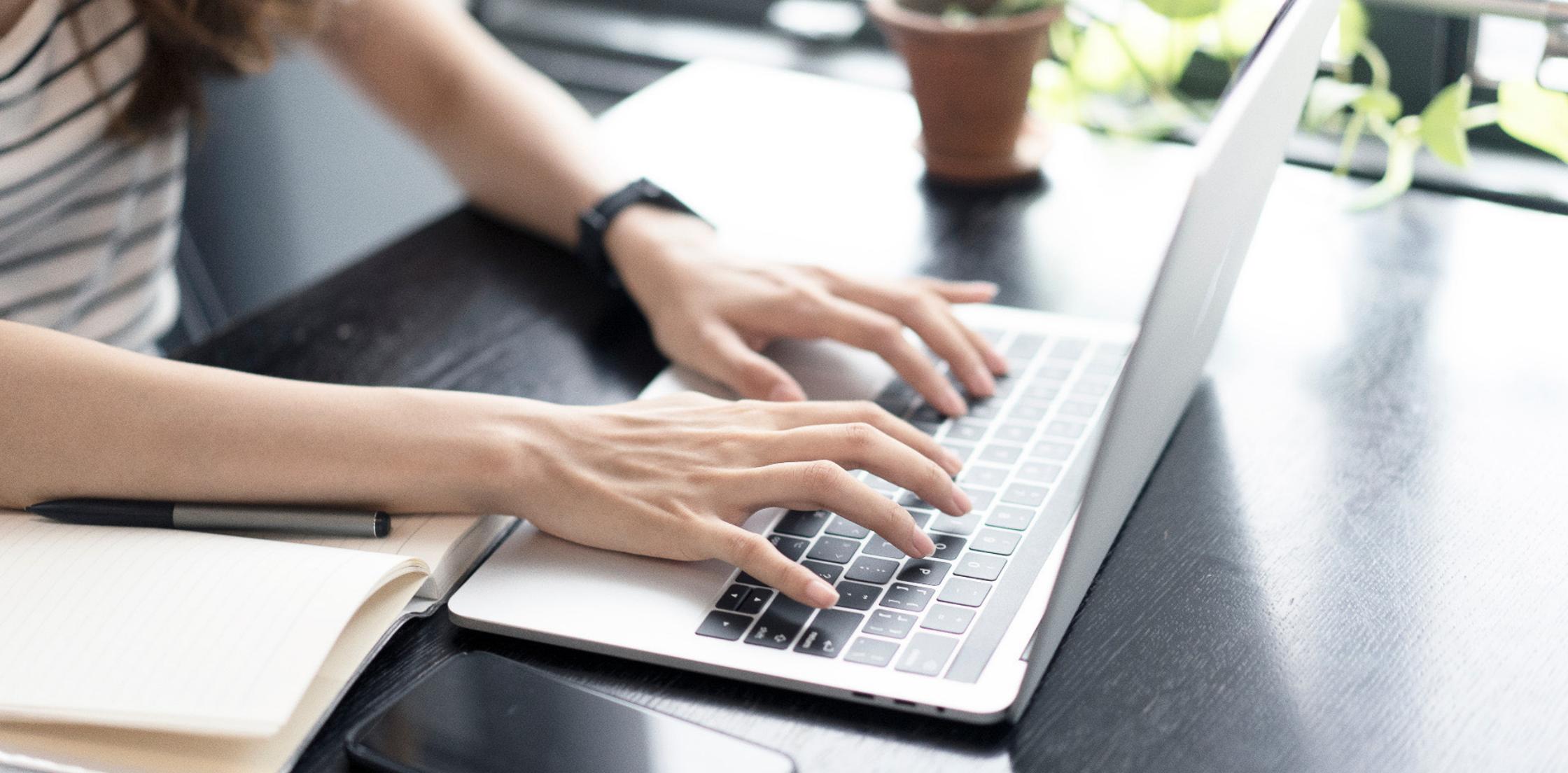
Tabla 2.3 Criterios Morfológicos

## 4.4 CONCLUSIONES

Para lograr desarrollar indumentaria que estimule la motricidad fina, se realizó un trabajo multidisciplinario, en el cual, la investigación de campo fue la que permitió determinar los insumos, recursos lúdicos y los criterios morfológicos adecuados, para elaborar prendas funcionales.

En la ciudad de Cuenca, existe un sinnúmero de lugares en los cuales se distribuyen tanto insumos como recursos lúdicos; tras elegir los más relevantes, se optó por visitar y conocer acerca de sus productos, así como las características y el lugar de procedencia.

Mediante una entrevista realizada a dos estimuladoras tempranas, Gabriela Tacuri y Katherine Gamboa, se logró determinar los productos que aportarán a la realización de este proyecto y se descartó a los que no serán utilizados. Para definir los criterios morfológicos, en cambio, la referencia teórica se basó en el libro de Andrea Saltzman (2004) titulado: El cuerpo diseñado.



# CAPÍTULO

# 5

# Planificación

## 5.1 Definición del usuario/beneficiario

El usuario al que va dirigido este proyecto, son las niñas de 2 años. Mismas que se encuentran en el auge de su desarrollo, a través de la experimentación y exploración de su entorno. Los infantes de esta edad, sienten la necesidad de independencia y libertad, diferencian entre lo que les atrae y lo que les disgusta, los colores vivos, fríos y cálidos son lo que captan su atención, al igual que las distintas formas que existen. Los pequeños son como un libro en blanco, dispuestos a recibir la orientación adecuada, que le permita mejorar sus destrezas y asimilar los conceptos que son nuevos para ellos. Estos son niños que residen en la ciudad de Cuenca, ya sea con padres que viven dentro de la ciudad, país o se encuentran en países extranjeros.

Las figuras paterna y materna, están presentes y son participantes del desarrollo intelectual de los niños; mismos que buscan estimular adecuadamente, cada una de las destrezas de sus hijos. Son padres que le prestan especial atención a su aprendizaje y buscan los recursos que les permitan lograr este objetivo. Estos pertenecen a la clase media y media alta.

La sociedad, estimuladores, padres e infantes, son los beneficiarios directos de este proyecto, pues al volver a los niños

personas autodidactas, se logrará precisar el desarrollo de las habilidades motoras, mentales, lógicas y de razonamiento. Además, se generará un mayor grado de independencia, un enriquecimiento en el área social y un aprovechamiento de estas prendas que están presentes en su uso diario.

## 5.2 Brief de Diseño

### 5.2.1 Contexto

En la ciudad de Cuenca, existe un desaprovechamiento del diseño de indumentaria casual, como recurso de estimulación de la motricidad fina, dado que este objetivo solo se logra, a través de la utilización de recursos lúdicos, y no se optimiza las funciones que tiene la vestimenta, a más de la de vestir.

### 5.2.2 Objetivo del Proyecto

Crear indumentaria en base a un análisis ergonómico de los materiales e insumos, respetando los criterios establecidos en cuanto al usuario.

Evidenciar la funcionalidad de la prenda a través de su uso y mediante la observación por parte de profesionales en el campo.

### 5.2.3 Mensaje

“Elaborar indumentaria que aporte al desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños. Utilizando insumos de calidad, y bases textiles hipoalergénicas y resistentes, proporcionando confort al vestir estas prendas.”

### 5.2.4 Inspiración

El surrealismo nace como una expresión lingüística que más tarde se va adentrando en las demás disciplinas artísticas. Al ser una expresión personal no existe un sentido único, pero existen dos líneas generales, la primera, espontánea, fluida y automática, con universos propios figurativos; y la segunda naturalista, que muestra el mundo de los sueños y el inconsciente.

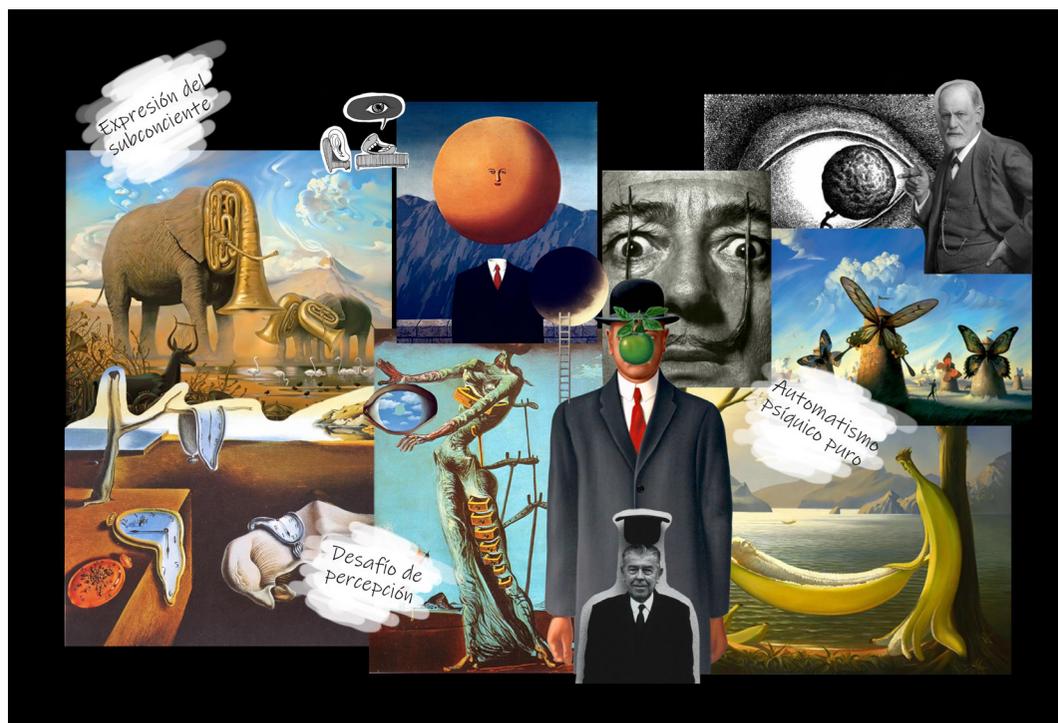
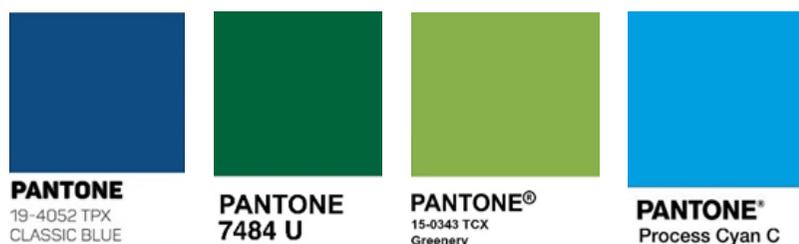


Ilustración 36 Surrealismo

### 5.2.5 Cromática

La cromática que se utilizara, son los colores fríos y cálidos, dado que estos captan la atención del infante y mantienen su foco atencional activo.

Colores fríos



Colores cálidos



### 5.2.6 Materiales

La elaboración de estas prendas, será mediante el uso de bases textiles hipoalergénicas, como el flis, dado que la piel de las niñas de dos años es sensible. Con respecto a los insumos, estos deben ser cómodos, seguros y adaptables, entre ellos están los cierres Diente de caballo, el cordón, el cordón de elástico, el elástico, el velcro y las cintas. El estilo a utilizarse es el casual activo, este es principalmente utilizado para realizar actividades deportivas, entre las prendas que lo integran, se encuentran las camisetas, calentadores, buzos, y sudaderas.

### 5.2.7 Constantes y Variables

Constantes	Variables
<b>Cromática: Pasteles y neutros</b>	<b>Cromática: Cálidos ( Naranja y amarillo) y fríos (Celeste y verde)</b>
<b>Silueta: Insinuante</b>	-----
<b>Forma: Indumentaria de 2 piezas</b>	-----
-----	<b>Insumos textiles</b>
-----	<b>Patronaje</b>
-----	<b>Recursos lúdicos</b>
-----	<b>Fusión</b>

Tabla 24 Contantes y Variables

### 5.2.8 Tendencia

La tendencia a seguir se obtuvo de la página Fashion Snoops, misma que es una tendencia otoño invierno 2021 – 2022, que tiene como referente a la moda femenina y masculina, con una perspectiva visualizada desde el surrealismo. Este permite impulsar la imaginación, creatividad y color, teniendo en cuenta el papel importante que juega la comodidad y funcionalidad en prendas orientadas para niños.



Ilustración 37 Tendencias 2021-2022

### 5.3 Estrategias Creativas

Mediante la investigación de campo, se realizó una indaga-

ción, con respecto a los insumos textiles y recursos lúdicos que existen en la ciudad de Cuenca. A través de esta indagación, se logró determinar los materiales aptos para realizar este proyecto.

Tras la exploración de los insumos, se realizó la experimentación, en donde se fusiono los recursos lúdicos con los insumos y materiales previamente seleccionados.

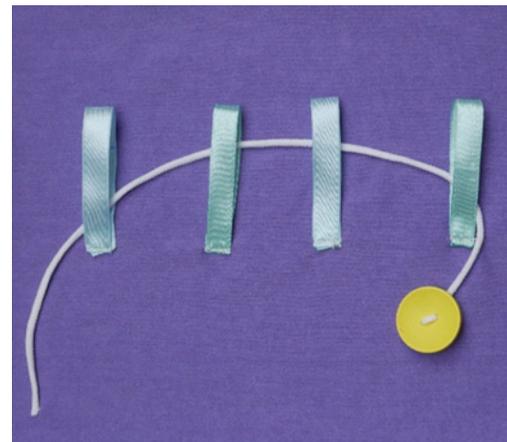


Ilustración 38 Experimentación: cinta, eslatico, botón

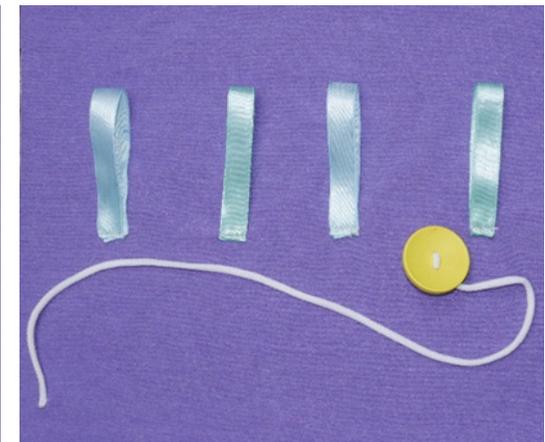


Ilustración 40 Experimentación: cinta, eslatico, botón



Ilustración 39 Experimentación: bolsillo, eslatico, aplique

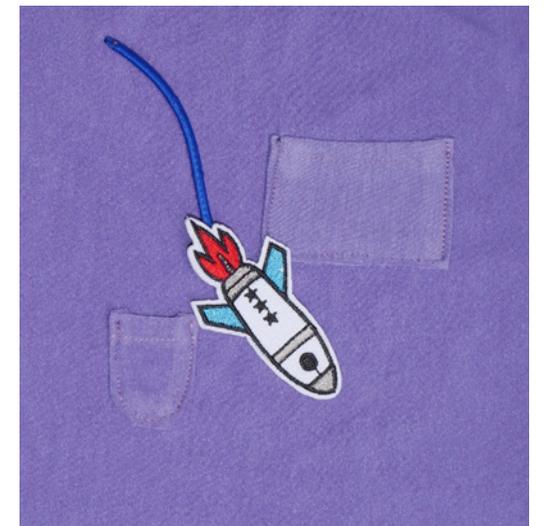


Ilustración 41 Experimentación: bolsillo, eslatico, aplique

## 5.4 Definición del plan de negocios

### 5.4.1 Nombre comercial

LIBET

### 5.4.2 Misión

Brindar prendas de vestir autoestimulantes, que favorezcan al desarrollo intelectual de los niños, mediante productos innovadores y atractivos.

### 5.4.3 Visión

Lograr fundar una marca, con el propósito de crear indumentaria, que a mas de vestir bien al niño, aporte a la estimulación de las diversas áreas de aprendizaje.

### 5.4.4 Objetivos

- Posicionarse en el mercado local, nacional e internacional, como una marca que promueve a la autoestimulación en infantes.
- Obtener una certificación internacional otorgada por la Asociación Americana de Psicología, con respecto a las prendas a elaborarse.

### 5.4.5 Análisis F.O.D.A.

#### Fortalezas:

- Acabados reforzados y de primera.
- Producto innovador y atractivo.
- Indumentaria realizada en base a criterios ergonómicos.
- Aporta al desarrollo de habilidades del niño.
- Herramienta de autoestimulación
- Personalizacion de la prenda.

#### Oportunidades:

- No existe competencia dentro del país.
- Padres preocupados por el desarrollo intelectual en los niños.
- Expansión a nivel nacional e internacional.
- Atraer a nuevos mercados.

#### Debilidades:

- Tiempo de producción largo.
- No existe gran variedad de insumos, especialmente los botones.
- Uso inadecuado de la prenda.

#### Amenazas:

- Plagio de las prendas.
- Producción a bajo costo.
- Falta de apoyo local.
- Falta de reconocimiento del valor real del producto.

## 5.5 CONCLUSIONES

En la elaboración de prendas de vestir, influyen un sinnúmero de factores, el material con el cual se elaborara la indumentaria, los colores, las tendencias, la inspiración, entre otros. Para definir las bases textiles a utilizarse, se lo realiza mediante criterios ergonómicos, mismos que brindan comodidad al usar las prendas.

En conclusión, la elaboración de indumentaria implica un proceso creativo, tanto a nivel estético, lógico y funcional. Cada línea de ropa, debe estar ligada a una tendencia marcada y en base a las políticas establecidas por la marca. El crear una marca aborda un estudio total del mercado al que se desea llegar, y a los objetivos que delimitaran su desarrollo.



# CAPÍTULO

# 6

# Anteproyecto

## 6.1 Ideación

Joan Miró, fue un pintor, escultor, grabador y ceramista, de nacionalidad española, considerado uno de los pioneros del surrealismo y un exponente del surrealismo abstracto. En sus obras, que a lo largo del tiempo se fueron convirtiendo en un arte más simple, más abstracto, se ve reflejado el infantilismo automático que se fusiona con la cultura popular.



Ilustración 42 Collage obras de Joan Miró

## 6.2 Proceso creativo

Los sketchbooks, permiten tener una visión más clara, de los criterios que se tendrá presentes al crear la próxima colección, mediante la investigación y selección de elementos importantes, para su posterior bocetación.

### 6.2.1 El carnaval de arlequín

Este oleo muestra, objetos y seres con juguetes que aparentan moverse, en un universo infantil, marcando las formas y colores presentes. Profundiza el lado mágico de las cosas.

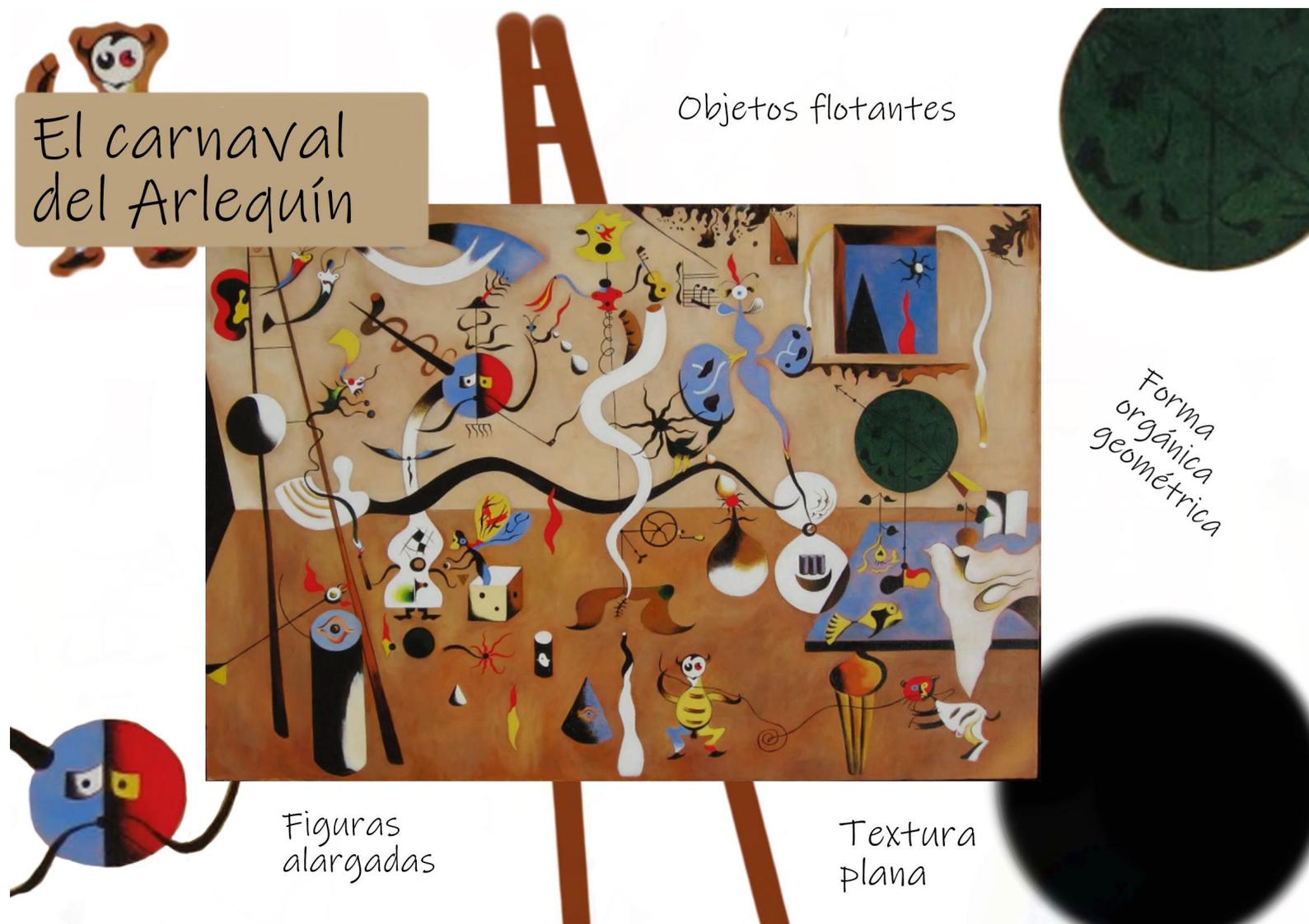


Ilustración 43 Sketchbook obra El carnaval de Arlequín (1924)

## 6.2.2 Signos y constelaciones enamorados de una mujer

El lienzo refleja una visión de la realidad plagada de colores, formas y símbolos, que se manifiesta en un cielo estrellado y el rostro de una mujer.



Ilustración 44 Sketchbook de la obra Signos y constelaciones enamorados de una mujer. (1941)

### 6.2.3 La sonrisa de las alas flameantes

Este óleo contiene líneas y formas sencillas, que asemejan la silueta de unas alas, como una expresión de búsqueda de libertad.



Ilustración 45 Sketchbook de la obra La sonrisa de las alas flameantes. (1953)

## 6.2.4 Interior holandés

Esta obra es una manifestación evidente de la pureza de la infancia, los trazos, formas y colores, se combinan en signos, que pretenden transmitir un significado ingenuo y puro en los dibujos presentados.



Ilustración 46 Sketchbook de la obra Interior Holandés. (1953)

## 6.3 BOCETACIÓN

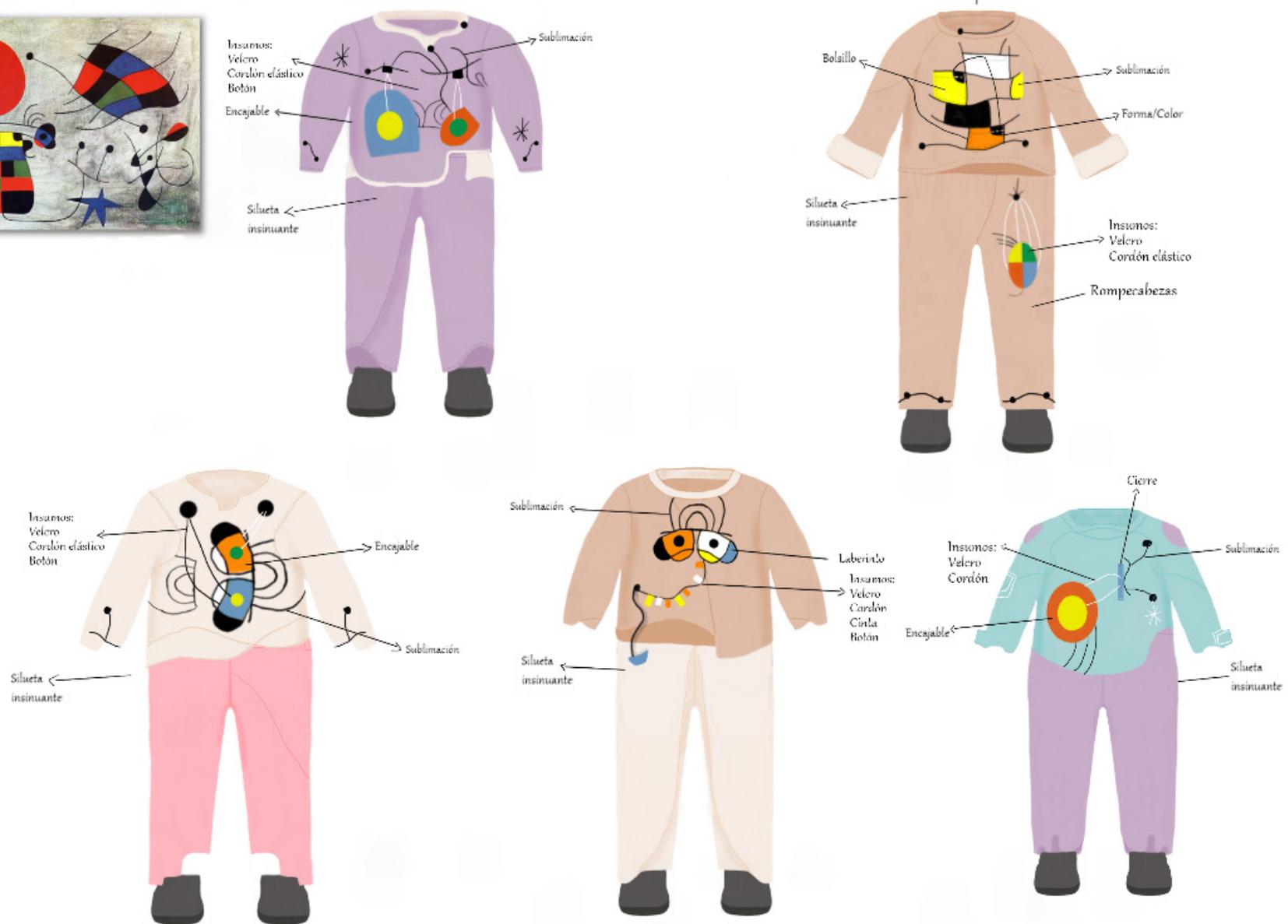
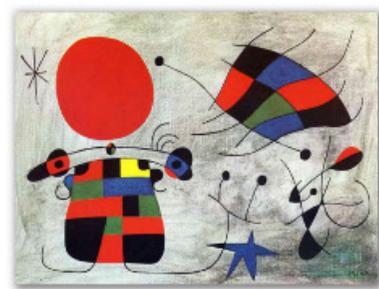


Ilustración 47 Boceto Inicial inspirado en la obra La Sonrisa de Alas Flameantes

### Outfit 1 Inspirado en la obra La Sonrisa de Alas Flameantes

- Fusiona la función de los recursos lúdicos, como el rompecabezas, el laberinto, los encajables, con figuras inspiradas en la obra Sonrisas Flameantes de Joan Miró.
- Utiliza tonos pastel para la vestimenta que se contrastan con los colores vivos de las figuras, captando así la atención de las niñas.
- Aporta a la estimulación de la motricidad fina, coordinación oculo manual.
- Mejor el manejo de la pinza manual.
- Estimula la percepción color forma y el tacto.

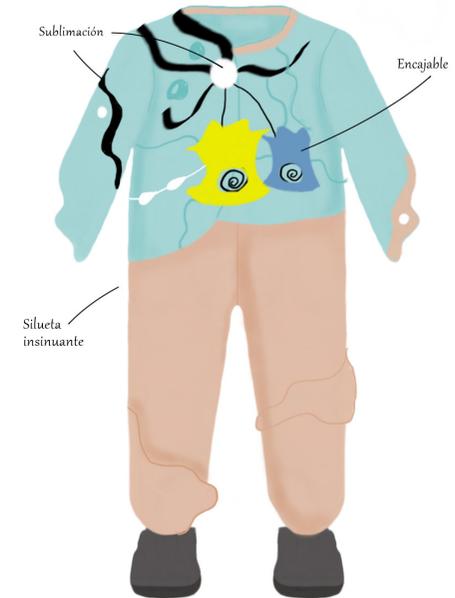
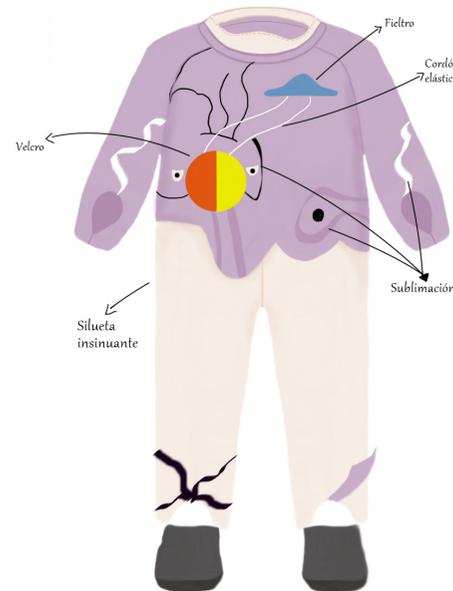
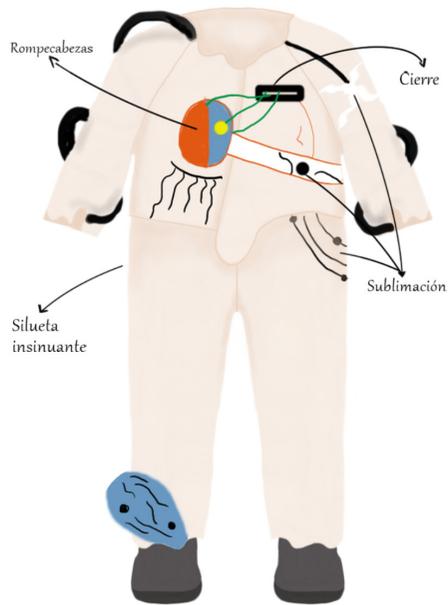
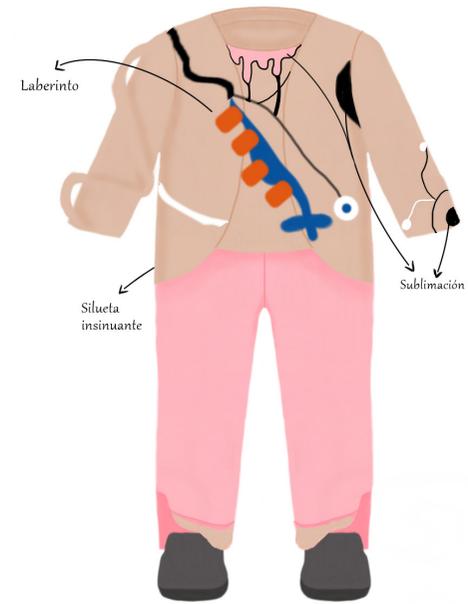
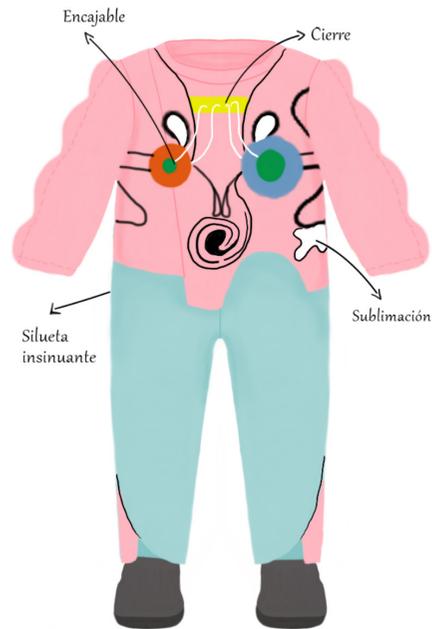


Ilustración 48 Boceto Inicial inspirado en la obra El Carnaval de Arlequín

## Outfit 2 Inspirado en la obra El Carnaval de Arlequín

- Contiene formas inspiradas en la obra el Carnaval de Arlequín, que se fusionan con los recursos lúdicos, dando como producto final, estímulos en la ropa, como laberintos, rompecabezas, etc.
- Existe un contraste entre los tonos pasteles, utilizados en la elaboración de la indumentaria y los colores vivos que resaltan en las figuras.
- Los estímulos en la indumentaria, aportan al desarrollo de la motricidad fina, a la coordinación óculo manual y al manejo de la pinza manual.
- Trabaja la percepción de lo abstracto y la percepción color – forma.
- Fomenta la imaginación e interacción en las niñas.

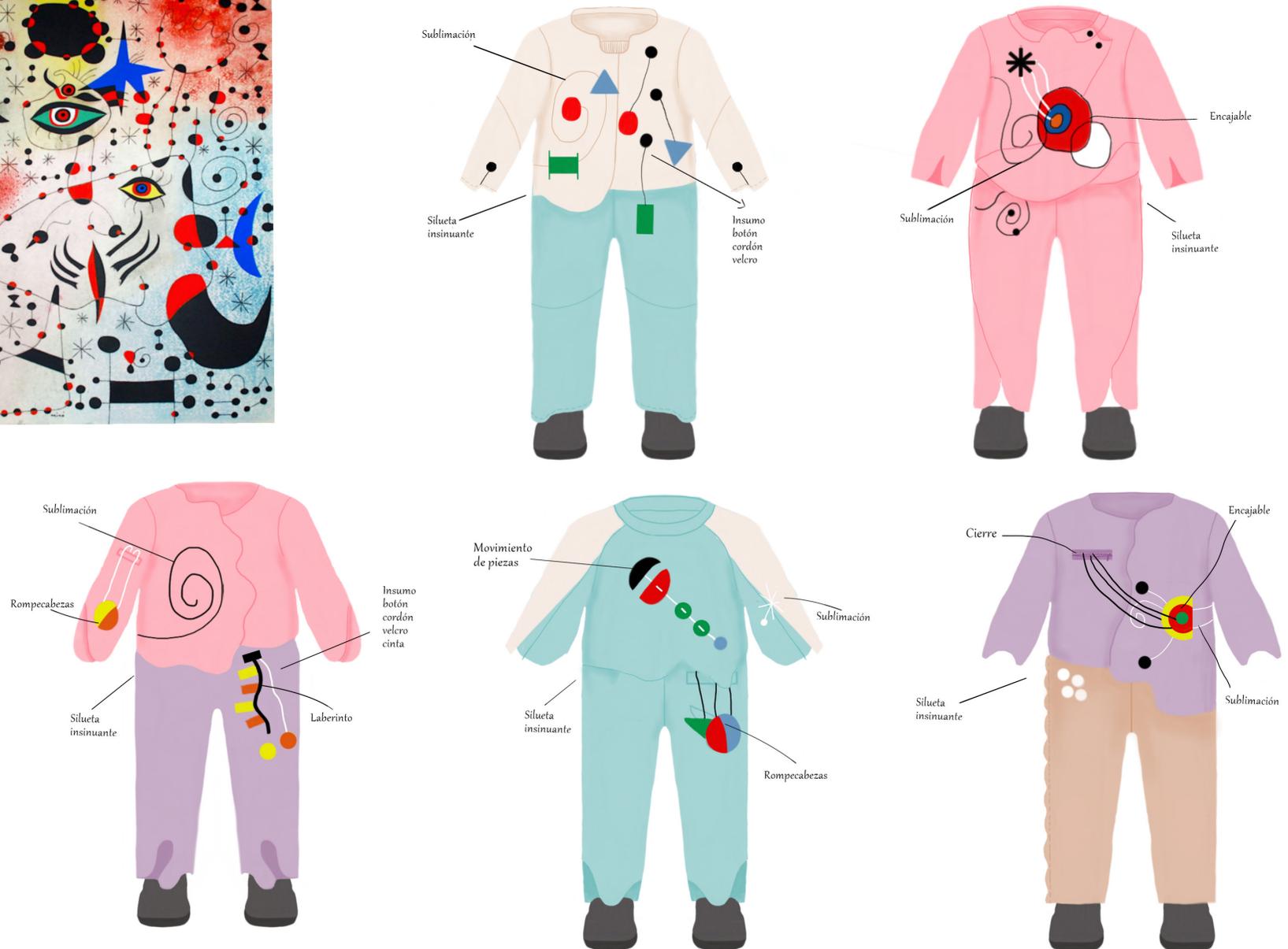


Ilustración 49 Boceto Inicial inspirado en la obra Signos y constelaciones enamorados de una mujer

### Outfit 3

#### Inspirado en la obra Signos y Constelaciones enamorados de una mujer.

- Las figuras de la parte central de la prenda, fueron inspiradas en la obra Signos y Constelaciones enamorados de una mujer.
- Capta la atención del usuario, el contraste entre los tonos pasteles de la prenda y los colores vivos de las figuras.
- Los recursos lúdicos, como los laberintos, encajables y rompecabezas, son perfectamente representados en la parte central de la prenda.
- Aporta al desarrollo de la imaginación.
- Permite la interacción de los niños con la prenda, generando autonomía.
- Estimula la motricidad fina, la coordinación óculo manual y la perfección del manejo de la pinza manual.

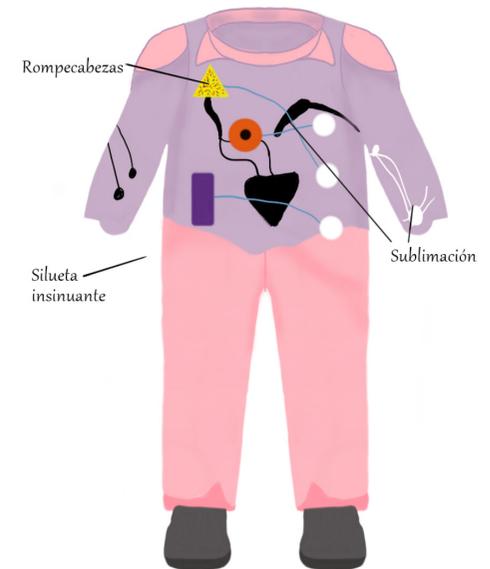
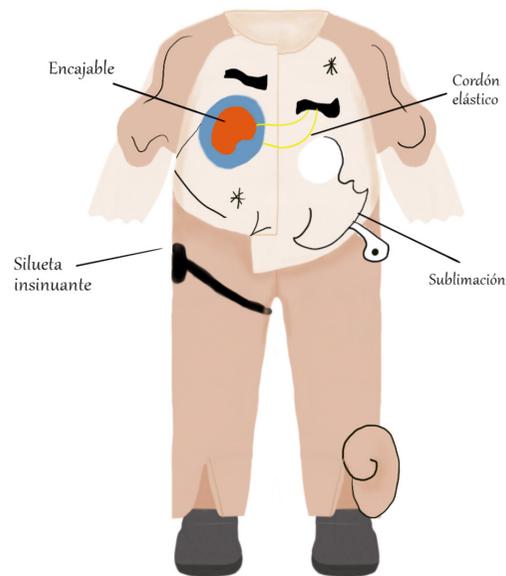
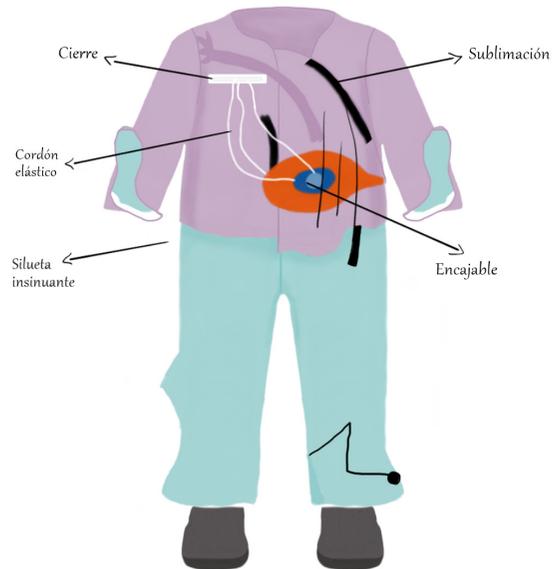
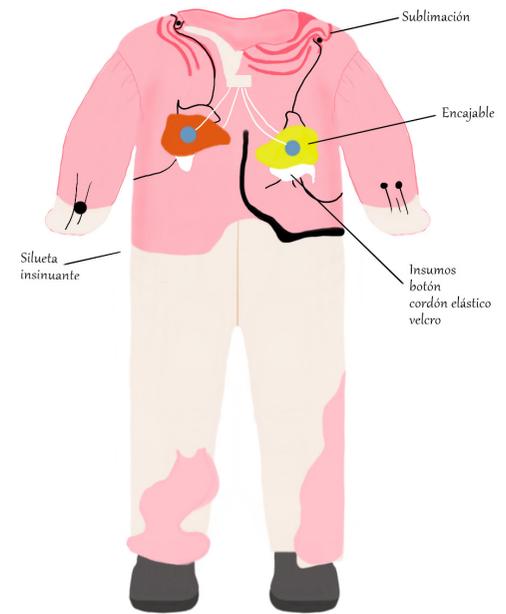
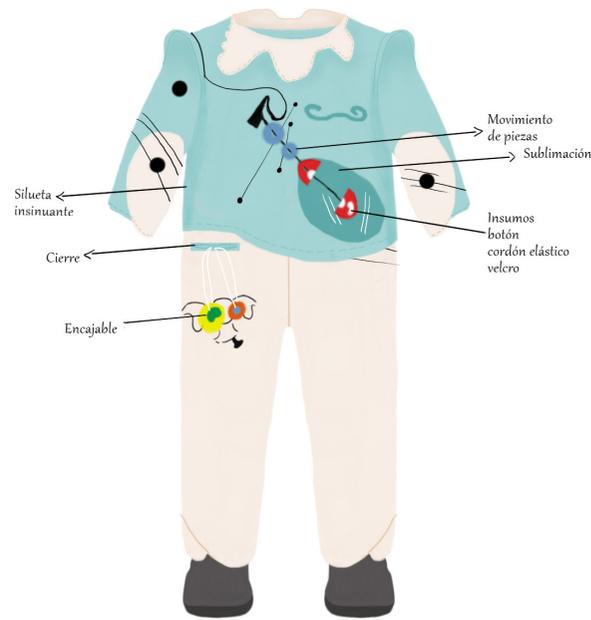
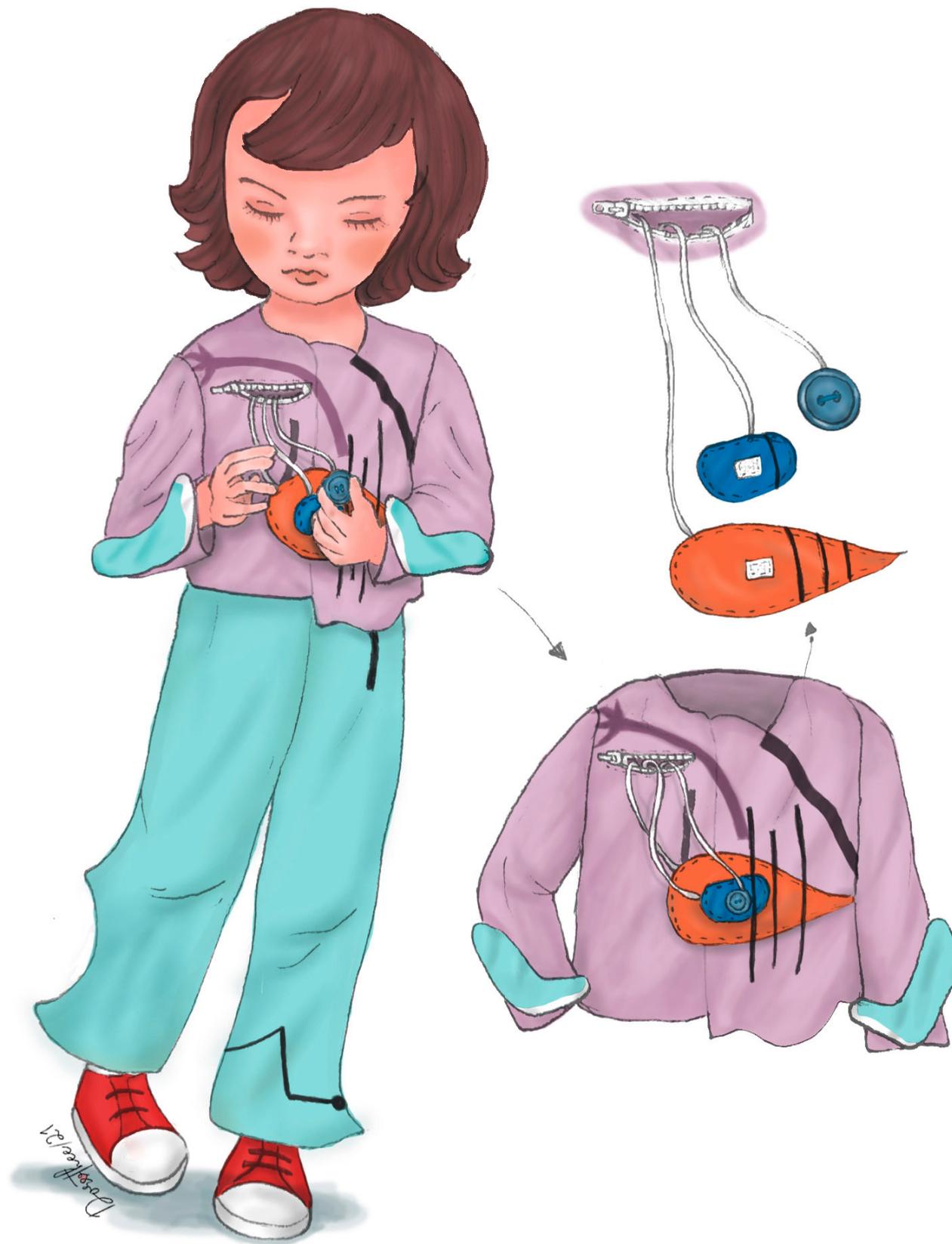


Ilustración 50 Boceto Inicial inspirado en la obra Interior Holandés

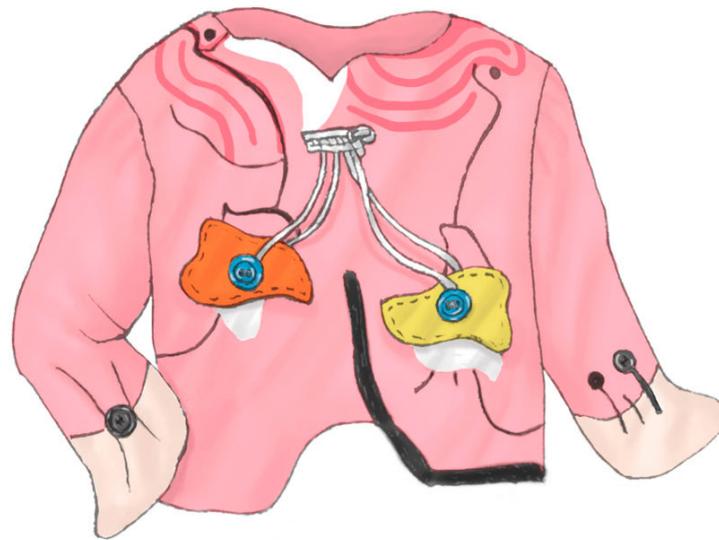
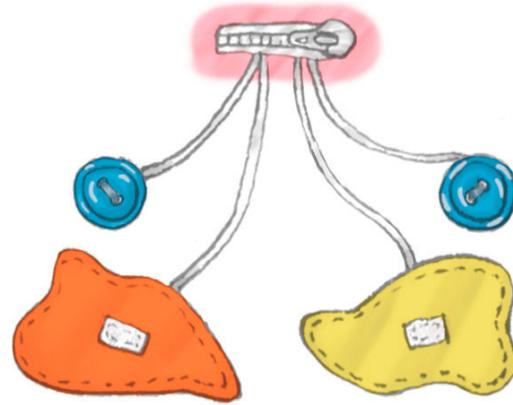
### Outfit 1 Inspirado en la obra Interior Holandés.

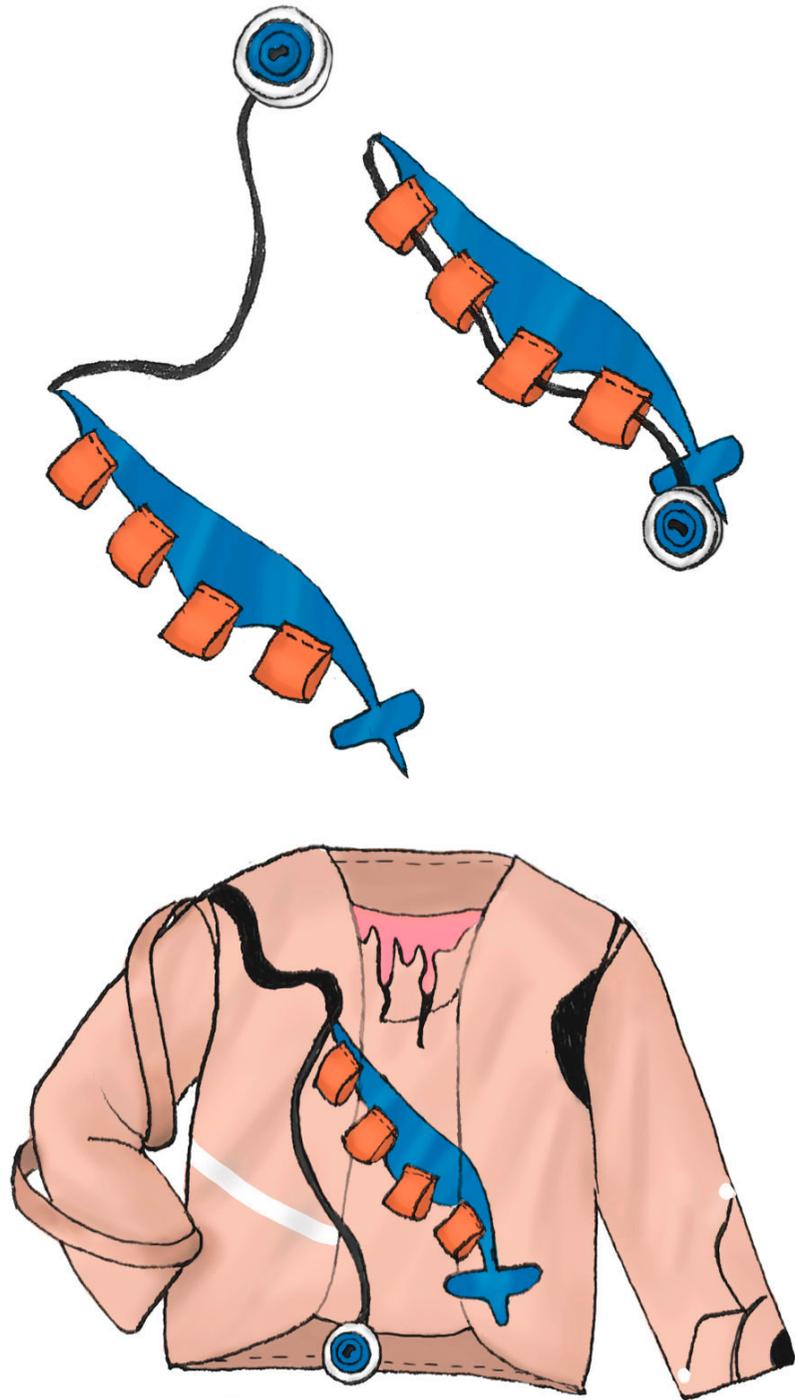
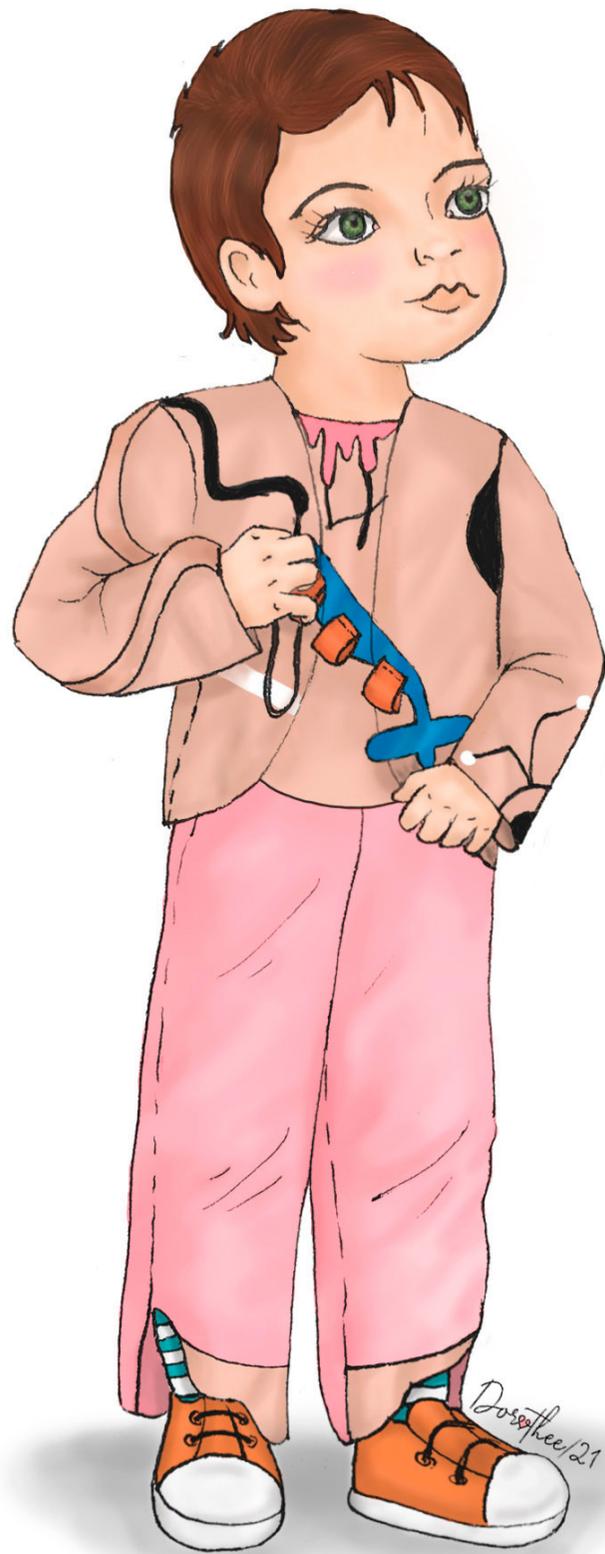
- La obra Interior Holandes, sirvió de inspiración, para la realización de las prendas y los detalles que resaltan en la parte central.
- En esta indumentaria se hace evidente el contraste de colores vivos de las figuras, que sobresalen sobre los tonos pasteles de las prendas.
- Perfecciona las habilidades motoras finas desarrolladas por las niñas, así como el manejo de la pinza manual y la coordinación ojo – mano.
- Fomenta el desarrollo de la imaginación .

## 6.4 DISEÑO FINAL



Desafío 21





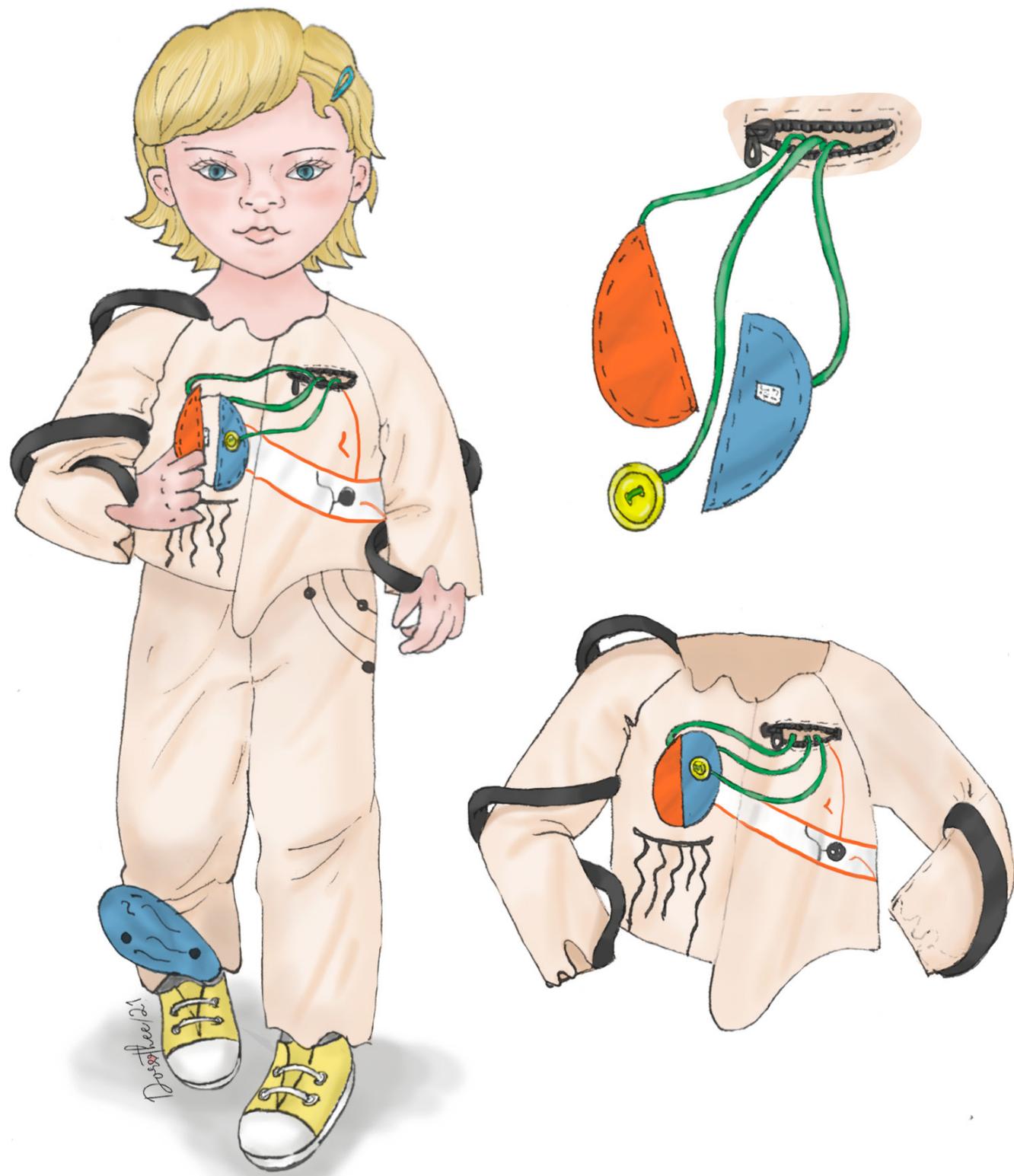
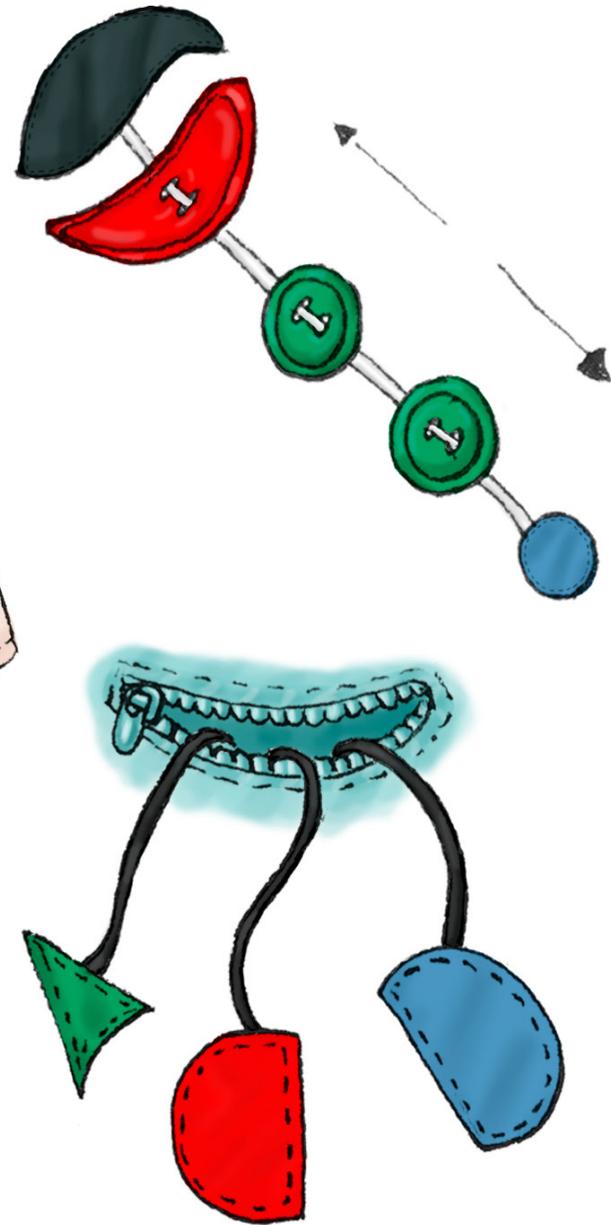
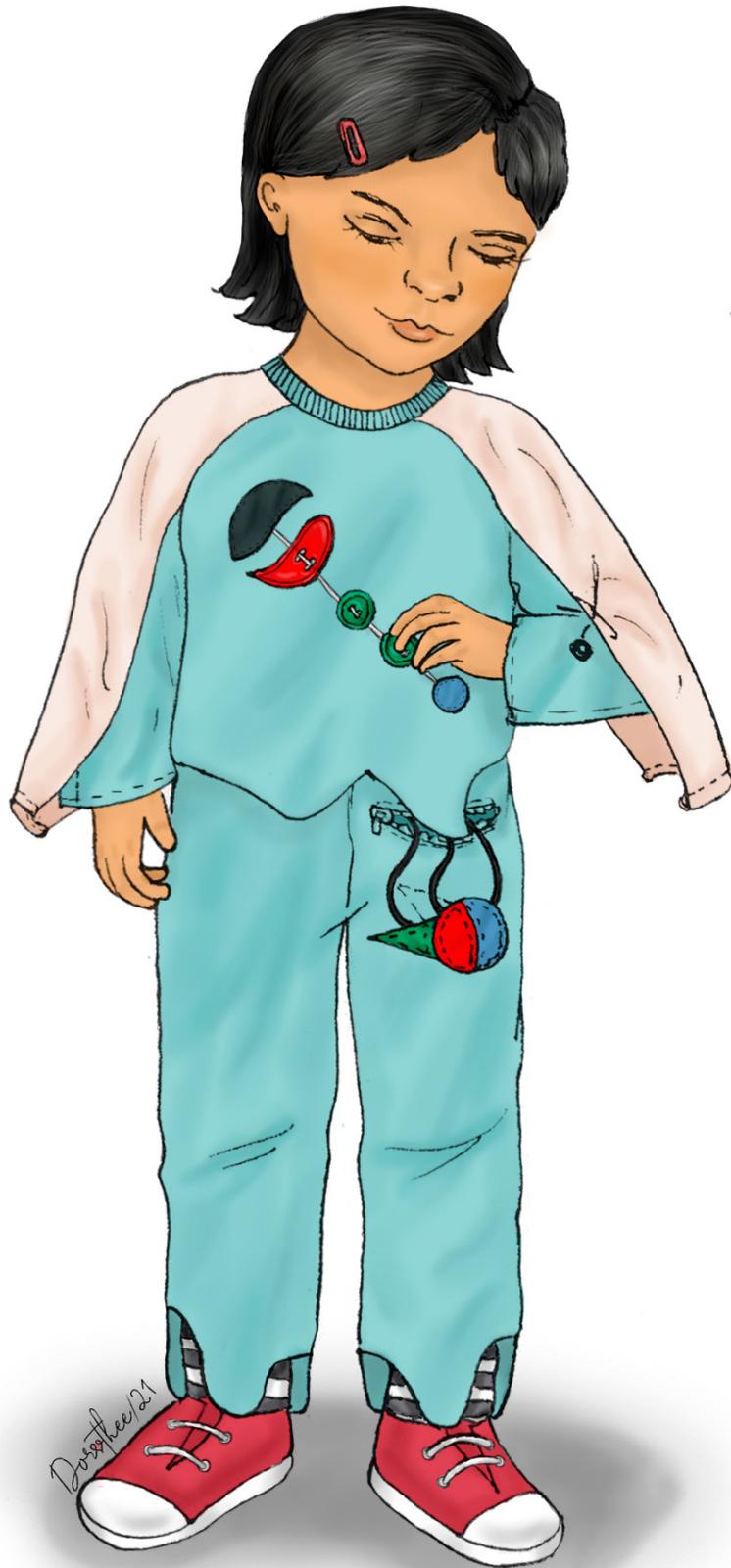
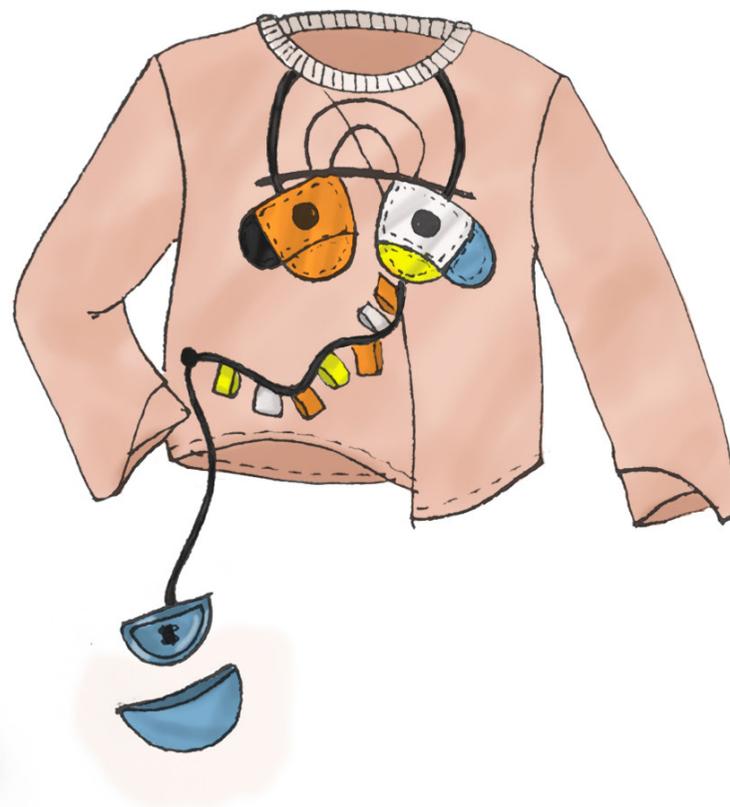
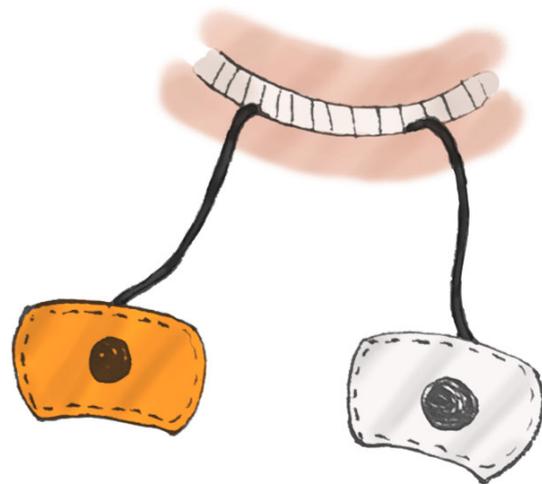
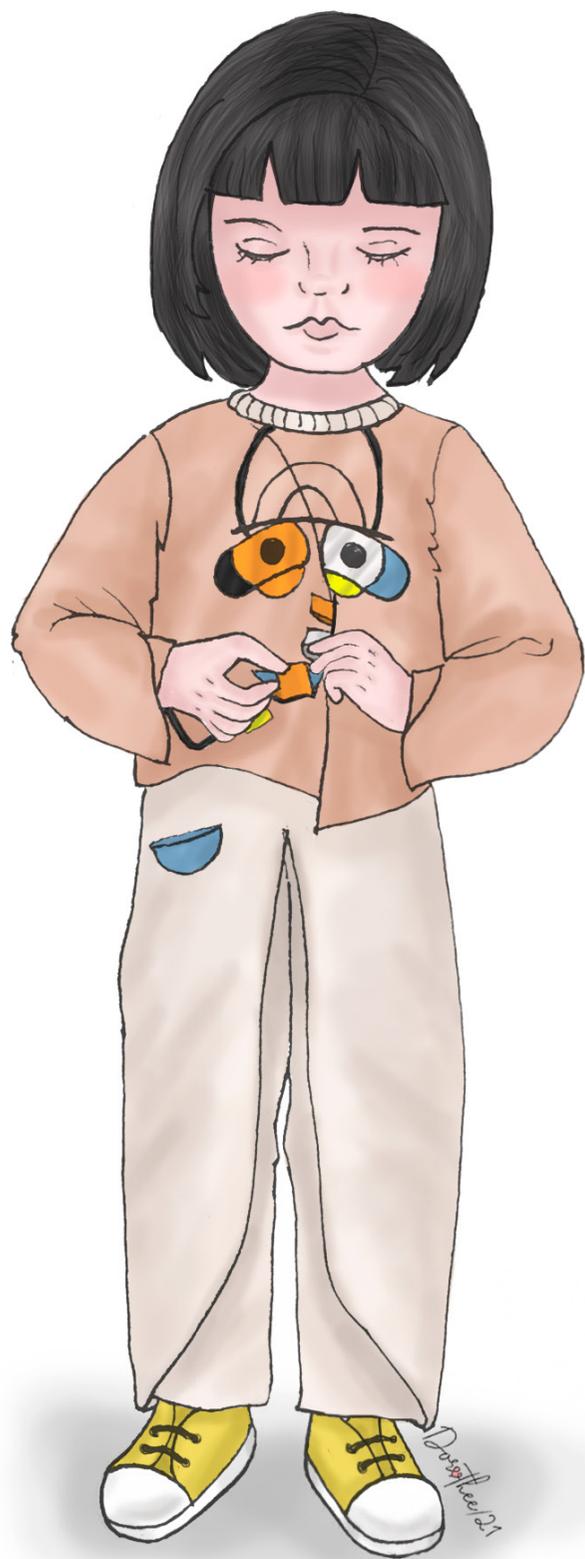
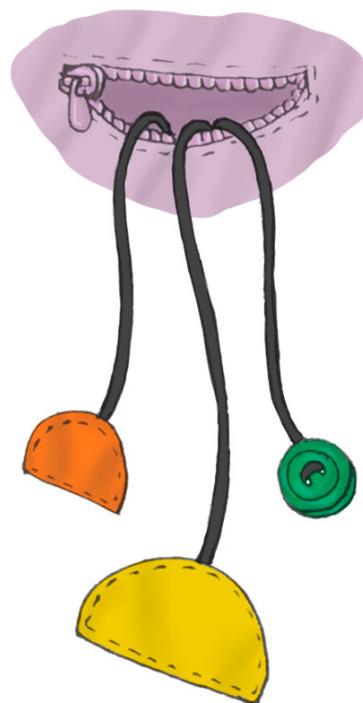
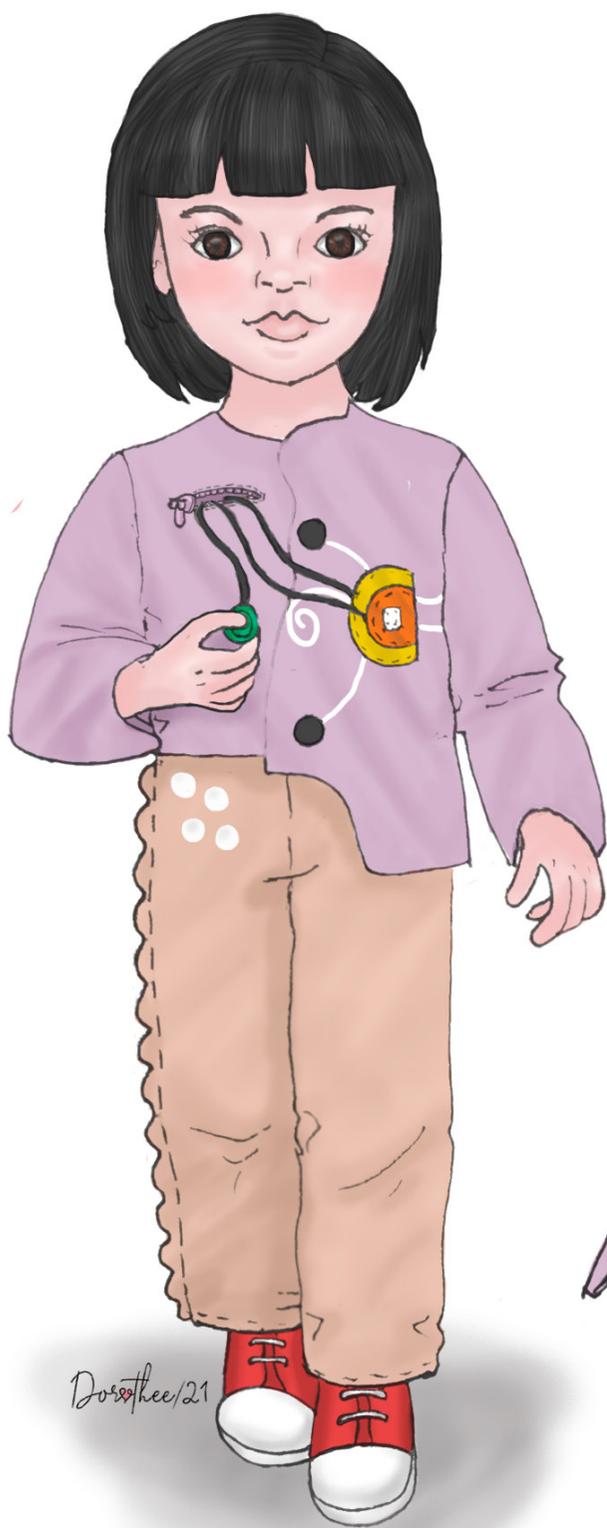
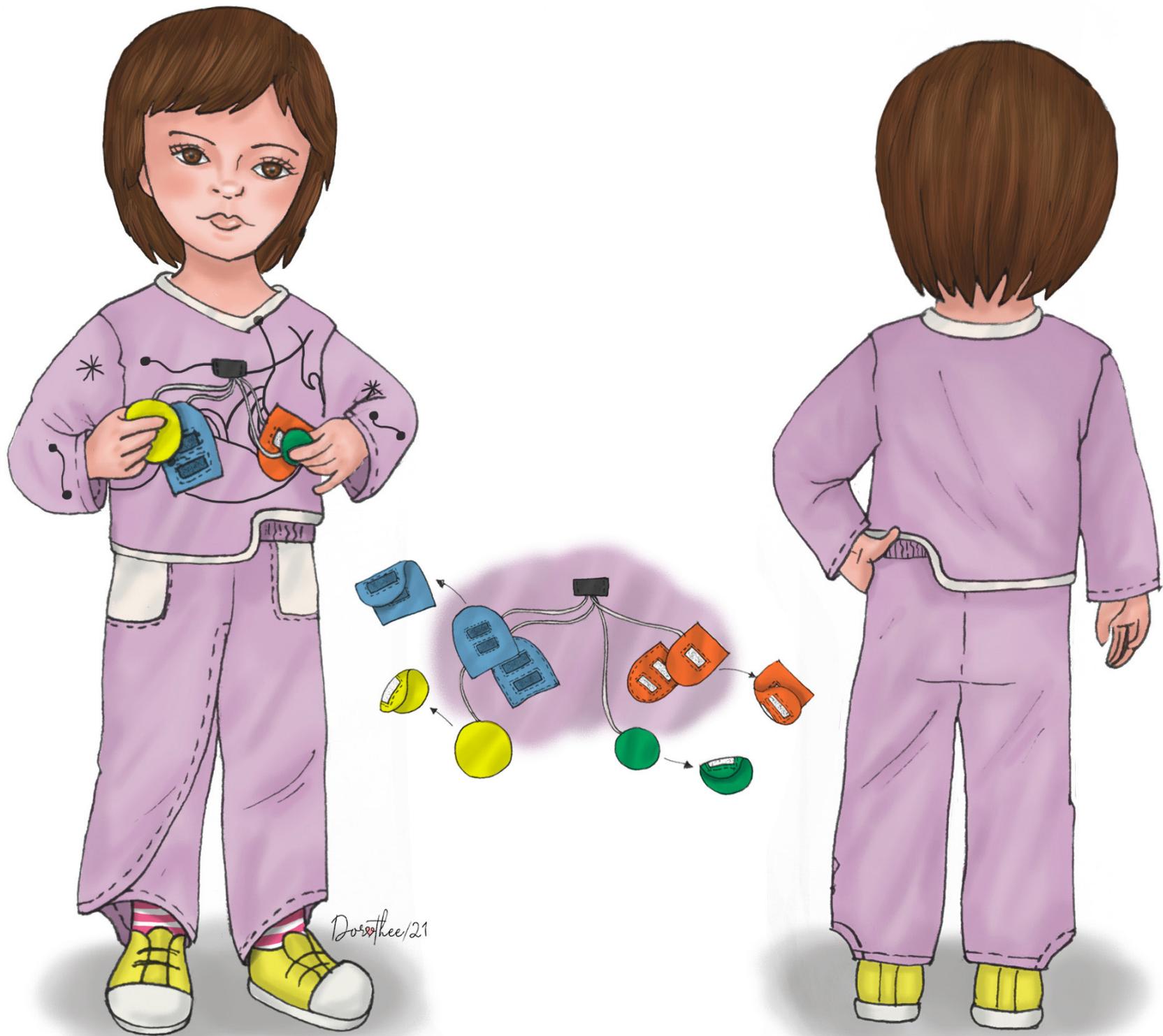


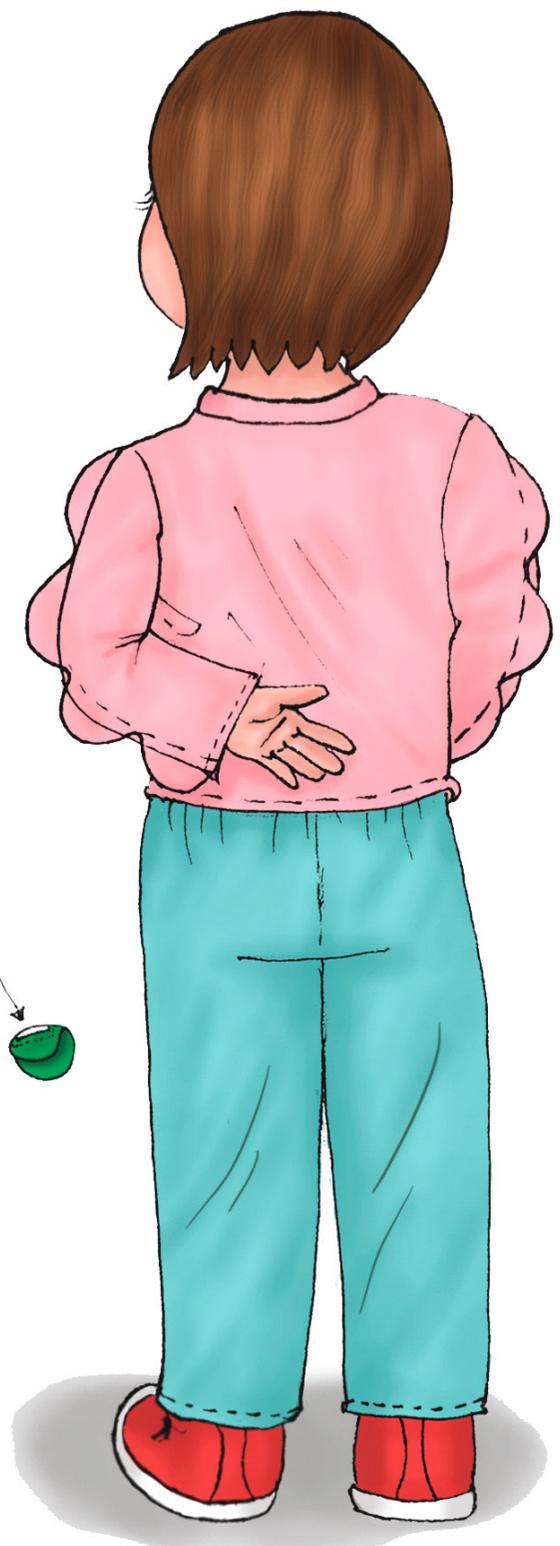
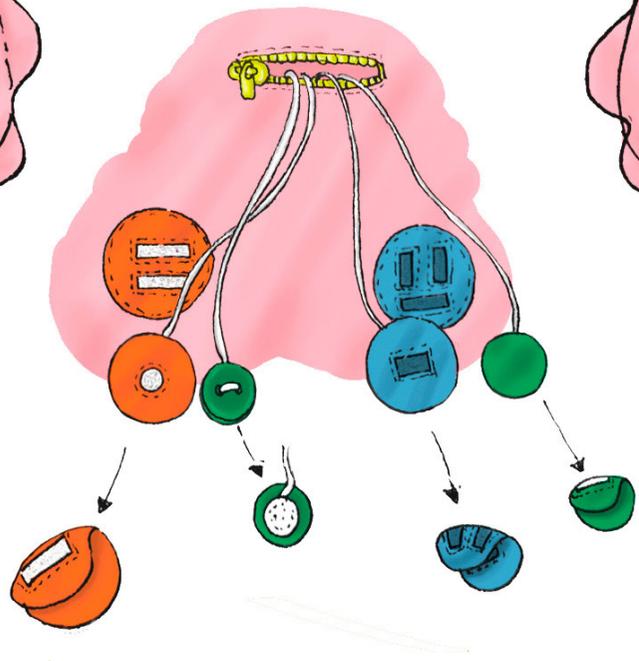
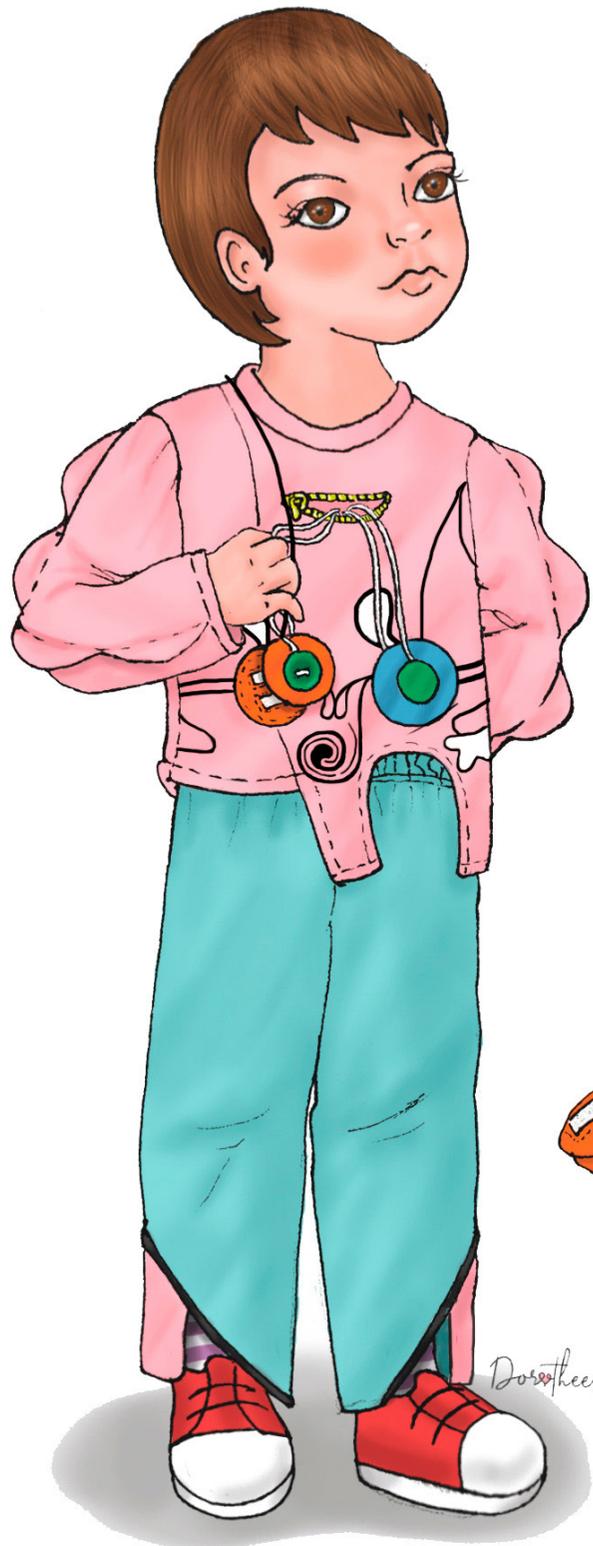
Ilustración 54 Boceto Final #4

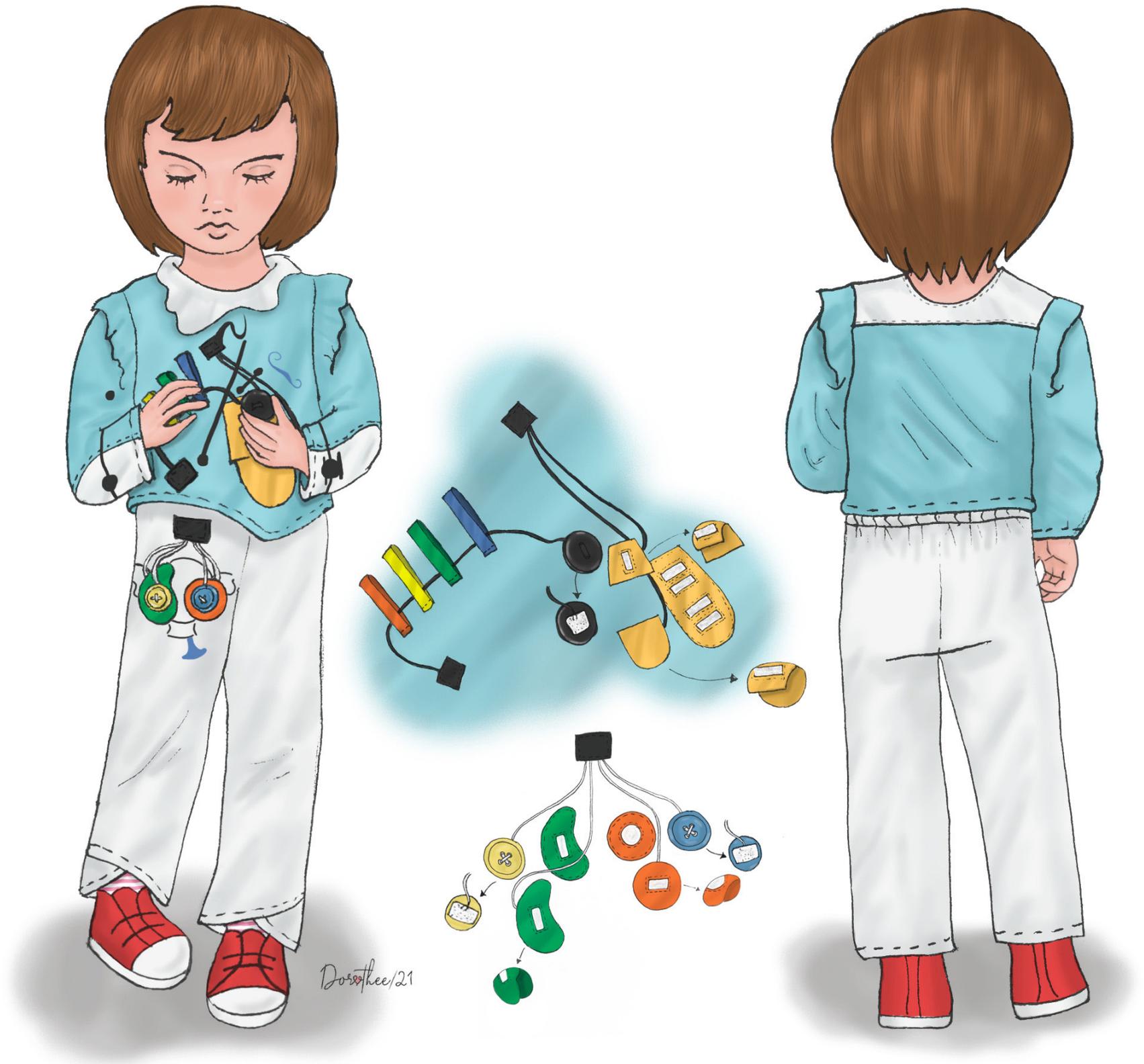












# 6.5 CONCRECIÓN

# PROTOTIPO 1



Ilustración 61 Outfit 1, Prototipo Final Modelo: Betsabe

Ilustración 62 Outfit 1, Prototipo Final Modelo: Betsabe



Ilustración 63 Outfit 1, Prototipo Final Modelo: Betsabe



Ilustración 64 Outfit 1, modo de uso detalle

# PROTOTIPO 2



Ilustración 65 Outfit 2, Prototipo Final Modelo: Leticia



Ilustración 66 Outfit 2, Prototipo Final Modelo: Leticia



Ilustración 67 Outfit 2, Prototipo Final Modelo: Leticia

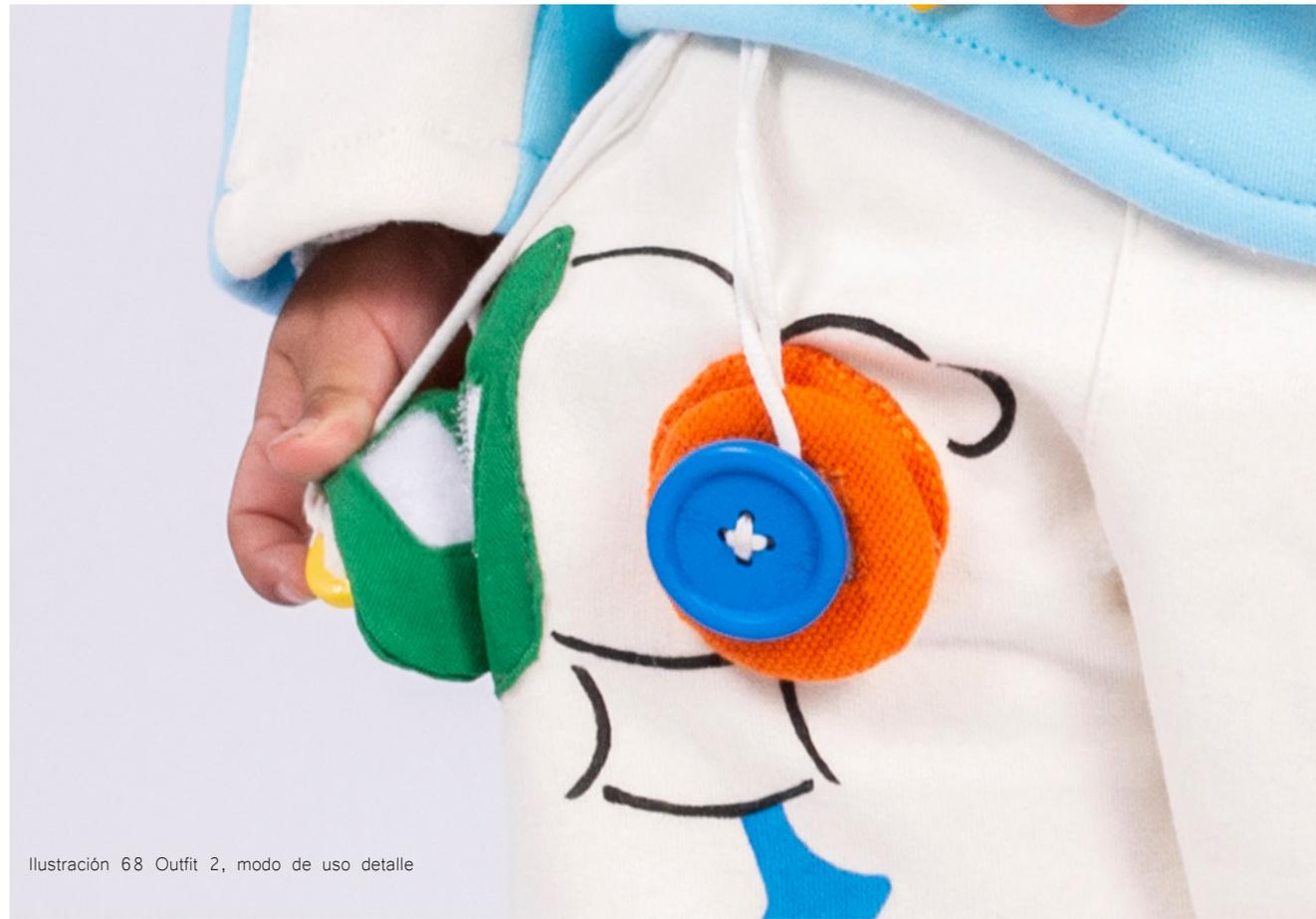


Ilustración 68 Outfit 2, modo de uso detalle

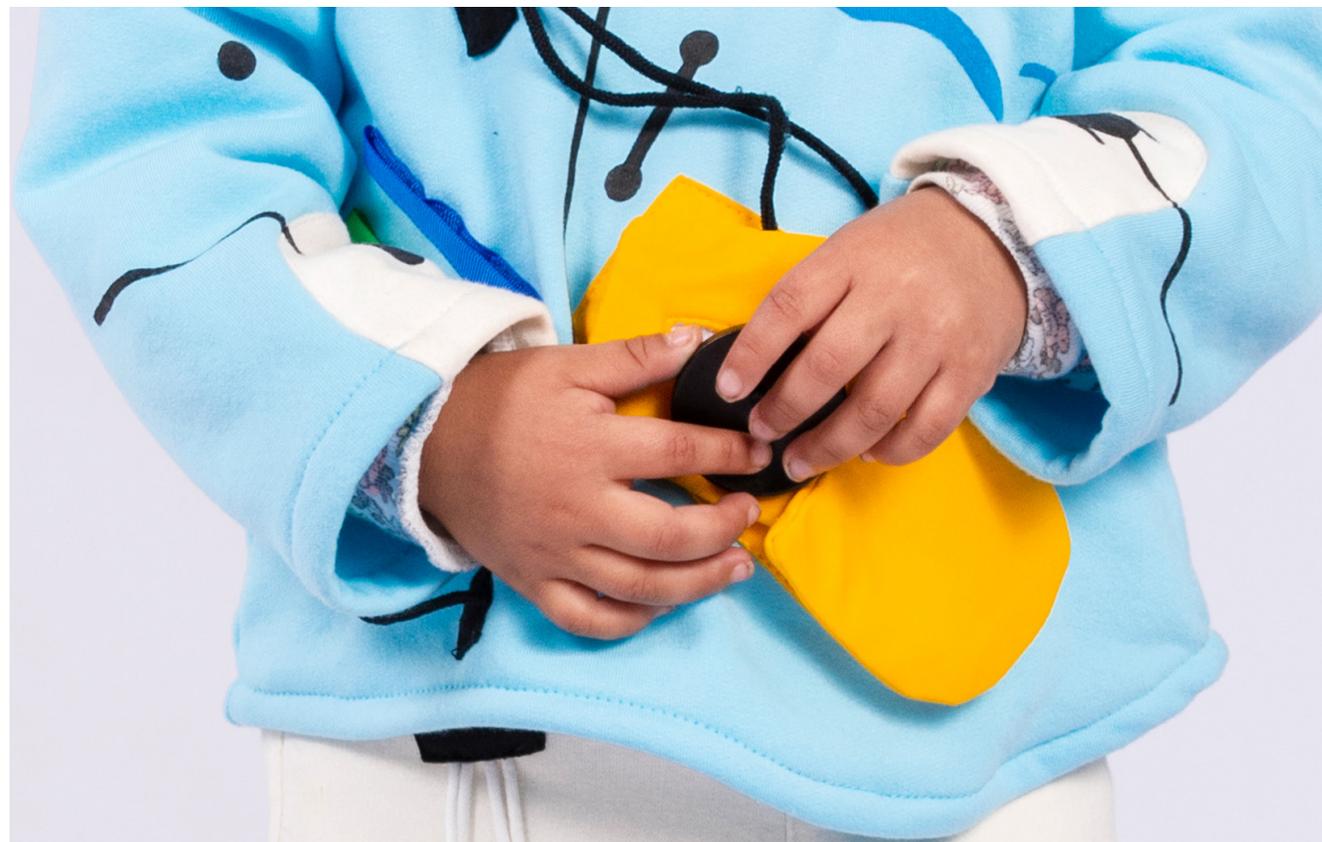


Ilustración 69 Outfit 2, modo de uso detalle

# PROTOTIPO 3



Ilustración 70 Outfit 3, modo de uso detalle



Ilustración 71 Outfit 3, Prototipo Final Modelo: Amelia

## 6.6 DOCUMENTACIÓN TÉCNICA

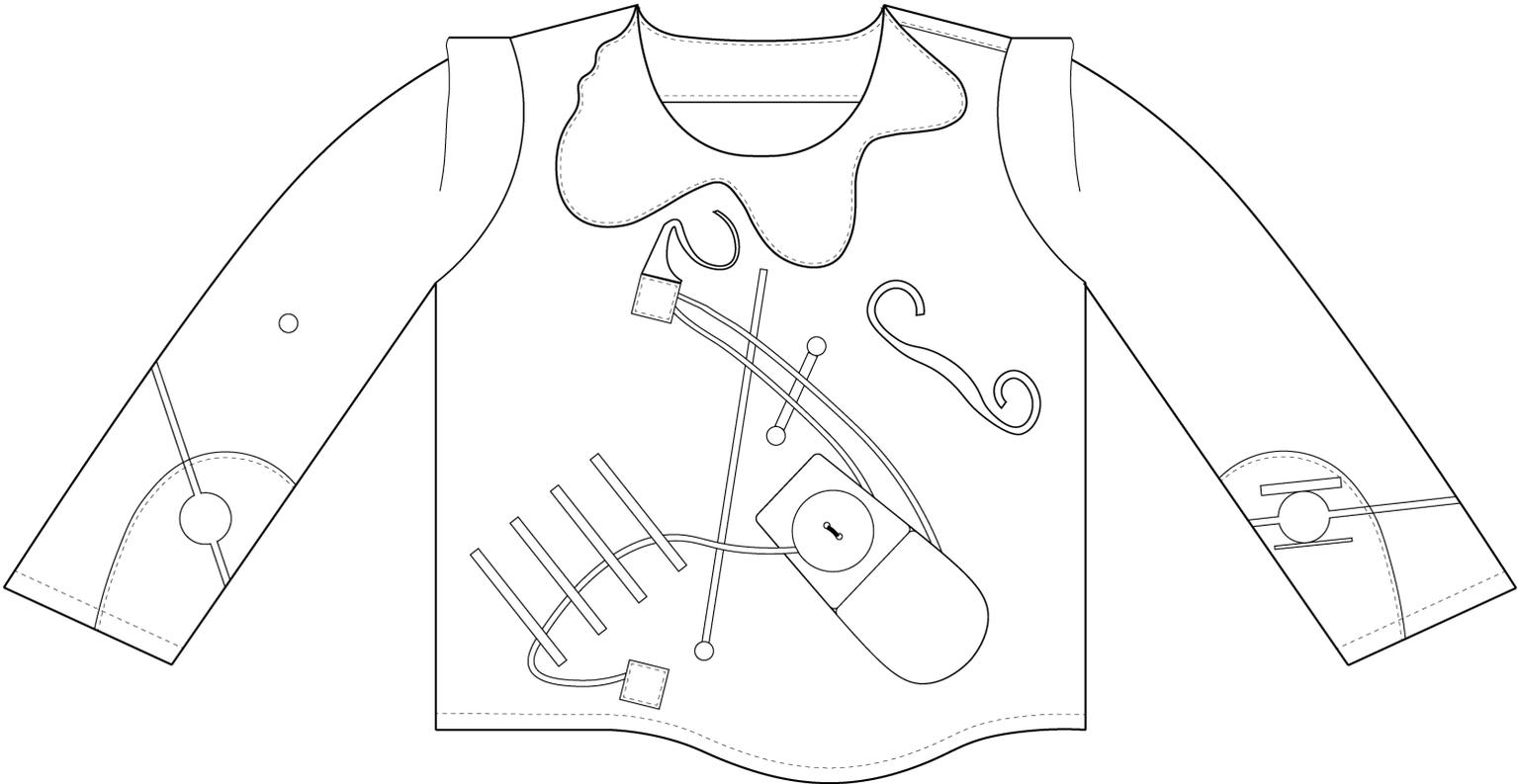
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>	
Empresa: Libeth		Temporada: Otoño - Invierno	
Marca: Libeth		Modelo: Licomodi	
Línea: Casual Activo		Art: 4568-57-01	Molderia: 45782
<b>Geometral Sudadera Delantero</b>			
			
Escala 1:3			
Aprobado: SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>		Fecha: 02/06/2021	
Confección: Go 1			
Modificaciones: No		N° de páginas: 1/3	
Área: Producción/Confección			

Ilustración 72 Ficha de diseño, sudadera 1 / delantero.

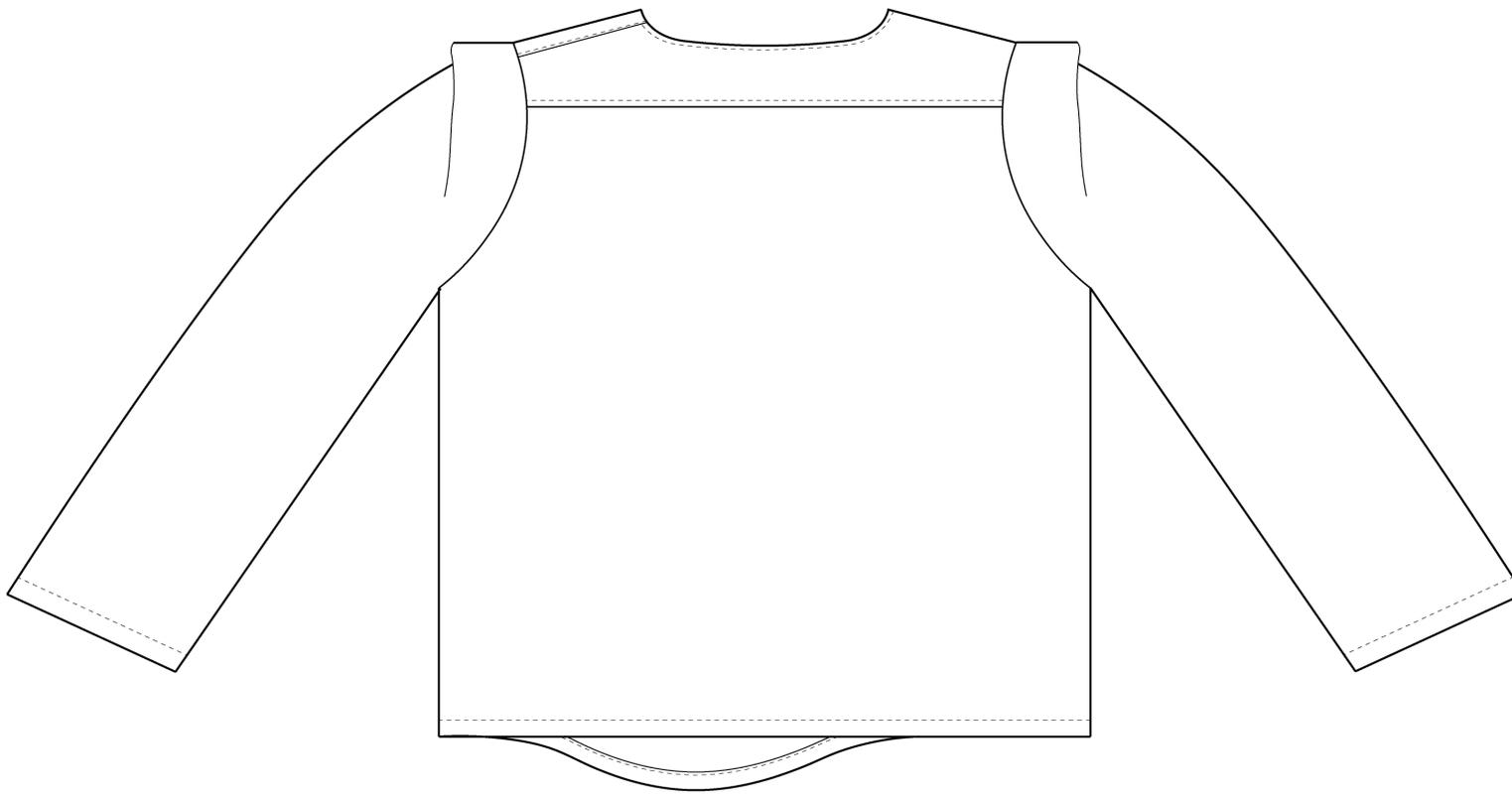
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>	
Empresa: Libeth		Temporada: Otoño - Invierno	
Marca: Libeth		Modelo: Licomodi	
Línea: Casual Activo		Art: 4568-57-01	Molderia: 45782
Geometral Sudadera Posterior			
			
			Escala 1:3
Aprobado: SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>		Fecha: 02/06/2021	
Confección: Go 1			
Modificaciones: No		Nº de páginas: 2/3	
Área: Producción/Confección			

Ilustración 73 Ficha de diseño, sudadera 1 / posterior.

# FICHA DE PRODUCTO

LIBET

Empresa: Libeth

Temporada: Otoño - Invierno

Marca: Libeth

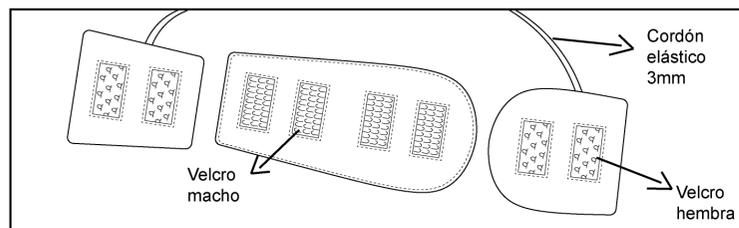
Modelo: Licomodi

Línea: Casual Activo

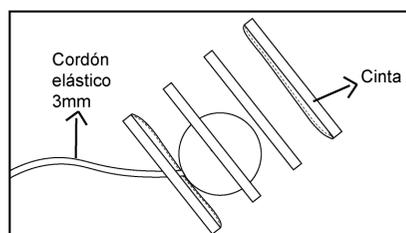
Art: 4568-57-01

Molderia: 45782

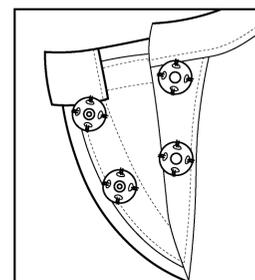
## Detalles Geometral Sudadera



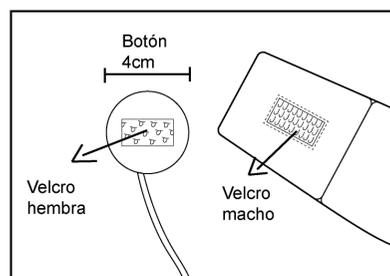
Pieza de alto de 4.5cm y ancho de 12.5cm cosido al cuerpo. Con 2 piezas que al unirse forman la pieza central, sujetas con un cordón elástico. Centro con velcro embolsado. Rectangulos de 1.5cm x 2.5cm.



Boton de 4 cm sujeto a un cordón elástico 3mm, pasa por 4 cuntas de ancho 1cm y alto de 7.5cm. Distancia de 2.5cm.



Botón a presión de 8mm cosido a mano.



Rectangulos de 1.5cm x 2.5cm

### Tabla de Medidas Talle 3 Años

Talle Delantero: 25cm	Contorno de cuello: 26.4cm	Largo de hombro: 8cm	Declive hombro: 2cm
Talle Posterior: 25cm	Altura de cadera: 10cm	Largo de manga: 32cm	Largo de codo: 19.5cm
Contorno de pecho: 62cm	Ancho de espalda: 23.6cm	Contorno de puño: 18cm	Largo de pecho: 16.5cm

N° de páginas: 3/3

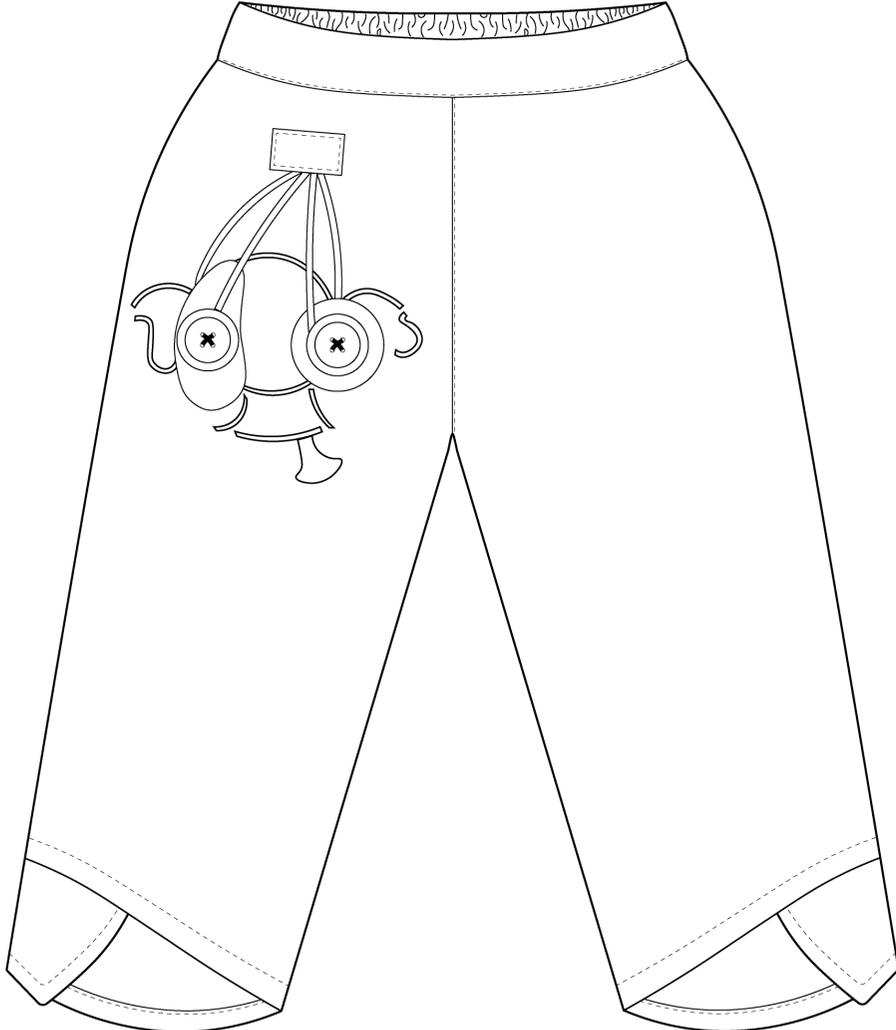
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>
Empresa: Libeth	Temporada: Otoño - Invierno	
Marca: Libeth	Modelo: Licomodi	
Línea: Casual Activo	Art: 4568-57-01	Molderia: 45782
<b>Geometral Pantalón Delantero</b>		
		
Escala 1:3		
Aprobado: SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	Fecha: 02/06/2021	
Confección: Go 1		
Modificaciones: No	Nº de páginas: 1/3	
Área: Producción/Confección		

Ilustración 75 Ficha de diseño, pantalón 1 / delantero.

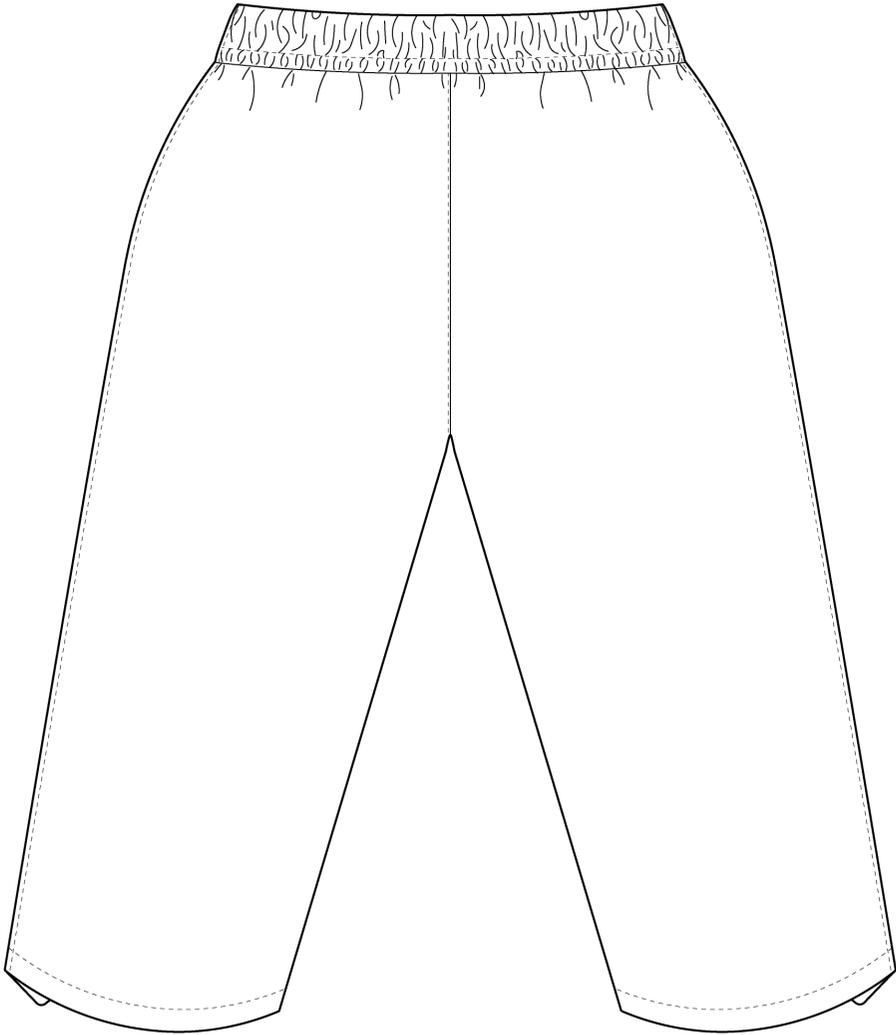
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>
Empresa: Libeth	Temporada: Otoño - Invierno	
Marca: Libeth	Modelo: Licomodi	
Línea: Casual Activo	Art: 4568-57-01	Moldería: 45782
<b>Geometral Pantalón Posterior</b>		
		
Escala 1:3		
Aprobado: SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	Fecha: 02/06/2021	
Confección: Go 1		
Modificaciones: No	N° de páginas: 2/3	
Área: Producción/Confección		

Ilustración 76 Ficha de diseño, pantalón 1 / posterior.

# FICHA DE PRODUCTO

**LIBET**

Empresa: Libeth

Temporada: Otoño - Invierno

Marca: Libeth

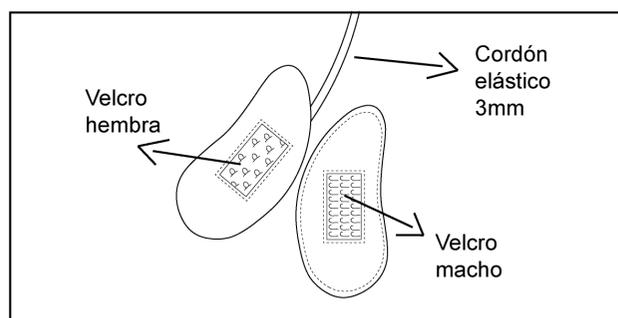
Modelo: Licomodi

Línea: Casual Activo

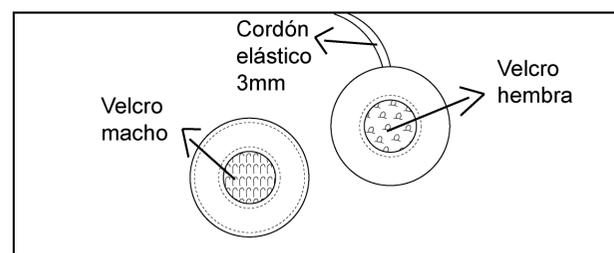
Art: 4568-57-01

Moldería: 45782

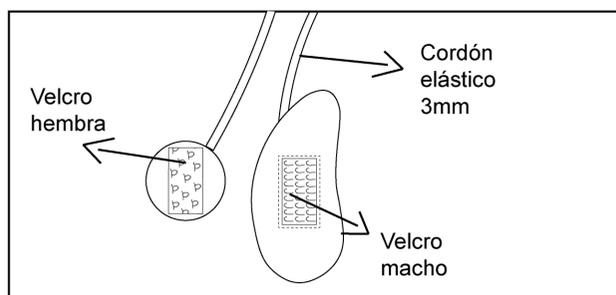
## Detalles Geometral Pantalón



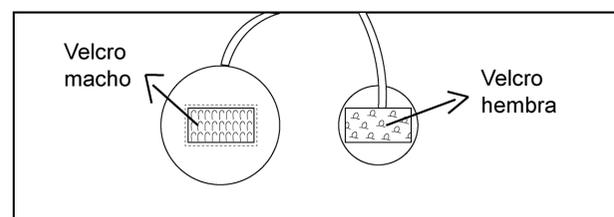
Pieza de alto de 6.5cm x ancho de 3.5cm con velcro embolsado. Rectangulo de 1.5cm x 2.5cm.



Circunferencia de r: 2.25cm con una circunferencia interna de r: 1cm. Pieza sostenia por un cordón elástico.



Pieza de alto de 6.5cm x ancho de 3.5cm y botón de 3cm con velcro embolsado. Rectangulo de 1.5cm x 2.5cm. Sujetos a un cordón elástico.



Circunferencia de r: 2.25cm y botón de 3cm con velcro embolsado. Rectangulo de 1.5cm x 2.5cm. Sujetos a un cordón elástico.

### Tabla de Medidas Talle 3 Años

Contorno de cintura: 56cm  
Contorno de cadera: 64cm  
Largo de tiro: 15.9cm

Largo de cadera: 10cm  
Largo de rodilla: 34cm  
Largo de pantalón: 48cm

Contorno de basta: 27cm

Nº de páginas: 3/3

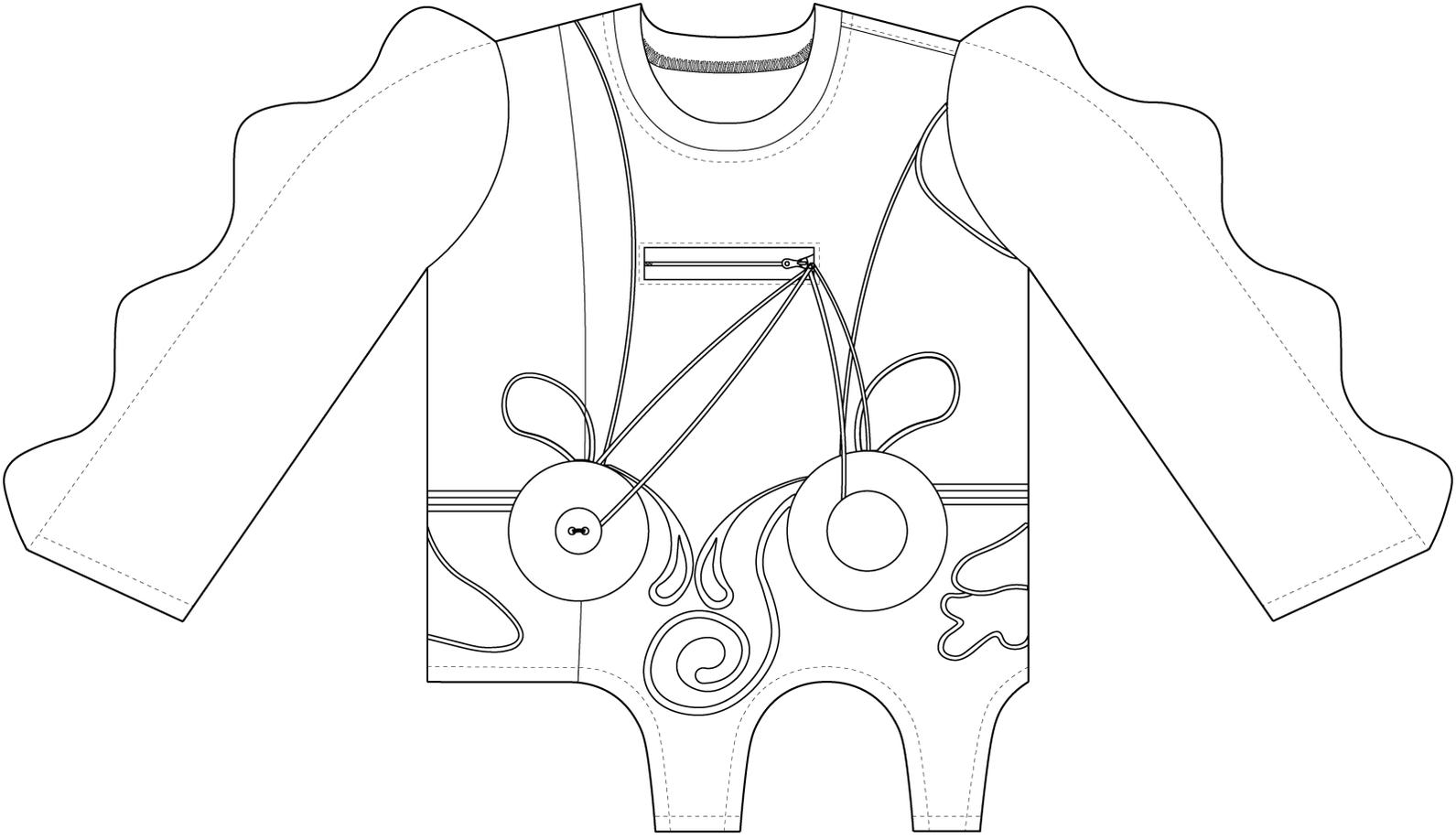
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>
Empresa: Libeth	Temporada: Otoño - Invierno	
Marca: Libeth	Modelo: Licomodi	
Línea: Casual Activo	Art: 4568-57-01	Molderia: 45782
<b>Geometral Sudadera Delantero</b>		
		Escala 1:3
Aprobado: SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	Fecha: 02/06/2021	
Confección: Go 1		
Modificaciones: No	Nº de páginas: 1/3	
Área: Producción/Confección		

Ilustración 78 Ficha de diseño, sudadera 2 / delantero

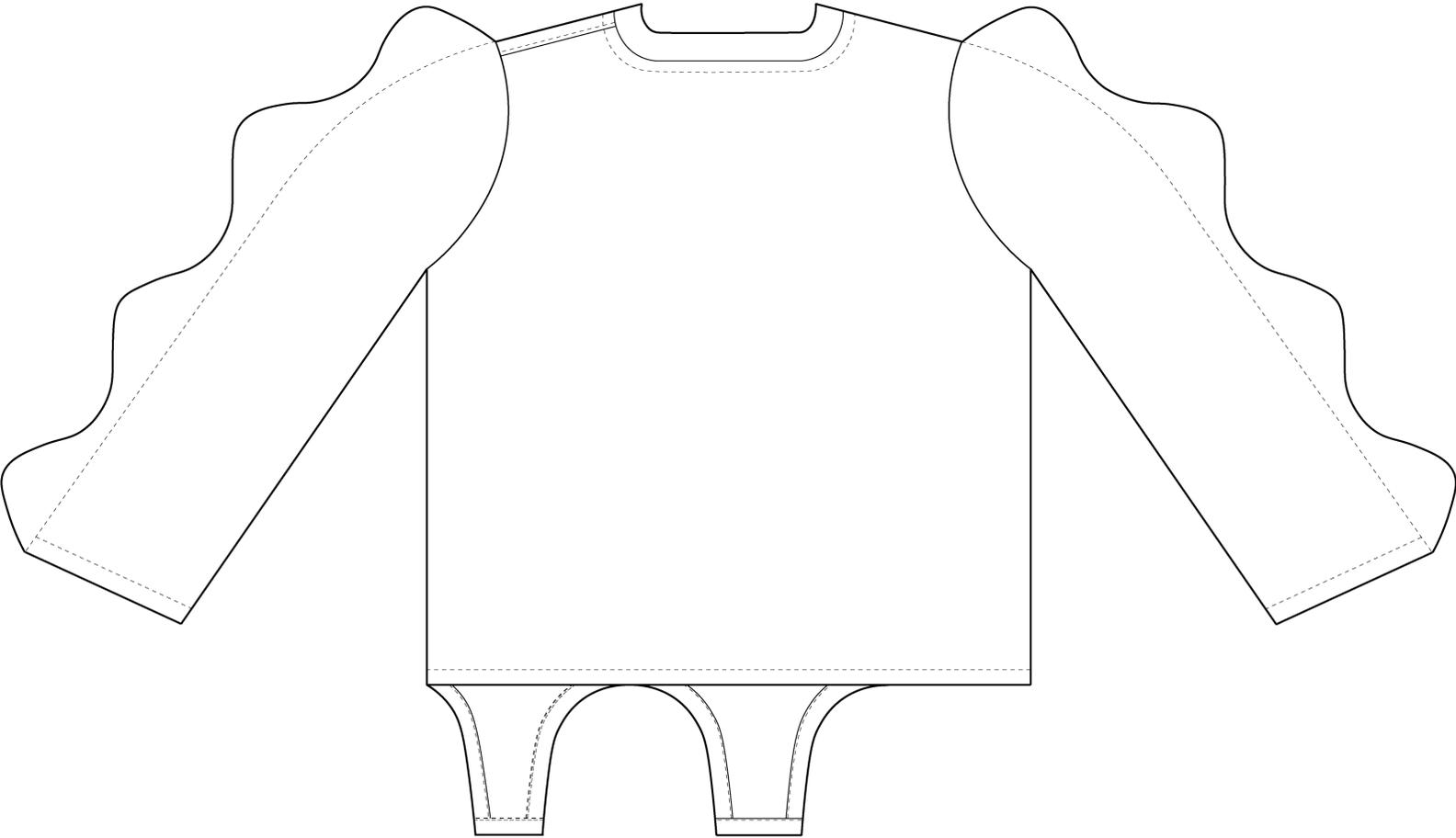
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>
Empresa: Libeth	Temporada: Otoño - Invierno	
Marca: Libeth	Modelo: Licomodi	
Línea: Casual Activo	Art: 4568-57-01	Molderia: 45782
Geometral Sudadera Posterior		
		
Escala 1:3		
Aprobado: SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	Fecha: 02/06/2021	
Confección: Go 1		
Modificaciones: No	Nº de páginas: 2/3	
Área: Producción/Confección		

Ilustración 79 Ficha de diseño, sudadera 2 / posterior

# FICHA DE PRODUCTO

**LIBET**

Empresa: Libeth

Temporada: Otoño - Invierno

Marca: Libeth

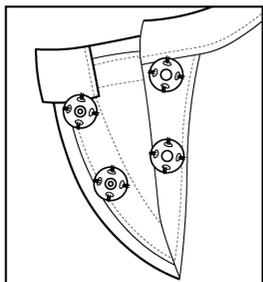
Modelo: Licomodi

Línea: Casual Activo

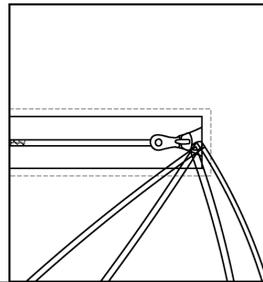
Art: 4568-57-01

Molderia: 45782

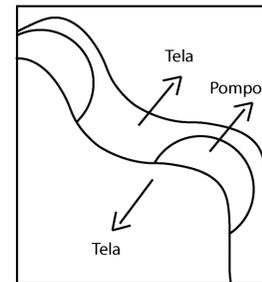
## Detalles Geometral Sudadera



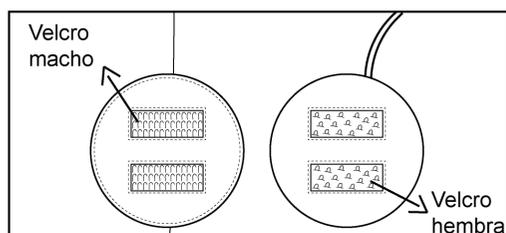
Botón a presión de 8mm cosido a mano.



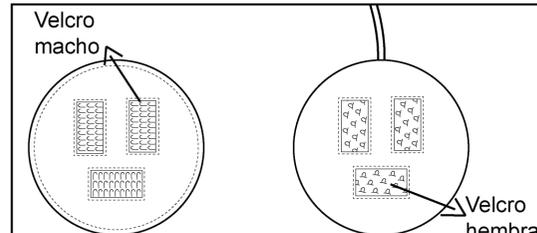
Cierre plástico de 8.5cm con bolsillo interno.



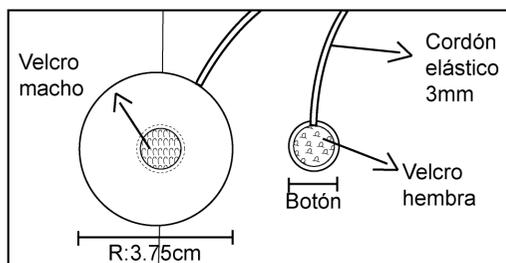
Pompon de 10mm embolsado en las mangas



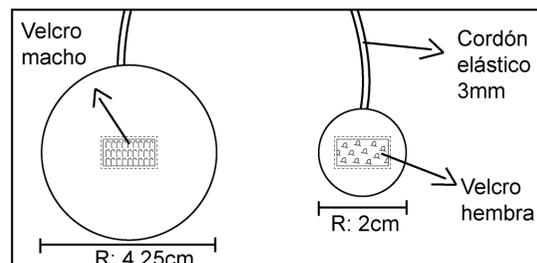
Circunferencia de radio de 3.75cm con 2 rectángulos de alto 1.3cm y ancho 3.5cm con velcro embolsado.



Circunferencia de radio de 4.25 cm con 2 rectángulos de alto 1.3cm y ancho 3.5cm con velcro embolsado.



Circunferencia de radio de 3.75cm y botón de 2.5cm con una circunferencia interna de r: 1cm con velcro embolsado. Sujetos a un cordón elástico.



Circunferencia de radio de 4.25cm y 2cm con un rectángulo de alto 1.3cm y ancho 3.5cm con velcro embolsado. Sujetos a un cordón elástico de 3mm.

### Tabla de Medidas Talle 3 Años

Talle Delantero: 25cm	Contorno de cuello: 26.4cm	Largo de hombro: 8cm	Declive hombro: 2cm
Talle Posterior: 25cm	Altura de cadera: 10cm	Largo de manga: 32cm	Largo de codo: 19.5cm
Contorno de pecho: 62cm	Ancho de espalda: 23.6cm	Contorno de puño: 18cm	Largo de pecho: 16.5cm

Nº de páginas: 3/3

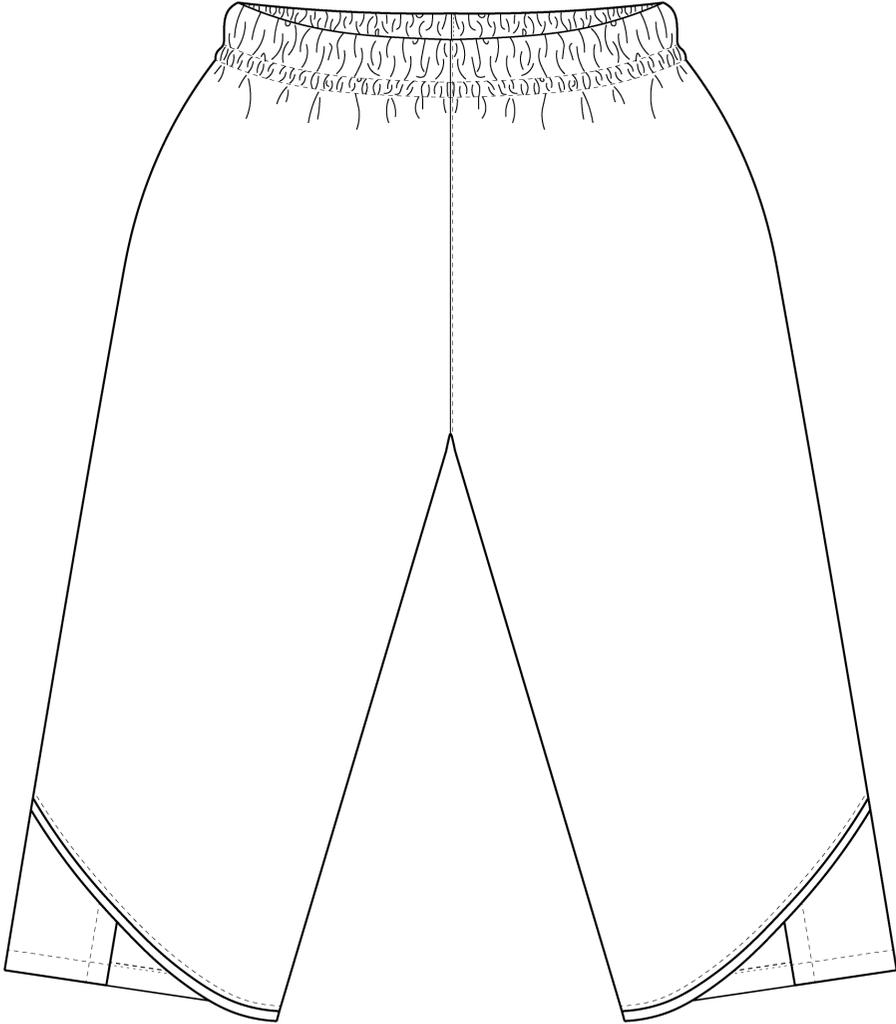
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>	
Empresa: Libeth		Temporada: Otoño - Invierno	
Marca: Libeth		Modelo: Licomodi	
Línea: Casual Activo		Art: 4568-57-01	Moldería: 45782
<b>Geometral Pantalón Delantero</b>			
			
			Escala 1:3
Aprobado: SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>		Fecha: 02/06/2021	
Confección: Go 1			
Modificaciones: No		Nº de páginas: 1/3	
Área: Producción/Confección			

Ilustración 81 Ficha de diseño, pantalón 2 / delantero

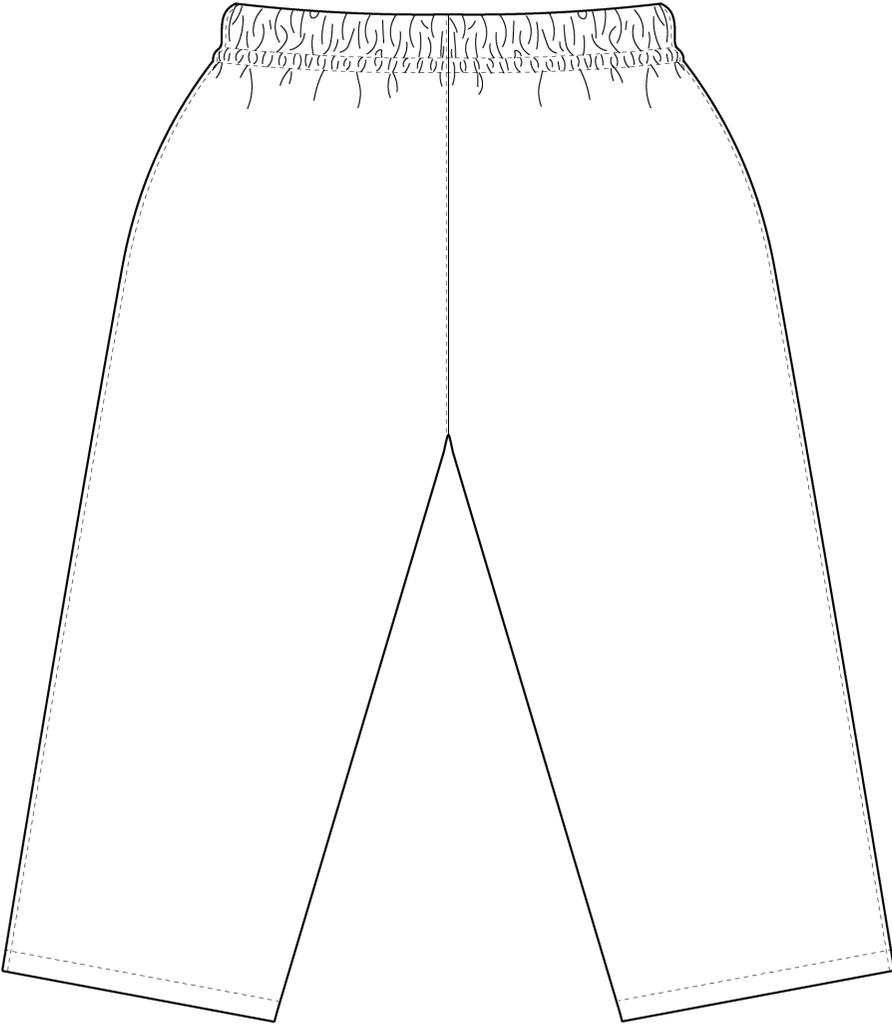
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>	
Empresa: Libeth		Temporada: Otoño - Invierno	
Marca: Libeth		Modelo: Licomodi	
Línea: Casual Activo		Art: 4568-57-01	Molderia: 45782
Geometral Pantalón Posterior			
			
			Escala 1:3
Aprobado: SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>		Fecha: 02/06/2021	
Confección: Go 1			
Modificaciones: No		N° de páginas: 2/3	
Área: Producción/Confección			

Ilustración 82 Ficha de diseño, pantalón 2 / posterior

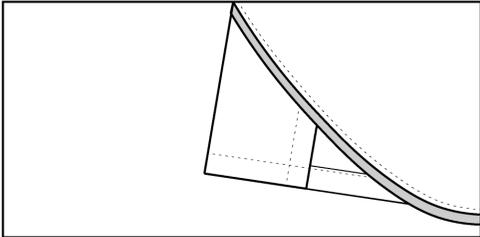
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>										
Empresa: Libeth	Temporada: Otoño - Invierno											
Marca: Libeth	Modelo: Licomodi											
Línea: Casual Activo	Art: 4568-57-01	Moldería: 45782										
Detalles Geometral Pantalón												
												
Sesgo de 2mm en la basta.												
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th colspan="3">Tabla de Medidas Talle 3 Años</th> </tr> <tr> <td>Contorno de cintura: 56cm</td> <td>Largo de cadera: 10cm</td> <td rowspan="3" style="text-align: right;">Contorno de basta: 27cm</td> </tr> <tr> <td>Contorno de cadera: 64cm</td> <td>Largo de rodilla: 34cm</td> </tr> <tr> <td>Largo de tiro: 15.9cm</td> <td>Largo de pantalón: 48cm</td> </tr> </table>			Tabla de Medidas Talle 3 Años			Contorno de cintura: 56cm	Largo de cadera: 10cm	Contorno de basta: 27cm	Contorno de cadera: 64cm	Largo de rodilla: 34cm	Largo de tiro: 15.9cm	Largo de pantalón: 48cm
Tabla de Medidas Talle 3 Años												
Contorno de cintura: 56cm	Largo de cadera: 10cm	Contorno de basta: 27cm										
Contorno de cadera: 64cm	Largo de rodilla: 34cm											
Largo de tiro: 15.9cm	Largo de pantalón: 48cm											
Nº de páginas: 3/3												

Ilustración 83 Ficha de diseño, detalle pantalón 2.

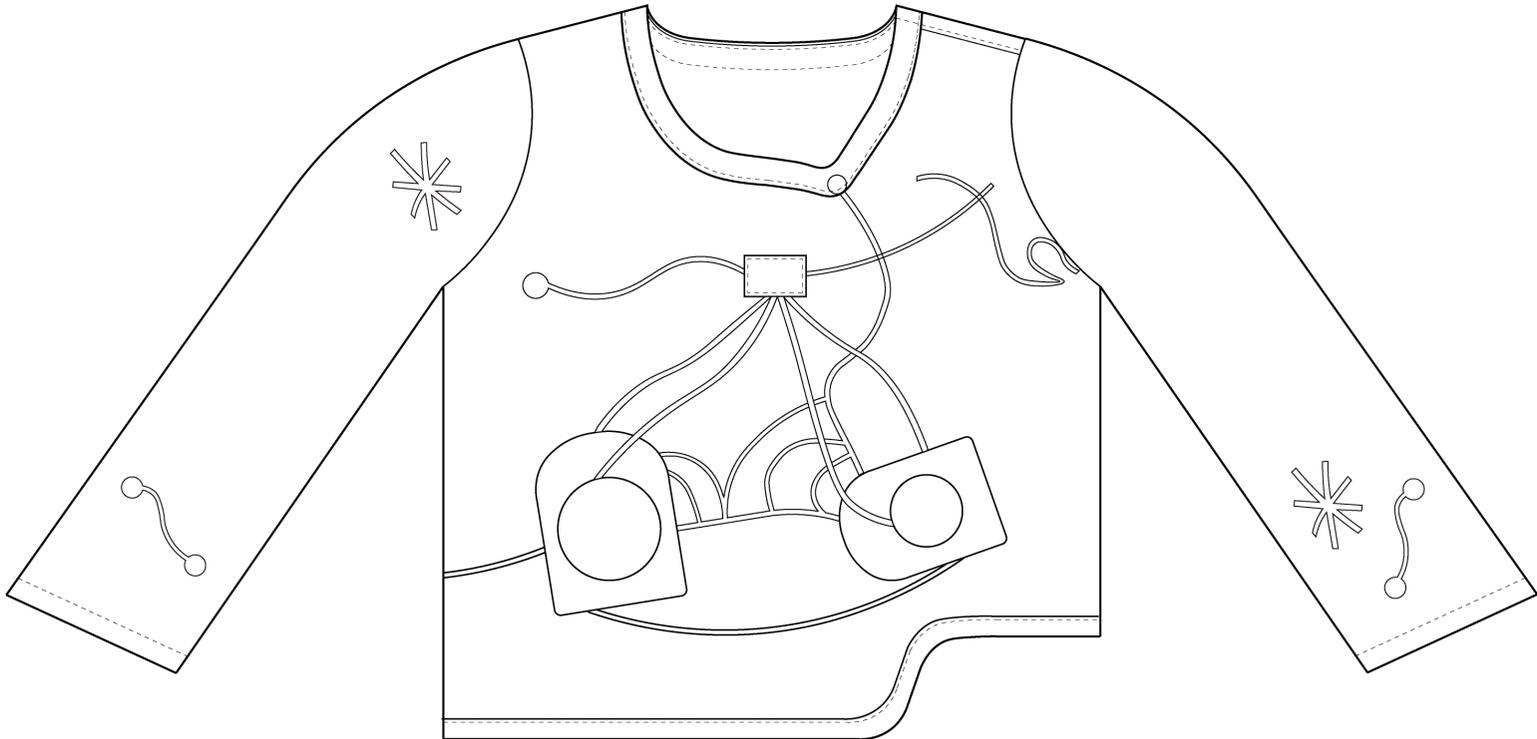
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>	
Empresa: Libeth		Temporada: Otoño - Invierno	
Marca: Libeth		Modelo: Sonrisas Libres	
Línea: Casual Activo		Art: 4568-57-01	Molderia: 45782
Descripción: Sudadera asimétrica, incluye recursos lúdicos en la parte delantera central.			
Geometral Sudadera Delantero			
			
Escala 1:3			
Aprobado: SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>		Fecha: 02/06/2021	
Confección: Go 1			
Modificaciones: No		Nº de páginas: 1/3	
Área: Producción/Confección			

Ilustración 84 Ficha de diseño, sudadera 3 / delantero.

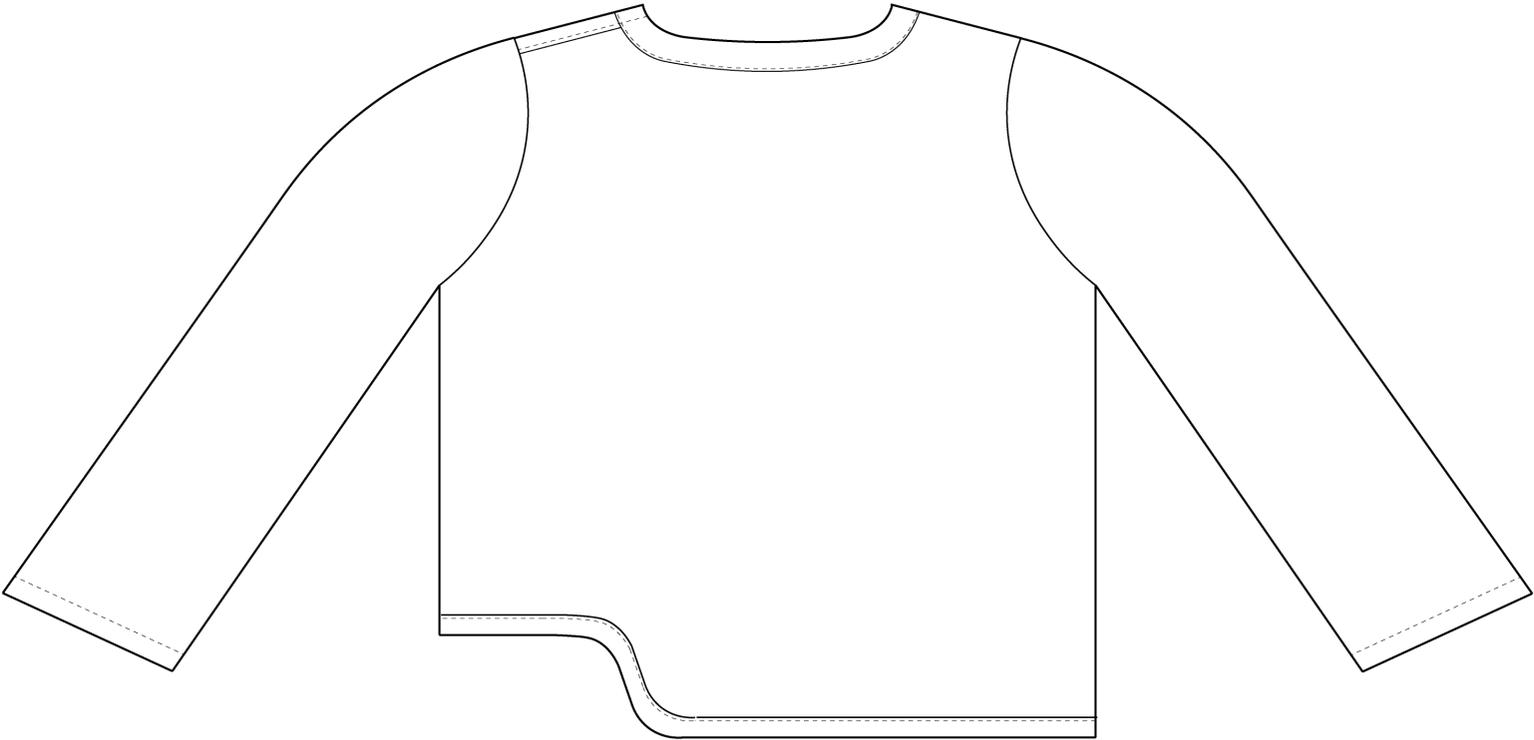
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>	
Empresa: Libeth		Temporada: Otoño - Invierno	
Marca: Libeth		Modelo: Sonrisas Libres	
Línea: Casual Activo		Art: 4568-57-01	Molderia: 45782
Geometral Sudadera Posterior			
			
Escala 1:3			
Aprobado: SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>		Fecha: 02/06/2021	
Confección: Go 1			
Modificaciones: No		Nº de páginas: 2/3	
Área: Producción/Confección			

Ilustración 85 Ficha de diseño, sudadera 3 / posterior.

# FICHA DE PRODUCTO

**LIBET**

Empresa: Libeth

Temporada: Otoño - Invierno

Marca: Libeth

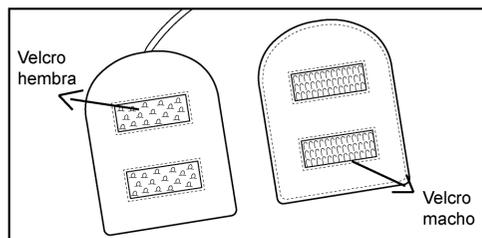
Modelo: Sonrisas Libres

Línea: Casual Activo

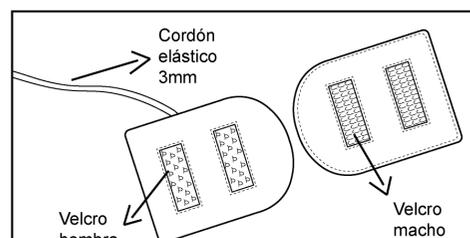
Art: 4568-57-01

Moldería: 45782

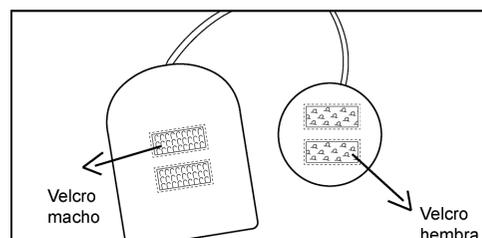
## Detalles Geometral Pantalón



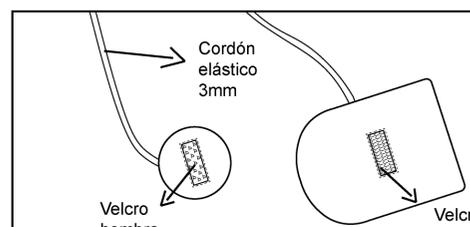
Piezas de alto de 8.5cm x ancho de 6.5cm con velcro embolsado. Rectángulo de 1.5cm x 2.5cm. Sujetos a un cordón elástico.



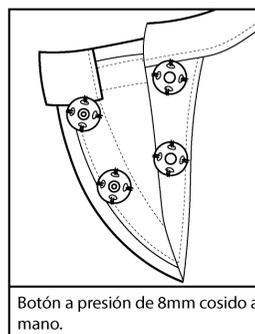
Piezas de alto de 7.5cm x ancho de 5.5cm con velcro embolsado. Rectángulos de 1.5cm x 2.5cm. Pieza sujeta a un cordón elástico.



Piezas de alto de 8.5cm x ancho de 6.5cm, circunferencia de r: 2.5 con velcro embolsado. Rectángulo de 1.5cm x 2.5cm. Sujetos a un cordón elástico.



Piezas de alto de 7.5cm x ancho de 5.5cm, circunferencia de r: 2 con velcro embolsado. Rectángulo de 1.5cm x 2.5cm. Sujetos a un cordón elástico.



Botón a presión de 8mm cosido a mano.

### Tabla de Medidas Talle 3 Años

Talle Delantero: 25cm	Contorno de cuello: 26.4cm	Largo de hombro: 8cm	Declive hombro: 2cm
Talle Posterior: 25cm	Altura de cadera: 10cm	Largo de manga: 32cm	Largo de codo: 19.5cm
Contorno de pecho: 62cm	Ancho de espalda: 23.6cm	Contorno de puño: 18cm	Largo de pecho: 16.5cm

Nº de páginas: 3/3

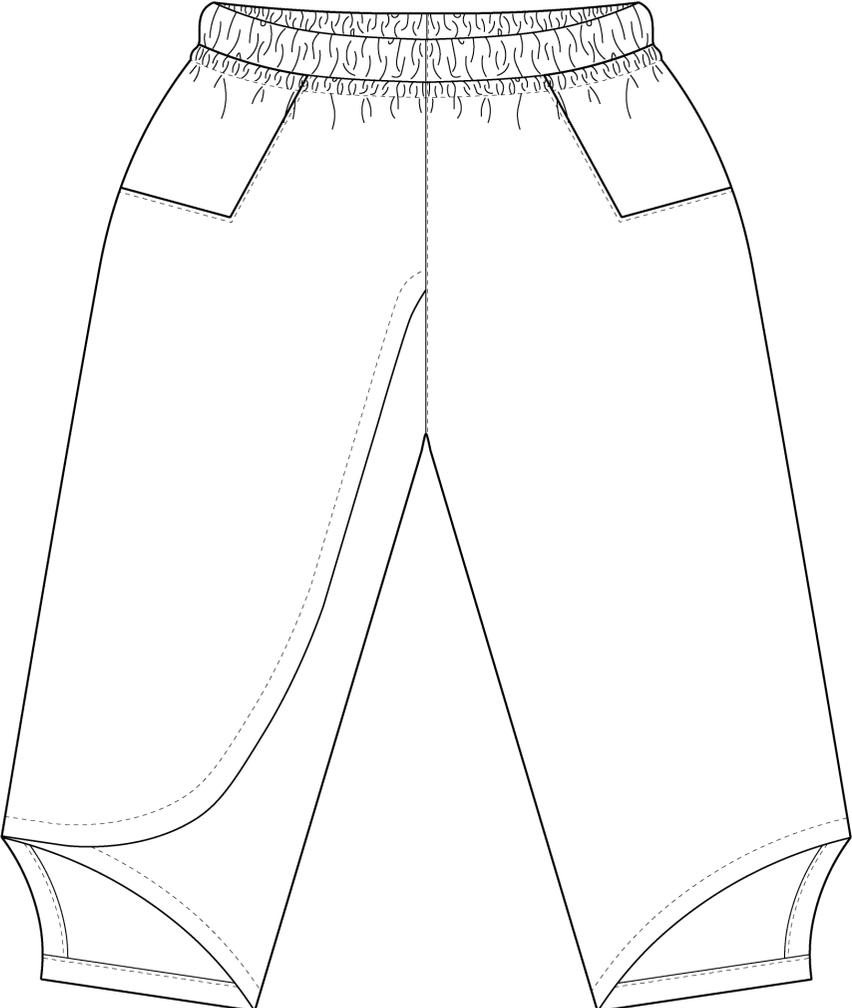
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>
Empresa: Libeth	Temporada: Otoño - Invierno	
Marca: Libeth	Modelo: Sonrisas Libres	
Línea: Casual Activo	Art: 4568-57-01	Moldería: 45782
<b>Geometral Pantalón Delantero</b>		
		
Escala 1:3		
Aprobado: SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	Fecha: 02/06/2021	
Confección: Go 1		
Modificaciones: No	N° de páginas: 1/3	
Área: Producción/Confección		

Ilustración 87 Ficha de diseño, pantalón 3 / delantero.

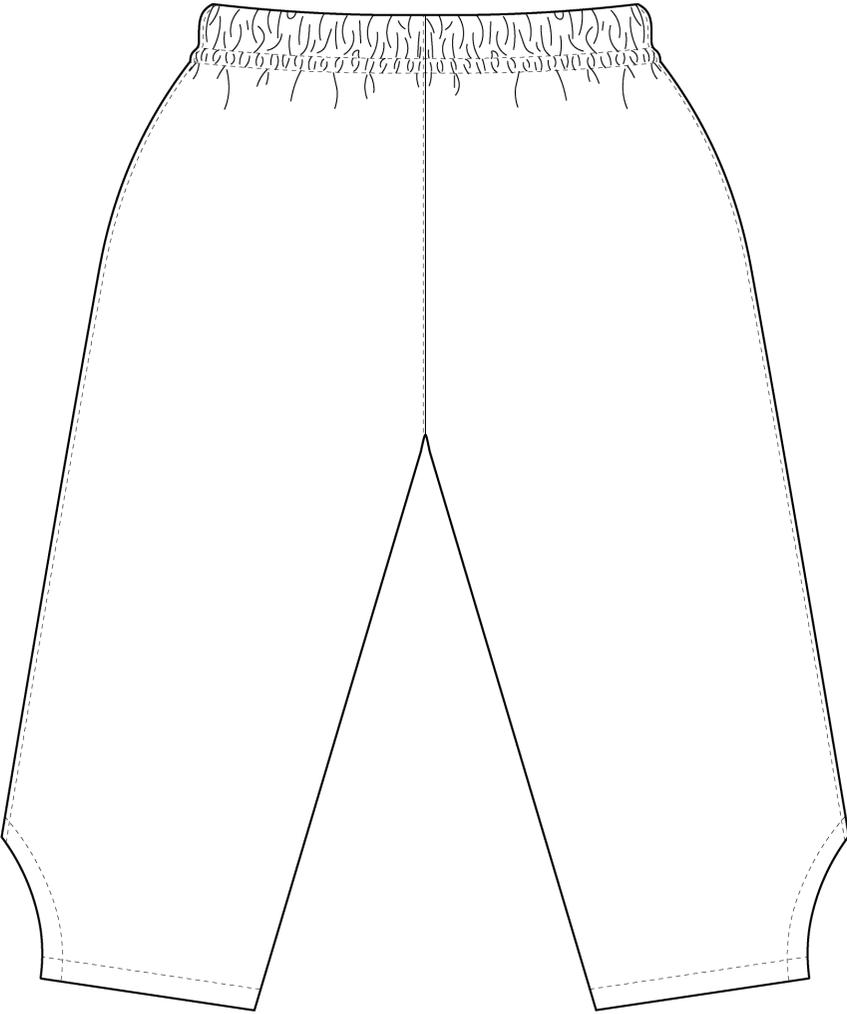
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>
Empresa: Libeth	Temporada: Otoño - Invierno	
Marca: Libeth	Modelo: Sonrisas Libres	
Línea: Casual Activo	Art: 4568-57-01	Moldería: 45782
Geometral Pantalón Posterior		
		
Escala 1:3		
Aprobado: SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	Fecha: 02/06/2021	
Confección: Go 1		
Modificaciones: No	Nº de páginas: 2/3	
Área: Producción/Confección		

Ilustración 88 Ficha de diseño, pantalón 3 / posterior.

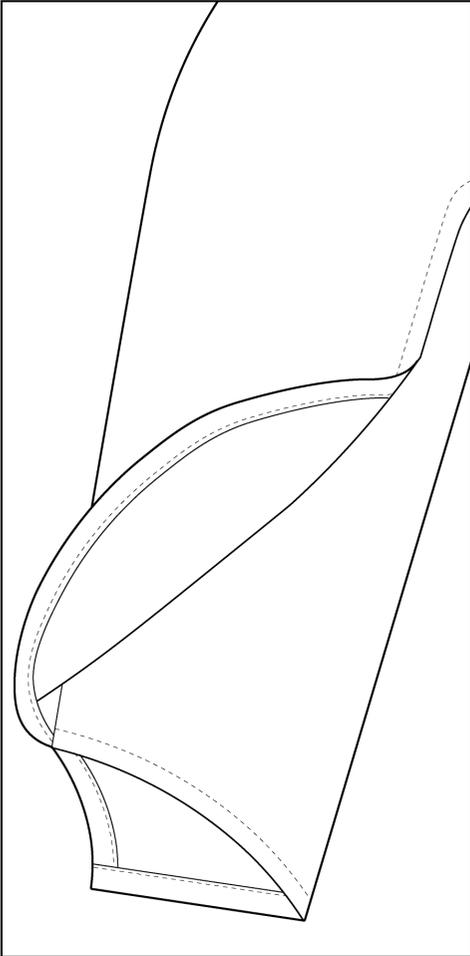
<b>FICHA DE PRODUCTO</b>		<b>LIBET</b>	
Empresa: Libeth		Temporada: Otoño - Invierno	
Marca: Libeth		Modelo: Sonrisas Libres	
Línea: Casual Activo		Art: 4568-57-01	Moldería: 45782
<b>Detalles Geometral Pantalón</b>			
			
<p>Capa cosida al costado derecho y en el tiro. Desde la cadera 11.5 cm hacia abajo.</p>			
<b>Tabla de Medidas Talle 3 Años</b>			
Contorno de cintura: 56cm		Largo de cadera: 10cm	Contorno de basta: 27cm
Contorno de cadera: 64cm		Largo de rodilla: 34cm	
Largo de tiro: 15.9cm		Largo de pantalón: 48cm	
N° de páginas: 3/3			

Ilustración 89 Ficha de diseño, detalle pantalón 2

## 6.7 Evaluación por parte de profesionales

Para determinar la funcionalidad de una prenda, que tiene como fin aportar al desarrollo intelectual, motor e imaginativo de los niños, es importante una evaluación por parte de profesionales en el campo, es por ello que se ha considerado oportuno una validación de la indumentaria, la mismas que consta de una tala calificada según la escala Likert y un informe escrito.

Validación del traje infantil de niñas para Potenciar el Desarrollo de Habilidades Sensorio - Motrices y de Motricidad Fina en niñas de 2 años

		<b>Valoración según la escala de Likert, tomando en cuenta 1 como muy en desacuerdo, 2 como desacuerdo, 3 neutral, 4 en de acuerdo, y 5 como muy de acuerdo.</b>				
<b>Actividad</b>		1 Muy en desacuerdo	2 Desacuerdo	3 Neutral	4 De acuerdo	5 Muy de acuerdo
Día	La niña presenta gran interés en el uso de la prenda.					<b>X</b>
Día	La niña aprende a usar cierres y velcro potenciando su autonomía.					<b>X</b>
Día	La niña aprende los colores primarios a través del uso de la prenda.				<b>X</b>	
Día	La niña diferencia las figuras geométricas presentes en el traje.				<b>X</b>	
Día	La niña se siente motivada de realizar actividades de motricidad gruesa con el uso del traje.					<b>X</b>

Ilustración 90 Ficha de validación de traje infantil de niña

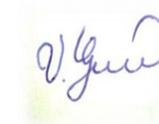
Validación del traje infantil de niñas para Potenciar el Desarrollo de Habilidades Sensorio - Motrices y de Motricidad Fina en niñas de 2 años

**Conclusiones:** El traje es muy agradable para las niñas y se sienten cómodas en los mismos, puesto que son fáciles de poner y quitar (desarrollo de autonomía), desde el momento en el que es presentado a las niñas lo ven con gran interés y se sienten motivadas a interactuar con el mismo, con respecto a su funcionalidad en el ámbito del desarrollo cognitivo y motriz se ha visualizado que es eficiente y eficaz para la adquisición de nuevos aprendizajes, tomando en cuenta que los niños a esta edad adquieren conocimientos a través de la interacción con los objetos, a corto plazo se ha evidenciado que las niñas han facilitado su aprendizaje desde el momento en el que el traje les es presentado y que su uso a largo plazo puede facilitar aún más la adquisición de nuevos aprendizajes ya que el traje se va ajustando a las necesidades y puede ser acoplado según las necesidades de las niñas.

**Recomendaciones:** El aprendizaje y reconocimiento de los colores primarios son la base para el aprendizaje de los colores secundarios y terciarios, en este caso se trabajó con colores secundarios y considero que si se trabaja con aprendizaje de estos primeros colores (primarios) se debería enfocar el aprendizaje en los mismos y después añadir los demás de manera paulatina.

No estuvo presente el trabajo con todas las figuras geométricas, pero puedo rescatar que las figuras son de distintos tamaños, por ende, considero que es importante añadir todas las figuras geométricas y que las mismas sean visualizadas e identificadas por las niñas.

**Puntaje final:** 23/25



**Evaluación realizada por Mst. en Educación Inclusiva e Intercultural Verónica Katherine Gamboa Álvarez N.- de registro Senecyt 7241167411**

**C.I. 1804265567**

Ilustración 91 Informe de la tabla de validación

**Validación del traje infantil de niñas para Potenciar el Desarrollo de Habilidades Sensorio - Motrices y de Motricidad Fina en niñas de 2 años**

	Actividad	Valoración según la escala de Likert, tomando en cuenta 1 como muy en desacuerdo, 2 como desacuerdo, 3 neutral, 4 en de acuerdo, y 5 como muy de acuerdo.				
		1 Muy en desacuerdo	2 Desacuerdo	3 Neutral	4 De acuerdo	5 Muy de acuerdo
Día	La niña presenta gran interés en el uso de la prenda.					✓
Día	La niña aprende a usar cierres y velcro potenciando su autonomía.					✓
Día	La niña aprende los colores primarios a través del uso de la prenda.				✓	
Día	La niña diferencia las figuras geométricas presentes en el traje.					✓
Día	La niña se siente motivada de realizar actividades de motricidad gruesa con el uso del traje.					✓

Ilustración 92 Ficha de validación de traje infantil de niña

**Validación del traje infantil de niñas para Potenciar el Desarrollo de Habilidades Sensorio - Motrices y de Motricidad Fina en niñas de 2 años**

**Conclusiones:**

Al observar los conjuntos se pudo evidenciar que son cómodos para los niños, dada su facilidad para vestir, promueven la autonomía. En primera instancia fue notable el interés expresado por los infantes hacia los detalles que contenían las prendas de vestir, al momento de presentarlas fue clara su motivación a interactuar con las mismas. Con referencia, a la funcionalidad de las mismas, al comparar el primer día con el final, fue claro el rendimiento y desarrollo de habilidades motoras y cognitivas, la adquisición de nuevos aprendizajes y la interacción. Cabe recalcar que el traje se adapta a sus necesidades, le permite movilidad a quien lo porta, y los objetos que posee captan por completo la atención de los niños, generando así una facilidad para adquirir nuevos conocimientos.

**Recomendaciones:**

Los niños aprende mediante la manipulación de objetos, aunque la prenda fue utilizada por un corto tiempo, fue evidente los objetivos que se pueden lograr a través de la misma.

Es importante garantizar una variedad de figuras, en distintos tamaños y colores, para evitar la monotonía y el desinterés por parte del usuario, abarcando así, un mayor aprendizaje.

Para lograr metas a largo plazo y generar aprendizajes que perduren, es importante crear una guía sobre el uso y manipulación de los objetos, logrando así abarcar una mayor área de conocimientos.

**Puntaje final:** 24/25

Atentamente



Lcda. Gabriela Tacuri Garzón  
CI: 0106394695

Ilustración 93 Informe de la tabla de validación

Con el fin de lograr la evaluación de las prendas, se acordó llevar un registro audiovisual, a continuación se presenta un registro fotográfico, que sirvió de referencia para determinar la funcionalidad de las prendas. En las posteriores fotografías, se hace evidente la interacción de las niñas con las prendas, así como también el apoyo familiar y la lectura del manual, el mismo que explica la utilidad de la indumentaria, y los objetivos que abarca esta.



Ilustración 94 Lectura del Manual Padres e Hija. Modelos: Marcela, Jefferson y Betsabe



Ilustración 95 Lectura del Manual Padres e Hija. Modelos: Miriam y Leticia



Ilustración 96 Lectura del Manual Padres e Hija. Modelos: Lisbeth y Jomaira

En esta puesta en escena, es evidente el interés y compromiso, tanto por parte de los padres como por el usuario, al recoger la evidencia que sustenta la validación de este proyecto, se pudieron apreciar videos en los que las niñas manifestaban frases como “mami esta es mi ropa”, “mira mamá ya puedo pegar”, “papi este es azul”; demostrando así el interés y progreso con cada una de las actividades que realizaban. Es imprescindible recalcar que el factor de frustración, no se manifestó en ningún momento, demostrando de esta forma, que el deseo de trabajar con la prenda perdura.



Ilustración 100 Madre explicando el uso de las piezas. Modelos: Lisbeth y Jomaira



Ilustración 98 Niña de 2 años 2 meses interactuando con la prenda e ignorando los juguetes a su alrededor. Modelo: Betsabe



Ilustración 97 Madre dando instrucciones a su hija. Modelo: Marcela y Betsabe



Ilustración 99 Niña de 2 años observando la pieza.  
Modelo: Jomaira



Ilustración 101 Madre explicando el uso de las piezas. Modelos: Lisbeth y Jomaira



Ilustración 103 Nina de 2 años 6 meses interactuando con la pieza. Modelo: Leticia



Ilustración 102 Nina de 2 años 6 meses interactuando con la pieza. Modelo: Leticia

## **CONCLUSIONES**

El presente proyecto tiene como objetivo, el aprovechamiento de la indumentaria como recurso para estimular la motricidad fina en niñas de dos años. Tras la investigación bibliográfica, se fundamentaron conceptos base para la elaboración de las prendas, mismas que tiene como fin aportar al desarrollo de las habilidades motoras en el infante. Mediante la investigación de campo, se logró establecer los insumos y bases textiles, que se adaptaran mejor a los niños, para llegar a la concreción de los bocetos.

Las distintas propuestas, buscan con sus elementos, aprovechar al máximo los elementos y lograr, a corto plazo mayores resultados, que perduren a lo largo del tiempo. A través de la fusión de los recursos lúdicos, se pretende generar un mayor aprendizaje, un correcto desarrollo de la motricidad fina, fomenta la imaginación, aporta a la interacción y permite diferenciar el color y la forma.

Tras la validación, por medio de profesionales, se pudo determinar que las prendas cumplen casi en su totalidad su función, captan la atención de los usuarios y la mantienen, es una prenda innovadora que fomenta la participación de los padres, dota a las niñas de autonomía y facilita el desarrollo de habilidades motoras finas.

## **RECOMENDACIONES**

- Se debe iniciar a trabajar con los colores primarios, y de forma paulatina insertar los secundarios y terciarios.
- Se deben realizar los elementos, con distintas figuras geométricas, así como también es diversos tamaños.
- Para obtener mayores resultados las prendas deben ser utilizadas por un tiempo más extenso.
- Es necesario crear una guía de como estimular cada habilidad que se presente en el detalle de la indumentaria.
- Con la finalidad de determinar un mayor cantidad de variables y factores de la prenda, es necesario realizar un estudio a profundidad.
- Es recomendable usar el cordón normal, dado que con el cordón elástico, las piezas tienden a enredarse.
- El trazo del cuello en las prendas, la abertura debe ir de acuerdo al del infante, para que no quede descubierta y no se visibilicen las prendas internas.

# Glosario

**Abstracto:** Que resulta difícil de entender por tener el carácter esquemático y poco concreto propio de lo que se obtiene por abstracción.

**Dilatación:** La dilatación es la primera fase del parto. Se inicia cuando el cuello del útero ya ha sido borrado y se ha expulsado el tapón mucoso que tapaba el útero para proteger al feto.

**Disociación:** Separación de dos o más cosas que estaban unidas.

**Estimular:** Hacer que una persona desee vivamente realizar algo o hacerlo mejor o más rápido.

**Foco atencional:** consiste en centrar la atención en los aspectos relevantes de la ejecución.

**Fonética:** Conjunto de sonidos de una lengua o dialecto.

**Fusión:** Unión de dos o más cosas diferentes formando una sola; especialmente, ideas, intereses o agrupaciones.

**Lúdico:** Del juego o relacionado con esta actividad.

**Motriz:** Movimientos complejos y coordinados que realiza una persona y que implican al sistema locomotor.

**Sensorial:** De los sentidos corporales o relacionado con ellos.

# REFERENCIAS

## Bibliografía

Berger, K. (2006). *Psicología del Desarrollo. Infancia y Adolescencia*. Madrid: Editorial Médica Panamericana S.A.

Bürdek, B. (2002). El concepto de diseño: definiciones y descripciones. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. (3ª ed., págs. 15-18). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA. <https://tecnologia3bunlp.files.wordpress.com/2015/03/bernhard-e-bc3bcrdek-disec3b1o.pdf>

Cabezuelo, G., & Frontera, P. (2012). *El Desarrollo Psicomotor*. Madrid: Narcea S.A Ediciones.

ConceptoDefinicion. (18 de 07 de 2019). Ropa. Recuperado el 10 de 12 de 2020, de ConceptoDefinicion.de: <https://conceptoDefinicion.de/ropa/>

Conde, J., & Viciano, V. (1997). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Málaga: Ediciones Aljibe.

Córdova, D. (2011). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. Málaga: Innova.

Da Fonseca, V. (1988). *Ontogénesis de la motricidad*. Madrid: GÑuñes.

Deslandress, Y. (1987). *Traje imagen del hombre*. Barcelona: Tusquets Barcelona.

Durivage, J. (1987). *Educación y Psicomotricidad. Manual para el Nivel Preescolar*. México: Trillas

Elbelan, A. (18 de 05 de 2018). Aprendizaje lúdico: ¿pueden nuestros hijos aprender de Minecraft? TekkieUni: <https://tekkieuni.com/es/blog/aprendizaje-ludico-minecraft/>

Gesell, A. (1997). *El niño de 1 a 5 años (5ª ed.)*. Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF. <https://www.bibliopsi.org/docs/carreras/obligatorias/CFG/11ninez/paolichi/22%20GESELL,%20El%20nino%20de%201%20a%205%20anos.pdf>

Gómez, I. (11 de 05 de 2020). Cómo elegir la ropa de los niños. Éres Mamá: <https://eresmama.com/como-elegir-la-ropa-de-los-ninos/>

Gratz, M. (31 de 01 de 2014). Historia y Evolución de la Moda Infantil. Per Il Bambini Style: <https://marlugra20.wordpress.com/2014/01/31/historia-y-evolucion-de-la-moda-infantil/>

Le Blouch, J. (2001). El desarrollo psicomotor del nacimiento a los seis años. Madrid: Doñate.

Meece, J. (2001). Desarrollo de las habilidades motoras finas. En Desarrollo del niño y del adolescente (págs. 72-74). México: Compañía Editorial Ultra S.A. <http://www.sigeyucatan.gob.mx/materiales/1/d1/p1/4.%20JUDITH%20MEECE.%20Desarrollo%20del%20nino.pdf>

Palacio, A. (2005). Morfología en Diseño. Una forma de ver el Diseño. En U. d. Comunicación, Formación de Profesionales Reflexivos en Diseño y Comunicación (1ª ed., págs. 177-178). Buenos Aires: Imprenta Kurz. [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/121\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/121_libro.pdf)

Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). Psicología del desarrollo (11 ed.). México: Mcgraw-Hill/ Interamericana Editores, S.A. DE C.V. A.

Pérez, J., Gardey, A. (2013). Definición de Insumo. Definición.de: <https://definicion.de/insumo/>

Pérez, J., & Gardey, A. (2016). Definicion de Ropa. Definicion.de: <https://definicion.de/ropa/>

Perozo, R. (10 de 2011). Recursos para el aprendizaje, lúdica y creatividad. <https://es.slideshare.net/pasodecorobuenavista/recursos-para-el-aprendizaje-lidica-y-creatividad-9896809>

Piaget, J. (1984). El nivel senso-motor. En Psicología el niño (14ª ed., págs. 15-23). Madrid: Ediciones Morata, S. L. <https://www.bibliopsi.org/docs/carre-ras/obligatorias/CFG/11ninez/paolichi/Primer%20cuatrimestre%202020/Piaget-Psicol%20del%20ni%C3%B1o,%20intr,%20cap%201%20y%20concl.pdf>

RAE. (2020). Insumo. <https://dle.rae.es/insumo>

Raffino, M. (2020). Didáctica. <https://concepto.de/didactica/>

ReJuega. (13 de 05 de 2016). Cómo influye la ropa en el juego infantil. ReJuega y Disfruta Jugando: <https://rejuega.com/juego-aprendizaje/juego-libre/como-influye-la-ropa-en-el-juego-infantil/>

Rivière, M. (1996). Diccionario de la moda. Los estilos del siglo XX. Barcelona: Grijalbo.

Rojas, L. (2001). Los materiales didácticos. San Marcos: Editorial San Marcos.

Saltzman, A. (2004). El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la moda. Buenos Aires: Paidós.

Sánchez, G. (2010). Las Estrategias de Aprendizaje a través del Componente Lúdico. MarcoEle, 1-66. <https://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

Scott, R. (1951). Introducción: Qué es el Diseño. En Fundamentos del Diseño (1ª ed., pág. 1). Buenos Aires: Editorial Víctor Lerú S.A. [https://www.academia.edu/33184488/\\_Fundamentos\\_del\\_Dise%C3%B1o\\_Robert\\_Gillam\\_Scott](https://www.academia.edu/33184488/_Fundamentos_del_Dise%C3%B1o_Robert_Gillam_Scott)

Significados.com. (23 de 09 de 2019). Significado de Lúdico. Significados.com: <https://www.significados.com/ludico/>

Vygotski, L. (1995). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores (Tercera ed.). Barcelona: Crítica.

Winifred, A. (2011). Corte de patrón métrico para ropa de niños y bebés. Wiley-Blackwell.

Wong, W. (1991). Introducción. En Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional (7ª ed., págs. 9-12). Barcelona: Editorial Gustavo Gill, S.A. [https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion\\_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf](https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf)

Yucra, F. (2010). Medios y materiales didácticos. Puno: Biblioteca Nacional del Perú.



## Bibliografía de ilustraciones

- Ilustración 1 Alvarado, Y. (2020). Mi hijo no pronuncia la R. Obtenido de <http://www.papisorprimeravez.com/mi-hijo-no-pronuncia-la-r/>
- Ilustración 2 Amazon. (2019). BelleStyle, juego de enhebrar. Obtenido de <https://www.amazon.es/BelleStyle-Montessori-Actividades-Aprendizaje-Desarrollo/dp/B07XT292KZ>
- Ilustración 3 Padres, S. (2019). Los primeros juguetes de aprendizaje. (Ilustración). Obtenido de <https://www.serpadres.es/bebe/9-12-meses/articulo/los-primeros-juguetes-de-aprendizaje-771477467992>
- Ilustración 4 Anielinek. (2017). Clases de terapia del habla. Obtenido de <https://actividadesinfantil.com/archives/792>
- Ilustración 5 Arapa, J. (2020). Globos y mapas. Obtenido de <https://www.soyvisual.org/node/59262/lightbox/nojs>
- Ilustración 6 Ayala, F. (2020). A todo terreno. Obtenido de <http://www.pequefelicidad.com/2016/07/el-juego-de-caminar-por-la-linea.html>
- Ilustración 7 Borja, Q. (2017). Cómo disciplinar y castigar a los niños según su edad. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/castigo/como-disciplinar-y-castigar-a-los-ninos-segun-su-edad/>
- Ilustración 8 Cbonaven. (2018). CBV Sonrisas. Obtenido de <https://cbv.com.mx/2017/12/27/cbv-sonrisas/>
- Ilustración 9 CentroEduco. (2017). Juegos y juguetes para el desarrollo cognitivo de 0-6 años. Obtenido de <https://centroeduc.org/juegos-juguetes-desarrollo-cognitivo-0-6-anos/>
- Ilustración 10 Collado, R. (2014). Emmi Pickler y el Instituto Loczy. Obtenido de <http://alaescalerita.blogspot.com/2014/09/emmi-pickler-instituto-loczy-aportes-pedagogicos.html>
- Ilustración 11 Detska. (2020). WEPLAY Medové kopca. Obtenido de [https://www.detskaradost.sk/WEPLAY-Medove-kopce-d602773.htm#googtrans\(sk\)](https://www.detskaradost.sk/WEPLAY-Medove-kopce-d602773.htm#googtrans(sk))
- Ilustración 12 Edukikids. (2019). Colmena de madera para coser. Obtenido de <https://www.edukikids.com/producto/colmena-de-madera-para-coser/>
- Ilustración 13 González, B. (2020). Los hitos del desarrollo del lenguaje en niños de 1 a 2 años. Obtenido de <https://www.serpadres.es/1-2-anos/educacion-estimulacion/articulo/el-desarrollo-del-lenguaje-en-los-ninos-de-1-a-2-anos>
- Ilustración 14 Kerubé. (2021). Prendas de la marca Kerubé. Obtenido de <http://kerube.es/>
- Ilustración 15 Lopez, C. (2019). El juego permite ampliar el tiempo de atención en clase. Obtenido de <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomCuadro>
- Ilustración 16 Mesa, E. J. (2020). Juegos de Cartas para Bebés. Obtenido de <https://www.entrejuegosdemesa.es/juegos-de-mesa/cartas/para-bebes/>
- Ilustración 17 MGI, T. (2020). Beneficios de los instrumentos musicales de juguete. Obtenido de <https://www.tiendasmgi.es/blog/noticias/beneficios-de-los-instrumentos-musicales-de-juguete/>
- Ilustración 18 Mirall, E. P. (2020). Ropa para niños y niñas. Moda casual infantil primavera-verano 2020. Obtenido de <https://elpetitmirallmodainfantil.com/es/ropa-para-ninos-ninas-casual/>
- Ilustración 19 Muenala, V. (2018). Prendas Didácticas. Obtenido de <http://www.dspace.cordillera.edu.ec:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/4136/52-DTI-17-18-1725624967.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ilustración 20 Osmo. (2019). Incorporación de juegos educativos de aprendizaje en el tiempo de juego diario de sus hijos. Obtenido de <https://blog.playosmo.com/top-5-benefits-hands-on-learning-approach-interactive-learning-games/>
- Ilustración 21 Padres, S. (2019). Los primeros juguetes de aprendizaje. Obtenido de <https://www.serpadres.es/bebe/9-12-meses/articulo/los-primeros-juguetes-de-aprendizaje-771477467992>
- Ilustración MGI, T. (2020). Beneficios de los instrumentos musicales de juguete. (Ilustración). Obtenido de <https://www.tiendasmgi.es/blog/noticias/beneficios-de-los-instrumentos-musicales-de-juguete/>
- Ilustración 22 Pernaz, J. (2020). Lápices de colores para dibujo: ¿cuáles son los mejores?. Obtenido de <https://www.crehana.com/blog/disenio-grafico/lapices-de-colores-para-dibujo-cuales-son-los-mejores/>
- Ilustración 23 Pexels. (2017). Zabawki Janka. Obtenido de <https://www.pexels.com/photo/pcb-2810322775683367/2>

810322345683410/

Ilustración 24 Pinterest. (2015). Recursos nivel inicial. Obtenido de <https://www.pinterest.es/pin/780107966675244410/>

Ilustración 25 Pinterest. (2020). Actividad que favorece la coordinación óculo manual. Obtenido de <https://juegaycrece.com/regalos-bebes-1-ano/>

Ilustración 26 Retouch, W. (2019). Comercio electrónico Zara Kids, Retoque fotográfico por Retoque en blanco. Obtenido de <https://whiteretouch.com/project/zara-kids-e-commerce-by-white-retouch/>

Ilustración 27 Rodríguez, M. (2016). Motricidad Gruesa. Obtenido de <http://juegosdinamicos.blogspot.com/2015/05/>

Ilustración 28 Ruiz, J. (2018). Cómo ayudarle a hablar. Obtenido de <https://consumingfashion.blogspot.com/2020/04/imagenes-de-dos-ninos-hablando-por.html>

Ilustración 29 MGI, T. (2020). Beneficios de los instrumentos musicales de juguete. (Ilustración). Obtenido de <https://www.tiendasmgi.es/blog/noticias/beneficios-de-los-instrumentos-musicales-de-juguete/>

Ilustración 30 Saldaña, J. (2005). Prototipos Finalizados.

Ilustración 31 Solano, L. (2020). Los niños imitan los comportamientos de los padres, no tanto lo que ven en televisión. (Ilustración). Obtenido de <https://newsletter.cuc.edu.co/directorio/2020/02/06/los-ninos-imitan-los-comportamientos-de-los-padres-no-tanto-lo-que-ven-en-television/>

Ilustración 32 TinyLove. (2020). Coordinación mano-ojo. Obtenido de [https://simple.ripley.cl/arco-tiny-love-para-coche-tiny-princess-ales-2000379866090p?\\_\\_cf\\_chl\\_jschl\\_tk\\_\\_=36865d0953aa455d0273a7503a7866ab9ffd8823-1625200673-0-AVkcJWH9R4Eez68wc4Qk0wOtBPpXLS-gJXgpum1JHph4ZkU8VWuvfFAxizW7HNUuSFet1OTJGHAFs0pw99LhHiG1D9pygTg](https://simple.ripley.cl/arco-tiny-love-para-coche-tiny-princess-ales-2000379866090p?__cf_chl_jschl_tk__=36865d0953aa455d0273a7503a7866ab9ffd8823-1625200673-0-AVkcJWH9R4Eez68wc4Qk0wOtBPpXLS-gJXgpum1JHph4ZkU8VWuvfFAxizW7HNUuSFet1OTJGHAFs0pw99LhHiG1D9pygTg)

Ilustración 33 Ubang. (2021). Prendas de la marca Ubang. Obtenido de <https://shop.ubang.dk/>

Ilustración 34 Vidal, M. (2012). Producción fotográfica del diseño rector. Obtenido de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/archivos/1201.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1201.pdf)

Ilustración 35 YPorque. (2021). Prendas de la marca YPorque. Obtenido de <https://www.yporque.com/es>

Ilustración 36 Autoría propia. (2021). Surrealismo. [Imagen]

Ilustración 37 Autoría propia. (2021). Tendencias 2021-2022. [Imagen]

Ilustración 38 Autoría propia. (2021). Experimentacion: cinta, eslatico, botón. [Imagen]

Ilustración 39 Autoría propia. (2021). Experimentacion: bolsillo, eslatico, aplique. [Imagen]

Ilustración 40 Autoría propia. (2021). Experimentacion: cinta, eslatico, botón. [Imagen]

Ilustración 41 Autoría propia. (2020). Experimentacion: bolsillo, eslatico, aplique. [Imagen]

Ilustración 42 Autoría propia. (2020). Collage obras de Joan Miró. [Imagen]

Ilustración 43 Autoría propia. (2020). Sketchbook obra El carnaval de Arlequin(1924). [Imagen]

Ilustración 44 Autoría propia. (2020). Sketchbook de la obra Signos y constelaciones enamorados de una mujer. (1941) [Imagen]

Ilustración 45 Autoría propia. (2020). Sketchbook de la obra La sonrisa de las alas flameantes. (1953). [Imagen]

Ilustración 46 Autoría propia. (2020). Sketchbook de la obra Interior Holandés. (1953). [Imagen]

Ilustración 47 Autoría propia. (2020). Boceto Inicial inspirado en la obra La Sonrisa de Alas Flameantes. [Imagen]

Ilustración 48 Autoría propia. (2020). Boceto Inicial inspirado en la obra El Carnaval de Arlequin. [Imagen]

Ilustración 49 Autoría propia. (2020). Boceto Inicial inspirado en la obra Signos y constelaciones enamorados de una mujer. [Imagen]

Ilustración 50 Autoría propia. (2020). Boceto Inicial inspirado en la obra Interior Holandés. [Imagen]

Ilustración 51 Dora Chávez(2021). Boceto Final #1. [Imagen]

Ilustración 52 Dora Chávez(2021). Boceto Final #2. [Imagen]

Ilustración 53 Dora Chávez(2021). Boceto Final #3. [Imagen]

Ilustración 54 Dora Chávez(2021). Boceto Final #4. [Imagen]

Ilustración 55 Dora Chávez(2021). Boceto Final #5. [Imagen]

Ilustración 56 Dora Chávez(2021). Boceto Final #6. [Imagen]

Ilustración 57 Dora Chávez(2021). Boceto Final #7. [Imagen]

Ilustración 58 Dora Chávez(2021). Boceto Final #8. [Imagen]  
Ilustración 59 Dora Chávez(2021). Boceto Final #9. [Imagen]  
Ilustración 60 Dora Chávez(2021). Boceto Final #10. [Imagen]  
Ilustración 61 Rubén (2021). Outfit 1, Prototipo Final Modelo: Betsabe. [Imagen]  
Ilustración 62 Rubén (2021). Outfit 1, Prototipo Final Modelo: Betsabe. [Imagen]  
Ilustración 63 Rubén (2021). Outfit 1, Prototipo Final Modelo: Betsabe. [Imagen]  
Ilustración 64 Rubén (2021). Outfit 1, Modo de uso detalle. [Imagen]  
Ilustración 65 Rubén (2021). Outfit 2, Prototipo Final Modelo: Leticia. [Imagen]  
Ilustración 66 Rubén (2021). Outfit 2, Prototipo Final Modelo: Leticia. [Imagen]  
Ilustración 67 Rubén (2021). Outfit 2, Prototipo Final Modelo: Leticia. [Imagen]  
Ilustración 68 Rubén (2021). Outfit 2, Modo de uso detalle. [Imagen]  
Ilustración 69 Rubén (2021). Outfit 2, Modo de uso detalle. [Imagen]  
Ilustración 70 Rubén (2021). Outfit 3, Modo de uso detalle. [Imagen]  
Ilustración 71 Rubén (2021). Outfit 3, Prototipo Final Modelo: Amelia. [Imagen]  
Ilustración 72 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, sudadera 1 / delantero. [Imagen]  
Ilustración 73 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, sudadera 1 / posterior. [Imagen]  
Ilustración 74 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, detalle sudadera 1. [Imagen]  
Ilustración 75 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, pantalón 1 / delantero. [Imagen]  
Ilustración 76 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, pantalón 1 / posterior. [Imagen]  
Ilustración 77 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, detalle pantalón 1. [Imagen]  
Ilustración 78 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, sudadera 2 / delantero. [Imagen]  
Ilustración 79 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, sudadera 2 / posterior. [Imagen]  
Ilustración 80 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, detalle sudadera 2. [Imagen]  
Ilustración 81 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, pantalón 2 / delantero. [Imagen]  
Ilustración 82 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, pantalón 2 / posterior. [Imagen]  
Ilustración 83 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, detalle pantalón 2. [Imagen]  
Ilustración 84 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, sudadera 3 / delantero. [Imagen]  
Ilustración 85 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, sudadera 3 / posterior. [Imagen]  
Ilustración 86 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, detalle sudadera 3. [Imagen]  
Ilustración 87 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, pantalón 3 / delantero. [Imagen]  
Ilustración 88 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, pantalón 3 / posterior. [Imagen]  
Ilustración 89 Autoría propia. (2021). Ficha de diseño, detalle pantalón 2. [Imagen]  
Ilustración 90 Gamboa (2021). Ficha de validación de traje infantil de niña. [Imagen]  
Ilustración 91 Gamboa (2021). Informe de la tabla de validación. [Imagen]  
Ilustración 92 Tacuri. (2021). Ficha de validación de traje infantil de niña. [Imagen]  
Ilustración 93 Tacuri. (2021). Informe de la tabla de validación. [Imagen]  
Ilustración 94 Autoría propia. (2021). Lectura del Manual Padres e Hija. Modelos: Marcela, Jefferson y Betsabe. [Imagen]  
Ilustración 95 Autoría propia. (2021). Lectura del Manual Padres e Hija. Modelos: Miriam y Leticia. [Imagen]  
Ilustración 96 Autoría propia. (2021). Lectura del Manual Padres e Hija. Modelos: Lisbeth y Jomaira. [Imagen]  
Ilustración 97 Autoría propia. (2021). Madre explicando el uso de las piezas. Modelos: Lisbeth y Jomaira. [Imagen]  
Ilustración 98 Autoría propia. (2021). Madre dando instrucciones a su hija. Modelo: Marcela y Betsabe. [Imagen]  
Ilustración 99 Autoría propia. (2021). Niña de 2 años 2 meses interactuando con la prenda. Modelo: Betsabe. [Imagen]  
Ilustración 100 Autoría propia. (2021). Niña de 2 años observando la pieza. Modelo: Jomaira. [Imagen]  
Ilustración 101 Autoría propia. (2021). Nina de 2 años 6 meses interactuando con la pieza. Modelo: Leticia. [Imagen]  
Ilustración 102 Autoría propia. (2021). Madre explicando el uso de las piezas. Modelos: Lisbeth y Jomaira. [Imagen]  
Ilustración 103 Autoría propia. (2021). Madre explicando el uso de las piezas. Modelos: Lisbeth y Jomaira. [Imagen]

## Bibliografía de tablas

- Tabla 1 Autoría propia. (2020). Estadios de Desarrollo de Jean Piaget. [Imagen]
- Tabla 2 Autoría propia. (2020). Cremallera Metálica. [Imagen]
- Tabla 3 Autoría propia. (2020). Cremallera Diente de Caballo / Plástico. [Imagen]
- Tabla 4 Autoría propia. (2020). Cremallera de Poliéster / Nylon. [Imagen]
- Tabla 5 Autoría propia. (2020). Velcro. [Imagen]
- Tabla 6 Autoría propia. (2020). Broches y Gafetes. [Imagen]
- Tabla 7 Autoría propia. (2020). Botones. [Imagen]
- Tabla 8 Autoría propia. (2020). Cordón. [Imagen]
- Tabla 9 Autoría propia. (2020). Hilos. [Imagen]
- Tabla 10 Autoría propia. (2020). Elástico. [Imagen]
- Tabla 11 Autoría propia. (2020). Cordón Elástico. [Imagen]
- Tabla 12 Autoría propia. (2020). Encaje. [Imagen]
- Tabla 13 Autoría propia. (2020). Cintas. [Imagen]
- Tabla 14 Autoría propia. (2020). Resultados de los Insumos Textiles. [Imagen]
- Tabla 15 Autoría propia. (2020). Recurso Lúdico Monstruos Actividades Sorpresa. [Imagen]
- Tabla 16 Autoría propia. (2020). Recurso Lúdico Roll & Assembles Animal Train. [Imagen]
- Tabla 17 Autoría propia. (2020). Recurso Lúdico Six-Sided Drum. [Imagen]
- Tabla 18 Autoría propia. (2020). Recurso Lúdico Camión de Bloques Aprende Conmigo. [Imagen]
- Tabla 19 Autoría propia. (2020). Recurso Lúdico Pirámide de actividades. [Imagen]
- Tabla 20 Autoría propia. (2020). Recurso Lúdico Laberinto colorido. [Imagen]
- Tabla 21 Autoría propia. (2020). Recurso Lúdico Rompecabezas de 4 piezas. [Imagen]
- Tabla 22 Autoría propia. (2020). Recurso Lúdico Babies Set Historias del Bebé. [Imagen]
- Tabla 23 Autoría propia. (2021). Criterios Morfológicos. [Imagen]
- Tabla 24 Autoría propia. (2021). Contantes y Variables. [Imagen]

# ANEXOS

## Abstract of the project

**Title of the project** Design of clothing as a resource to stimulate fine motor skills for infants.

**Project subtitle**

**Summary:**

After this research was carried out, the elaboration of children's clothing has not been found in the city of Cuenca. Thereof to promote mental and physical development in 2-year-old girls. There is a waste in garments that are worn by the infant all day long. A substantial research was conducted on the development and needs of girls. It was based on theoretical inquiry, to develop the design of clothing that contributes to the stimulation of fine motor skills. With this clothing, it was possible to contribute to the stimulation of fine motor skills in 2-year-old girls.

**Keywords** 2 years, psychomotor development, fine motor skills, recreational resources, clothing, ergonomics.

**Student** Godoy Mejia Lizbeth Dalila

**ID** 0106511017      **Code** 83659

**Director** Dis. Silvia Catalina Narváez Torres, Mgt.

**Co-director:**

.....  
Para uso del Departamento de Idiomas >>>

**Revisor:**



Karina Durán Andrade

**N°. Cédula Identidad**

010260367-7

## Entrevista Semi-estructurada

### Diseño de indumentaria como recurso de estimulación de la motricidad fina para infantes

1. ¿Qué opina usted con respecto a la forma y finalidad de las prendas?
2. ¿Cuál fue la primera impresión de su hija al ver el traje?
3. ¿Considera usted que fue fácil o difícil el manejo del objeto de estimulación?
4. ¿Qué aprendizajes nuevos adquirió su hija?
5. ¿Notó usted en el infante emociones como el cansancio, enojo, frustración, etc?

▪ **Papás de Betsabe – Outfit 1**

Son prendas bonitas, me parece bueno que ella aprenda los colores y formas de esta manera. Mi hija al ver el traje se emocionó, casi no quería quitárselo. La verdad con la explicación que usted nos dio, supimos cómo enseñarle a usar, al inicio solo veía los dibujos no sabía qué hacer, pero con el paso de los días fue haciéndolo ella sola. Pues aprendió que parte va adelante y la que va atrás de la chompa, también ahora aprendió a pegar y despegar. La verdad como que le molestaba cuando las piezas se enredaban, por el elástico que tenían.

▪ **Papás de Leticia – Outfit 2**

La ropa estaba linda, es una buena idea que ella aprenda puesta la ropa, ahora ya no tengo que llevar juguetes cuando salgo. Pensó que era una ropa nueva, ya luego vio los juguetes y si le gusto. Medio difícil, porque había juguetes en la chompa y en el pantalón, hasta el hermano jugaba con ella. Sabe los colores y las figuras, ya sabe también pasar por las cintas, el pantalón ya se pone sola, como tiene el juguete, ya sabe que va adelante. Como que a veces se equivocaba y ponía eso que pega en el pantalón y le daba iras porque no podía caminar.

▪ **Papás de Jomaira – Outfit 3**

La ropa estaba bonita, el color rosado me gusta bastante; creo que es algo que si le puede ayudar a aprender a hacer cosas que antes no sabía. Pues cuando le puse, la verdad a ella no le gusta ponerse la ropa que le tape la cara, pero ya después cuando vio los juguetes, se puso feliz y hasta empezó a jugar. La verdad como ella nunca había tenido una ropa así, hasta que aprenda como que fue difícil, ya después algunas cosas hacia sola, pegaba, despeaba, abría el cierre y sacaba. Como no podía guardar los círculos, como que se enojaba, sacaba pero no podía meter.

