



UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY

DISEÑO  
ARQUITECTURA Y ARTE  
FACULTAD

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**  
FACULTAD DE DISEÑO,  
ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

**DISEÑO DE OBJETOS LÚDICOS QUE  
DIFUNDAN LA LITERATURA INFANTIL**

Caso de estudio: Literatura infantil local

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

**DISEÑADORA DE OBJETOS**

AUTORA:

**Andrea Lucinda Dávila Villavicencio**

DIRECTOR:

**Dis. Alfredo Cabrera Chiriboga, Mgt.**

**CUENCA-ECUADOR**  
2019







**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**DISEÑO  
ARQUITECTURA Y ARTE  
FACULTAD**

UNIVERSIDAD DEL AZUAY  
FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE  
ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

**DISEÑO DE OBJETOS LÚDICOS QUE DIFUNDAN LA LITERATURA INFANTIL  
CASO DE ESTUDIO: LITERATURA INFANTIL LOCAL**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
**DISEÑADORA DE OBJETOS**

AUTORA:

**Andrea Lucinda Dávila Villavicencio**

DIRECTOR:

**Dis. Alfredo Cabrera Chiriboga, Mgt.**

CUENCA-ECUADOR

2019



## DEDICATORIA

“...Quiero entonces dedicar este libro al niño que fue hace tiempo esta persona mayor. Todas las personas mayores antes han sido niños. (Pero pocas de ellas lo recuerdan).”

Antoine de Saint-Exupéry

Agradezco a mis padres por ser guías en mi sendero y por su amor infinito.



---

## AGRADECIMIENTOS

Gracias a mi familia y a cada persona que me acompañó en este aprendizaje, gracias Omar, Gabriela y Jaime por su cariño y paciencia. Con toda la gratitud del mundo a Alfredo Cabrera, José Luis Fajardo y Manolo Villalta por brindarme su apoyo y conocimiento.

Que la felicidad del cielo y el sosiego del mar les abrace siempre.



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTOS	5
ÍNDICE DE CONTENIDOS	6
ÍNDICE DE IMÁGENES	8
ÍNDICE DE TABLAS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
OBJETIVOS	12
INTRODUCCIÓN	13

## CAPÍTULO 1

1.- CONTEXTUALIZACIÓN	17
1.1.- LITERATURA	17
1.1.1.- ¿QUÉ ES LITERATURA?	17
1.1.2.- IMPORTANCIA DE LA LITERATURA	17
1.2.- LITERATURA ECUATORIANA	18
1.2.1.- ÉPOCA COLONIAL Y NEOCLASICISMO	18
1.2.2.- ROMANTICISMO	18
1.2.3.- MODERNISMO	19
1.2.4.- REALISMO SOCIAL	19
1.3.- LITERATURA INFANTIL	19
1.3.1.- DEFINICIÓN LITERATURA INFANTIL	19
1.3.2.- LITERATURA INFANTIL ECUATORIANA	20
1.4.- CUENTO	21
1.4.1.- ¿QUÉ ES EL CUENTO?	21
1.4.2.- IMPORTANCIA DEL CUENTO	22
1.5.- AUTORES LOCALES	24
1.5.1.- CATALINA SOJOS	24
1.5.2.- JORGE DÁVILA VÁSQUEZ	24
1.5.3.- JUANA NEIRA MALO	25
1.5.4.- TERESA CRESPO TORAL	26
1.6.- ¿QUÉ ES LEER?	27
1.6.1.- CARACTERÍSTICAS DE LIBROS SEGÚN EDADES	28
1.7.- JUEGO	29
1.7.1.- ¿QUÉ ES EL JUEGO?	29
1.7.2.- IMPORTANCIA DEL JUEGO	29
1.8.- TIPOS DE JUEGO	30
1.8.1.- JUEGOS DE EJERCICIO O FUNCIONAL	30
1.8.2.- JUEGO SIMBÓLICO	30
1.8.3.- JUEGO DE REGLAS	31
1.8.4.- JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN	31
1.9.- SISTEMA EDUCATIVO- ECUADOR	32
1.10.- HOMÓLOGOS	32
1.10.1.- FIBBER	32
1.10.2.- STONE AGE	32
1.10.3.- ALICE IN WONDERLAND - ADVENTURE BOARD GAME	33
1.10.4.- ÉRASE UNA VEZ	33
1.10.5.- STORY CUBES	33
1.10.6.- COMBISAURIOS	34



---

## CAPÍTULO 2

2.- PLANIFICACIÓN	39
2.1.- MARCO TEÓRICO	39
2.1.1.- DISEÑO SENSORIAL	39
2.1.2.- DISEÑO EMOCIONAL	44
2.1.3.- ETAPA INFANTIL Y DISEÑO EMOCIONAL	45
2.1.4.- PSICOLOGÍA DEL COLOR	46
2.2.- CARACTERÍSTICAS DE CUENTOS CLÁSICOS	47
2.3.- CUENTOS CLÁSICOS	48
2.3.1.- CUENTOS DE PERRAULT	48
2.3.2.- CUENTOS DE HANS ANDERSEN	49
2.3.3.- HERMANOS GRIMM	50
2.4.- CUENTOS LOCALES	51
2.4.1.- Se necesita un superhéroe	51
2.4.2.- Pepe Golondrina y otros cuentos	53
2.4.3.- Mara	55
2.5.- COMENTARIO Y SELECCIÓN DE CUENTO	57
2.6.- ENTREVISTAS	58

## CAPÍTULO 3

3.- IDEACIÓN	63
3.1.- PERFIL DE USUARIO	63
3.2.- PARTIDA DE DISEÑO	63
3.3.- Ideación	64
3.3.1.- TECNOLÓGICO	64
3.3.2.- LENGUAJE NO VERBAL	64
3.3.3.- ESTIMULACIÓN SENSORIAL	64
3.3.4.- JUEGOS DE PREGUNTA/ REGLA	64
3.3.5.- PERSONAJE	64
3.3.6.- SISTEMA DE RECOMPENSA	64
3.3.7.- ELEMENTOS AUXILIARES	64
3.3.8.- ESCENIFICACIÓN	64
3.3.9.- DADOS IMÁGENES	64
3.3.10.- PELÍCULA FOTOGRÁFICA	65

## CAPÍTULO 4

4.- DOCUMENTACIÓN TÉCNICA	73
4.1.- TEATRINO	73
4.2.- ZOOTROPO	79
4.3.- CAJA SECRETA	86
4.4.- Proceso Constructivo	92
4.4.1.- Zootropo	92
4.4.2.- Teatrino	94
4.4.3.- Caja Secreta	96

## REFERENCIAS

Bibliografía	100
Bibliografía de Imágenes	102
Bibliografía de Tablas	104
Anexo 1: Tablas de costos	105
Anexo 2: Abstract	109



---

# ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Niños y libro	19
Imagen 2: Portada "El país de Manuelito"	20
Imagen 3: Portada "Viaje por el país del Sol"	20
Imagen 4: Portada "El Mago de Goma"	21
Imagen 5: Niños y cuentos	22
Imagen 6: Catalina Sojos	24
Imagen 7: Jorge Dávila V	24
Imagen 8: Juana Neira	25
Imagen 9: Teresa Crespo Toral	26
Imagen 10: Juego de ejercicio	30
Imagen 11: Juego simbólico	30
Imagen 12: Juego simbólico- Espacial	30
Imagen 13: Juego de Reglas	31
Imagen 14: Juegos de construcción	31
Imagen 15: Juego Fibber	32
Imagen 16: Juego Stone Age	32
Imagen 17: Juego Alicia en país de las Maravillas	33
Imagen 18: Juego Érase una vez	33
Imagen 19: Story Cubes	33
Imagen 20: Combisaurios	34
Imagen 21: Diseño Emocional	44
Imagen 22: Diseño emocional niños	45
Imagen 23: Círculo Cromático.	46
Imagen 24: Gato con Botas- C.Perrault	48
Imagen 25: Pulgarcito- C.Perrault	48
Imagen 26: Patito Feo- Andersen	49
Imagen 27: La Sirenita- Andersen	49
Imagen 28: Blancanieves	50
Imagen 29: Rapunzel	50
Imagen 30: Portada "Se necesita un superhéroe"	51
Imagen 31: Nico y Luca.	52
Imagen 32: Nico, Zico y Beto.	52
Imagen 33: Nico y su padre.	52
Imagen 34: Portada "Pepe Golondrina y otros cuentos"	53
Imagen 35: Pepe Golondrina	54
Imagen 36: La navidad de los duendes	54
Imagen 37: Historia de un bombillo	54
Imagen 38: Portada "Mara"	55
Imagen 39: Mara y Tita.	56
Imagen 40: Mara y Male	56
Imagen 41: Mara	56
Imagen 42: Estimulación sensorial	65
Imagen 43: Juego preguntas y retos	66
Imagen 44: Escenificación	67
Imagen 45: Corte PVC	92
Imagen 46: Construcción engranaje	92
Imagen 47: Armado	92
Imagen 48: Prensado	92
Imagen 49: Base acrílico	93
Imagen 50: Armado manivela	93

---

Imagen 51: Prototipo.	93
Imagen 52: Sistema Engranaje	94
Imagen 53: Manivela	94
Imagen 54: Armado	95
Imagen 55: Curvatura láser	96
Imagen 56: Unión curvatura	96
Imagen 57: Unión piezas	97

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Requerimiento Sensorial-Edad	40
Tabla 2: Requerimiento Sensorial- Género	41
Tabla 3: Atributos y efectos	43
Tabla 4: Cuadro color y beneficio	46

---

## RESUMEN

Actualmente los niños no se encuentran muy relacionados con la lectura, los medios actuales o digitales son distractores de la atención del niño. Para este proyecto se analiza como el diseño de objetos junto a la literatura infantil plantea alternativas que involucren el interés por la lectura, por medio de elementos lúdicos que sean parte y complemento los cuentos infantiles.

**Palabras claves:** emocional, cromática, sensorial, literatura, imaginación, creatividad, interacción, distractor.



---

# ABSTRACT

## Design of Ludic Objects to Spread Children's Literature Local Children's Literature

### ABSTRACT

Today many children are not involved with reading while digital media functions as a distractor of children's attention. For this project, it was analyzed how object design together with children's literature can offer alternatives to develop their interest in reading through ludic elements as part and complement to children's books.

**Key words:** emotional, chromatic, sensorial, literature, imagination, creativity, interaction, distractor.

Ver Anexo N° 2



---

# OBJETIVOS

## OBJETIVO GENERAL

Difundir la literatura infantil local mediante la creación de un elemento lúdico con el fin de incentivar la lectura en los niños.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar sobre autores dentro de la literatura infantil cuencana a través de un levantamiento de información para conocer quienes han tenido mayor relevancia en los últimos años.
- Definir criterios y parámetros en función del cuento con el que se va a trabajar para conocer cuál se adapta de mejor manera.
- Desarrollar un medio lúdico que ayude a despertar el interés de la lectura en el niño.



---

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día el interés hacia la lectura en niños se ha visto invisibilizada, ya sea por diferentes factores que hacen que el niño no se sienta muy familiarizado o atraído por el texto.

La literatura infantil específicamente es una puerta a la exploración de diferentes formas de lenguaje, conocimiento de diferentes mundos que les permite a los niños y niñas fantasear, soñar, por medio de los cuentos y los personajes. Si se toma en cuenta que, como menciona Georges Jean, “la escritura poética del niño no existe mientras la imaginación no haya sido desafiada y fecundada”, entonces resulta imperativo despertar el interés de los niños por la lectura.

Lo que se planteó para este trabajo de tesis es proyectar la literatura infantil de autores locales, mediante la creación de elementos lúdicos, ayudando así a despertar el interés por la lectura del niño.





Lúdico

Lúo





Lúdico



Lúdico



# CAPÍTULO 1



## 1.- CONTEXTUALIZACIÓN

### 1.1.- LITERATURA

#### 1.1.1.- ¿QUÉ ES LITERATURA?

Podemos empezar manifestando en este tema, que la idea moderna del término “Literatura” data del siglo XIX, a partir de la cual se engloban los textos poéticos, narrativos y dramáticos de una nación o del mundo, podríamos decir incluso que muchos autores han tratado de definir este término; sin embargo de ello a lo largo de la historia los expertos aún no han logrado dar con una respuesta consensuada de lo que es realmente. Empezaremos realizando primeramente la definición etimológica de esta, es así que la palabra Literatura deriva del latín “Littera”, que significa “letra” o “lo escrito”. Por su etimología, pues, la literatura está ligada a la cultura, como manifestación de belleza, a través de la palabra escrita.

#### 1.1.2.- IMPORTANCIA DE LA LITERATURA

Para lograr un mejor entendimiento de la importancia de la literatura, considero necesario empezar mencionado en lo que al respecto exterioriza Joaquín Xirau, filósofo y pedagogo español: “La literatura, como el arte, es una de las formas más altas de conciencia, es una forma de conocimiento y de autorreconocimiento” el autoconocimiento es resultado de un el proceso reflexivo mediante el cual la persona adquiere noción de su persona, de sus cualidades y características”

(Murillo, 2013) menciona que la literatura infantil es importante no solo a la hora de desarrollar la capacidad recreativa, creadora, de expresión, imaginativa, etc, sino también en la adquisición de actitudes y valores de conocimiento del mundo, de capacidad crítica y estética, de toma de conciencia y en último término en la toma de opciones.

Se sabe que la Literatura es uno de los formatos comunicacionales y difusores de la cultura en general y conocimientos, más antiguo y efectivo de la historia, actuando como registro de la misma. También diremos que la Literatura en un medio de distracción y diversión, si cabe el término, en todo caso un aspecto positivo y enriquecedor en todo los aspecto de nuestra vida. El ámbito de la Literatura actualmente, está en todos los campos del conocimiento humano, desde el campo científico, cultural, social, infantil, en realidad en todo los aspectos mismo de nuestra vida y nuestra civilizaciones.

### 1.2.- LITERATURA ECUATORIANA

La literatura ecuatoriana tuvo influencia europea desde la colonización de nuestras tierras. En la época de la colonia es donde aparecen varios escritos en quichua de nuestros indígenas, entre ellas y una de las más famosas y atribuida a Jacinto Collahuazo es la titulada Elegía a la muerte de Atahualpa.

Se ha caracterizado la literatura ecuatoriana, por ser esencialmente costumbrista y en general muy ligada a los sucesos exclusivamente nacionales de su época, con narraciones que permiten vislumbrar cómo es y se desenvuelve la vida del ciudadano común.

#### 1.2.1.- Época Colonial y Neoclasicismo

Podríamos decir que la primera edad de la poesía ecuatoriana aparece con el período colonial, la oratoria sagrada constituye el arquetipo literario de ese entonces; recalando que de escritos antes de la llegada de los españoles, no se tiene ningún registro, que evidencie, alguna forma de literatura; esto más que nada debido a que los incas no tenían un sistema de escritura establecido para que sus leyendas y demás debían ser pasadas de generación en generación. En la época colonial en cambio, existen varios escritos de indígenas ecuatorianos en quechua. En poesía, su máximo representante fue el escritor y poeta, padre Juan Bautista Aguirre (1725-1786). No está por demás mencionar que la poesía clásica española determinó el predominio de este género sobre las demás formas literarias en el Ecuador colonial.

#### 1.2.2.- Romanticismo

Nace en Ecuador el Romanticismo, de la mano de la poetisa quiteña Dolores Veintimilla de Galindo (1829-1857), la que exaltó el amor, la lucha contra los prejuicios y una tristeza por amores no correspondidos. En su corta vida, fue creadora de inspirados poemas y obras en prosa. Es célebre su poema Quejas, muestra de la gran melancolía que la atormentaba y que la llevaría en última instancia a suicidarse en la ciudad de Cuenca, en 1857. También se destaca el poeta romántico Julio Zaldumbide (1833-1887), quiteño; y el guayaquileño Numa Pompilio Llona (1832-1907).

En lo que refiere a la narrativa romántica, está el escritor ambateño Juan León Mera (1832-1894), considerado además un clásico en la literatura ecuatoriana. Su obra que mas destaca es Cumandá, siendo una de las primeras novelas ecuatorianas. En el género del ensayo.

### 1.2.3.- Modernismo

El Modernismo llegó a Ecuador con considerable retraso respecto a los otros países. En esta época, fueron los cuatro integrantes de este movimiento, los guayaquileños Medardo Ángel Silva (1898-1919) quien fue considerado el mayor referente dentro de este periodo y Ernesto Noboa y Caa-maño (1891-1927); y los quiteños Arturo Borja (1892-1912) y Humberto Fierro (1890-1929), quienes posteriormente pertenecieron a la Generación decapitada.

### 1.2.4.- Realismo Social

El realismo causó revuelo en Ecuador por su temática, como corriente nació en Europa, también se dice que el Realismo Social, es una corriente opuesta al Modernismo y que florece en la segunda mitad del siglo XIX; el Realismo se inicia en el Ecuador con la novela de Luis A. Martínez (1869-1909) "A la costa". Es la primera novela realista; se dice que el Realismo tuvo el apoyo ideológico de Socialismo.

Pero el detonante para la aparición de los temas sociales en la literatura es el libro "Los que se van", una colección de cuentos de los guayaquileños Demetrio Aguilera Malta (1909-1981), Joaquín Gallegos Lara (1911-1947) y Enrique Gil Gilbert (1912-1973); los cuales, junto a José de la Cuadra (1903-1941) y Alfredo Pareja Diezcanseco (1908-1993), formaron el llamado Grupo de Guayaquil, la cual fue una generación que asimiló las traumáticas experiencias que vivía país y que se identificó con las clases subalternas del campo y la ciudad. El indígena, el cholo, el negro, el montubio y su cultura se convirtieron en protagonistas capaces de articular una idea más amplia de lo nacional.

Pero sin duda el mayor referente a la literatura ecuatoriana moderna es el novelista Jorge Icaza (1906-1978) con su novela Huasipungo, que es tal vez la obra ecuatoriana traducida a más idiomas.

Alicia Yáñez Cossio, quiteña(1929), destacada poetisa, novelista y periodista. Una de las principales figuras de la literatura ecuatoriana y latinoamericana, es la primera persona ecuatoriana en ganar el Premio Sor Juana Inés de la Cruz, el cual recibió en 1996.

## 1.3.- LITERATURA INFANTIL

### 1.3.1.- DEFINICIÓN LITERATURA INFANTIL

Como señala Jiménez (2014), en el contexto de crecimiento del ser humano, imperiosamente tenemos que ser conscientes de la importancia de la literatura infantil, no solo en su crecimiento físico como tal, sino en su capacidad y desarrollo del conocimiento fundamentalmente; pero no solo a la hora de desarrollar la capacidad recreativa, creadora, de expresión, imaginativa, etc., sino también en la adquisición de actitudes y valores, de conocimiento del mundo, de capacidad crítica y estética, de toma de conciencia y, en último término, en la toma de opciones. En términos generales conocemos la importancia que juega la lectura en nuestro crecimiento personal, pero la literatura infantil cumple un rol muy importante en el desarrollo del niño.

Preponderantemente de los beneficios que canalizan el hábito de la literatura en los niños, los de mayor relevancia, podríamos enunciar, que el niño que lleva se relaciona con la lectura a temprana edad se familiariza mucho más con la escritura, el vocabulario y aprende de ortografía, mejorará la pronunciación de las palabras; su comunicación y expresividad es más fluida.



Imagen 1: Niños y libro

### 1.3.2.- LITERATURA INFANTIL ECUATORIANA

La literatura infantil en el Ecuador se empieza a desarrollar desde la segunda mitad del Siglo XX con obras ocasionales, con bajo contenido tanto en calidad como cantidad, considerandolas textos pobres salvo algunas excepciones. En las década de los 70, se genera cierto interés hacia textos infantiles, encaminando en torno a lo educativo. Dentro de esta época se realizan cuentos cortos, poesía y los libros cuentan con poco empleo de imágenes.

A partir de los años 80, la ilustración infantil se hace presente, se aprecia mas el uso de imágenes en los textos, lo que produce un mayor entendimiento en el escrito. En este período destacan obras como “El país de Manuelito” del amateño Alfonso Barrera Valverde, “Pepe Golondrina y otros cuentos” de Teresa Crespo Toral, “Hola camarón sin cola”, “Zumbambico” De Fausto Segovia Baus y “Rupito” de Monseñor Leonidas Proaño, entre otros.

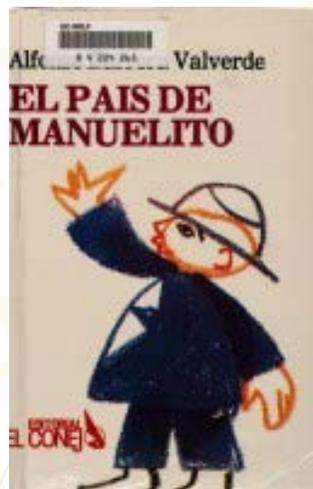


Imagen 2: Portada “El país de Manuelito”

En la década de los 90 es realmente donde la literatura infantil se aleja de lo educativo y se centra en la calidad del libro no solo en su contenido, sino también en su estética. “En 1994, se instaura el Plan de lectura, Me gusta leer, en 1995, aparece Viaje por el país del Sol, de Leonor Bravo, primer libro de literatura infantil de gran formato, con setenta ilustraciones a color, aparece la Revista Ser Niño, en la que se inician los escritores e ilustradores que forman parte del

movimiento actual; en 1996, UDEEL, Unión de Escritores y Escritoras de la Literatura Infantil, publica De pesebres, poemas y piruetas, una cuidada edición cuentos y poesía con ilustraciones” (Torres, 2013)

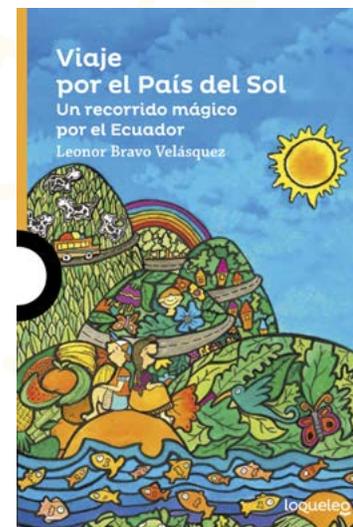


Imagen 3: Portada “Viaje por el país del Sol”

Con respecto a la literatura infantil contemporánea relata historias de hechos cotidianos, la diversidad de nuestro país, el uso del lenguaje propio que empleamos, también se hace presente los mitos, las leyendas, todos estos aspectos nos conducen a una mayor cercanía a nuestro entorno ecuatoriano.

Edgar Allan García (2010) afirma que la “Literatura infantil ha permitido que podamos redescubrir, redefinir y reimaginar a nuestro país, como un Ecuador rico y multidiverso en muchos sentidos.”

“Es una literatura que reflexiona en la identidad nacional y latinoamericana y busca aportar en su construcción. Vuelve a mirar al país renunciado a ese tono melancólico de las producciones anteriores, sin los prejuicios y estereotipos de ser el mejor o peor, si esa visión exaltada o dolida tan carac-

terística de la mentalidad colonizada de nuestros pueblos, y escribe sobre para él, para entenderlo, para enriquecer sus atributos como nación; para develar ese paisaje particular, formando de muchas caras y aristas. Este encuentro aporta a los jóvenes lectores al fortalecimiento de su identidad personal, al desarrollo de una conciencia positiva de sí mismos y a una comprensión más amplia del mundo en el que les tocó vivir.” (Murillo, 2013)

Actualmente se manejan temas que dejan atrás lo irreal o mágico de una obra infantil, sino se aborda sobre temas que eran considerados tabú dentro de este género literario, por ejemplo el bullying, la migración, la muerte, discriminación, entre otros, esto nos lleva a acercarnos al lector con la historia, a crear una conexión, ya que estas son realidades que vivimos.

Entre los escritores contemporáneos se encuentran: Leonor Bravo con su obra “¿Y ahora qué hiciste, Valentina?”, Eliécer Cárdenas y “Un fantasma en mi oficina”, María Fernanda Heredia y “Un verano con los villanos”, “Historias para volar” de Jorge Dávila Vásquez, Juana Neira con “Se necesita un superhéroe”, Oswaldo Encalada con “Mago de goma”, entre varios autores más.

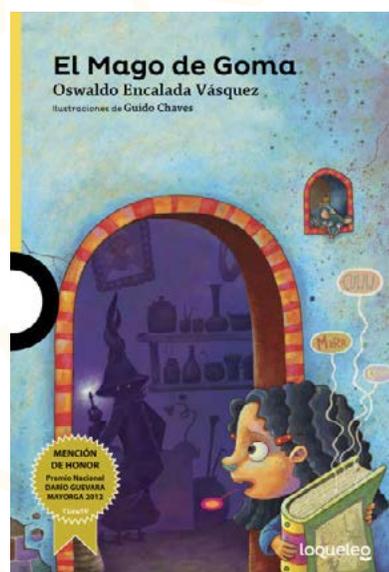


Imagen 4: Portada “El Mago de Goma”

## 1.4.- CUENTO

### 1.4.1.- ¿QUÉ ES EL CUENTO?

El Cuento (del latín, *compūtus*, cuenta) es uno de los géneros literarios, caracterizado dado que ha gustado siempre a lectores de todas las edades. De su estructura, su forma es la de un relato breve que puede ocupar desde una sola página hasta algunas decenas de estas, esto es variable.

En este punto considero preponderante mencionar que en todas las culturas, los cuentos han permitido a los niños(as) explorar mundos lejanos o saberes complejos de su propio mundo, proporcionándole modelos simplificados.

Los cuentos ayudan simultáneamente a conocer y a estructurar su pensamiento poniéndole en contacto con problemas protagonizados en muchos casos por niños o niñas o por seres con los que ellos y ellas pueden identificarse fácilmente. Los cuentos son una parte muy importante del crecimiento de los niños, pues les permiten tener empatía con el mundo que los rodea, ayuda igualmente a desarrollar su imaginación y resolver conflictos, que como niños, tengan. Por eso se dice que el Cuento es una de las bases para el desarrollo intelectual. Al contarles una historia, cualquiera que esta sea, podemos lograr que entiendan las cosas con más rapidez, que su cerebro trabaje con más certeza, se estimule su memoria y sus ganas de expresarse.

Los primeros años de vida son de gran importancia para el desarrollo de temas madurativos de orden cognitivo y procesos mentales que posibilitan el aprendizaje. Una de las actividades prácticas que el niño tiene que desarrollar, de gran importancia, es la lectura, para este fin.

Los cuentos también permiten algo esencial en el pensamiento infantil: la reiteración. Al niño o niña no le basta pasar una vez por la realidad para entenderla. Pueden ver una película de forma incansable hasta que la conoce y la sabe; además, la “jugará” poniendo en funcionamiento su capacidad para simbolizar lo vivido. En este proceso, el niño y la niña aprenderán lo necesario para vivir esta realidad, sean habilidades sociales, frases mágicas o la existencia y nombres de objetos o realidades.

### 1.4.2.- IMPORTANCIA DEL CUENTO

Partiremos mencionando, que los entendidos en esta materia mencionan que Leer mejora la capacidad y el progreso lingüístico de los más pequeños. De hecho, cuanto más pronto se toma un libro, mejor es su habilidad en ese sentido. Según la Dra. Begoña Domínguez, presidenta de Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria (AEPap), “La lectura permite a los niños aprender las palabras con mayor rapidez, mejora su comprensión y ejercita su cerebro para la adquisición del lenguaje, que se produce entre los 10 y los 30 meses, sea lo más rica posible”

Como menciona Belén Ordoñez, psicopedagoga, en su artículo “La importancia y los beneficios de la literatura” :La infancia es una etapa donde la fantasía y la realidad se funden. Los niños están abiertos al mundo y lo maravilloso se puede vivir en el simple movimiento de un globo de colores que se acerca a las nubes. Lo más sencillo puede estar impregnado de magia. La literatura infantil es un juego y es importante conocer sus reglas básicas:

- Regla número uno: se siembran las palabras y se crea un decorado.
- Regla número dos: la historia crece en el interior y en algunos casos permanece eternamente.
- Regla número tres: el hombre que ha cumplido con la regla número uno y número dos siempre caminará con alma de niño.

Los relatos populares son una buena manera de aproximarse a las raíces culturales de la humanidad. Son historias capaces de dejar pequeños mensajes en el ambiente que abren nuestra mirada a otros mundos a nuestro alrededor, que nos ofrecen la memoria de otras gentes y de otros pueblos. (SOROLLA., 2014)

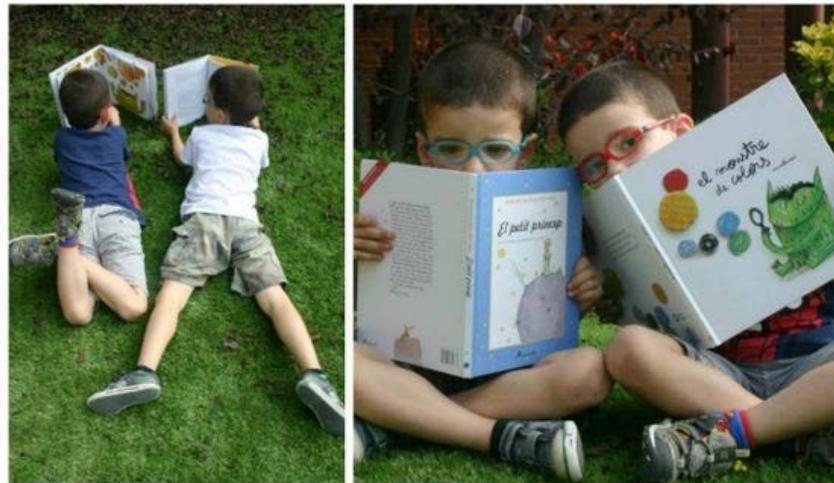


Imagen 5: Niños y cuentos

Paco Abril, escritor experto en animación lectora, articulista y artista plástico español, en su libro “Los dones de los cuentos”, donde refleja que los cuentos desarrollan los siguientes dones:

- **El don del pensamiento**

Debido a que activan la capacidad intelectual de las personas. Esto lo relaciona con las palabras, ya que es lo que forma el pensamiento, y los cuentos son palabras.

- **El don de la identificación o del espejo**

El autor nos muestra una comparación donde nos permite reflejar actitudes, emociones o sensaciones que nos conduce a una puerta nos podríamos conocernos a nosotros mismos,

- **El don de la fuga**

Ciertos relatos son capaces de trasladarnos al momento o lugar del cuento, siendo una manera de llevar nuestra mente a otro sitio donde podemos fugarnos por un instante de nuestra realidad.

- **El don del deseo lector**

A través de la lectura el niño crea empatía con su entorno, despierta su curiosidad y esto es un hilo que le permitirá crear un hábito lector, que tendrá gran influencia no solo en la etapa de su niñez, sino en el trayecto de su vida ya que tendrá gran influencia en cualquier aprendizaje.

- **El don de la empatía**

Los cuentos fomentan esta cualidad, ya que nos permite comunicarnos y relacionarnos de mejor manera con el entorno, también crea en nosotros mayor conciencia ya que nos permite valorar la percepción de los demás.

- **El don del conocimiento**

Los cuentos contienen muchos aspectos que diariamente vivimos, aunque a veces estos se encuentren disfrazados en personajes fantásticos o en animales, los niños captan esa información y lo organizan poco a poco de acuerdo a su razón.

- **El don de la atención**

Los cuentos captan el interés en los niños, ya que con la aparición de seres extraordinarios o vivencias, son capaces de causar ciertas emociones como la intriga, sorpresa, felicidad, etc, de esta manera causa que el niño enfoque su atención en el libro.

### 1.5.- AUTORES LOCALES

#### 1.5.1.- CATALINA SOJOS

Escritora y poeta cuencana, ha publicado seis libros poéticos. Entre algunos de ellos se encuentran los siguientes: Hojas de poesía, Cantos de piedra y agua, El rincón del tambor, Tréboles Marcados, entre otros. También ha incursionado en la literatura infantil, dentro de este género, su libro Brujillo ha sido merecedor a una traducción en italiano.

Sus textos figuran en diversas antologías nacionales y extranjeras. Representó al país en las Jornadas Hispanoamericanas Culturales, Madrid, 1992. Entre las distinciones que cabe mencionar el “Premio Nacional de Poesía Gabriela Mistral”, 1989; “Premio Nacional de Poesía Jorge Carrera Andrade”, 1992 (otorgado por el Ilustre Municipio de Quito) a su libro Tréboles Marcados.

Aparte de ser escritora, se dedica a impartir talleres de Creación Literaria, Narración Oral y Técnicas de Animación a la Lectura para profesores, bibliotecarios.



Imagen 6: Catalina Sojos

#### 1.5.2.- JORGE DÁVILA VÁSQUEZ

Jorge Dávila Vásquez nació en Cuenca, el 14 de febrero de 1947. Es un narrador, poeta, crítico literario. Desde su infancia se vio envuelto en un ambiente de letras y arte, cabe mencionar que es sobrino del poeta César Dávila Andrade.

En 1970, se trasladó becado a Francia para estudiar Arte Dramático en Marsella y luego en la Escuela Superior de Estrasburgo. A su regreso estudió Lengua y Literatura en la Universidad de Cuenca donde recibió las cátedras de Efraín Jara Idrovo y Alfonso Vintimilla. Posteriormente, ejerció la docencia en el colegio Manuel J. Calle, en la Universidad de Cuenca y en la Universidad Del Azuay. Cabe señalar que fue director del Departamento de Cultura del Banco Central del Ecuador y presidente de la Casa de la Cultura, núcleo del Azuay, por dos periodos. (UTPL, 2016)

Sus múltiples contribuciones a la literatura, lo han llevado a ganar premios tales como el “Premio Aurelio Espinosa Pólit” en 1976 y 1980; además del “Premio Joaquín Gallegos Lara”, en el 2001 y en el 2016 el Estado del Ecuador le otorgó el “Premio Nacional Eugenio Espejo”, reconociendo su aporte enorme y significativo en la literatura.

Entre obras de Vásquez abarca diferentes géneros, desde la poesía y el relato, pasando por el teatro, el periodismo y el cuento infantil, hasta la narrativa, la crítica y el ensayo, destacándose obras como ‘María Joaquina en la vida y en la muerte’, por la cual recibió el Premio Nacional “Aurelio Espinosa Pólit”.



Imagen 7: Jorge Dávila V

### 1.5.3.- JUANA NEIRA MALO

Juana Neira Malo, escritora cuencana. Realizó sus estudios primarios y secundarios en Cuenca y Quito, estudió Filosofía y Letras en la Universidad de Cuenca y posteriormente Antropología en la Universidad Católica de Quito. Neira escribe para los más pequeños, esto ha llevado que su libro “Se necesita un superhéroe” ganó el premio “Darío Guevara Mayorga”, otorgado por el Municipio de Quito. Además cabe mencionar su labor cultural, dirigiendo el programa de radio “Sueños de papel” donde se da a conocer sobre el rol de la literatura en varios ámbitos y cómo puede llevarnos a despejar la mente por un momento desde el gozo y la diversión.

Desde enero del 2013 hasta enero del 2016 fue presidenta de Girándula, Asociación Ecuatoriana del Libro Infantil y Juvenil, filial del IBBY (International Board on Books for Young People) en Ecuador, es organización que reúne a escritores, ilustradores, bibliotecarios, promotores de lectura,



Imagen 8: Juana Neira

editores y otras figuras asociadas al mundo de la literatura infantil, teniendo como objetivo fomentar la lectura en niños, niñas y jóvenes a través de un espacio libre de interpretación.

Participó en la II Feria Nacional del Libro y la lectura de Cuenca, dirigiendo talleres junto a otros académicos destacados.

Ha participado en la organización y programación de los tres últimos Maratones del Cuento, una iniciativa que se lleva a cabo en Quito cada año gracias a la Asociación Ecuatoriana del Libro Infantil, que busca explorar las nuevas propuestas emergentes para los más pequeños.

En Santillana Ecuador ha publicado:

- Mi amiga secreta (2008)
- Se necesita un superhéroe (Premio Darío Guevara Mayorga, 2009)
- La nube (2010)
- Mara (2011)
- Eras un pedazo de luna (2014)

### 1.5.4.- TERESA CRESPO TORAL

Teresa Crespo Toral, nace el 30 de Octubre de 1928 en Cuenca, fue una precursoras de la literatura infantil y juvenil en Ecuador. Su vida estuvo siempre inclinada a las letras. Desde joven se destacó por su amor a la literatura, lo que la llevó a escribir sus primeros poemas.

Considerada una de las más destacadas escritoras ecuatorianas por críticos como César Dávila Andrade, el padre Miguel Sánchez Astudillo y Augusto Sacoto Arias. Teresa Crespo fue una de las pioneras de la literatura infantil en el Ecuador. Fue miembro de la Academia Ecuatoriana de la Lengua, a la que ingresó como miembro de Número en diciembre de 2002. (Cultura, 2014)

Su trabajo como narradora y poeta fue reconocido con el primer premio de la Casa de la Cultura Ecuatoriana (CCE), Núcleo del Azuay, en 1950, la “Palma de Plata” de la Universidad de Cuenca; y el premio “El Duende Soñador”, del Foro



Imagen 9: Teresa Crespo Toral

Ecuadoriano de la Infancia, entre otros. Durante su trayectoria como literata colaboró con revistas como: Presencia, Espejo, Hogar , En el Boletín literario del Ateneo Ecuatoriano, trabajó también en diarios de Quito como El Comercio, El Tiempo y Hoy, El Telégrafo de Guayaquil, El Mercurio de Cuenca y El Mundo de Portoviejo, además cabe mencionar que su obra “La Navidad de los Duendes y Pepe Golondrina” se publicó en El magazine, Hablemos de Nueva York

Entre sus libros más conocidos constan:

- Rondas, poesía infantil (1966)
- Pepe Golondrina y otros cuentos (1969)
- Breves poemas en prosa. Quito (1973)
- Novena al Niño Jesús, dos ediciones (1981-1993)
- Mateo Simbaña, dos ediciones (1981-2002) estudiado en la Universidad de París (Nanterre)
- Ana de los Ríos (1986) llevado al cine por el Convenio Andrés Bello
- Baúl de tesoros (1991)

## 1.6.- ¿QUÉ ES LEER?

En la actualidad se habla mucho de la importancia que tiene la lectura como puerta a la adquisición de nuevos conocimientos. A través de la lectura se interpreta el mensaje descrito el texto.

Leer no es, entonces, un simple proceso de decodificación de un conjunto de signos; no es una tarea mecánica, leer es comprender: el sentido del mensaje, quién escribe, para quién escribe, para qué lo hace, qué quiere comunicar. Los niños, desde el principio de su aprendizaje, deben descubrir lo importante que es saber leer porque les permite comunicarse con otros, recibir e interpretar mensajes, sentir la lectura como fuente importante de placer y entretenimiento. Permite apreciar que el lenguaje escrito es la forma como perdura en el tiempo el lenguaje oral. Con el tiempo, los niños aprenderán también a valorar la lectura como fuente de información y como medio que les ayuda a mejorar sus habilidades lingüísticas. (Romero, 2004)

En los niños, la lectura proporciona múltiples beneficios, como el desarrollo de las capacidades mentales del niño, en el desarrollo de la memoria, del lenguaje, de su capacidad de abstracción, así como de su imaginación.

Es importante llegar a la lectura desde los relatos, las historias, las leyendas o las canciones, así como también desde el juego. El niño reconocerá objetos, palabras y colores más de lo que se cree en muchos casos. La identificación de los niños con los personajes de esas historias es una herramienta fundamental para estos fines.

Si bien es cierto, en la actualidad se habla mucho sobre la edad óptima en que el niño empieza el aprendizaje de la lecto-escritura, algunos autores mencionan que el niño puede empezar este acto a una edad mas temprana, pero hay quienes debaten sobre esto e indican que el niño necesitará más tiempo y perderá mucho momentos importantes, tales como ejercicios perceptivos de observación, de lenguaje, de expresión gráfica y rítmica. Dicho esto, la edad recomendable torna entre los 6 años. En esta fase los niños pueden jugar con los trazos, aprender a coger los lápices, desarrollar su capacidad para dibujar, empezar a conocer algunas letras, familiarizarse con determinadas palabras, como su nombre o el de sus padres y hermanos, etc. Todo de una forma lúdica que despierte su interés por el lenguaje escrito.

### 1.6.1.- CARACTERÍSTICAS DE LIBROS SEGÚN EDADES

#### 5 años

En esta edad muchos niños ya tienen un sentido de humor muy desarrollado, es por esto que son aptos los libros que proponen situaciones graciosas. El niño va comprendiendo por sí mismo palabras y textos sencillos.

Es recomendable libros con letra mayúscula, poco texto en cada página, también el uso de poemas con rimas, el predominio de imágenes. Las ilustraciones pueden ser ya menos simples que en las etapas anteriores, aunque es importante que exista gran relación entre el texto y lo que se muestra, o probablemente el cuento no interesará al niño.

#### De 6 a 8 años

En estas edades es importante el desarrollo del autoestima del niño y el concepto de identidad individual. Su imaginación le permite entender la diferencia entre lo que está bien y mal, así también como la comprensión de la realidad.

A partir de esta edad la literatura infantil adquiere un grado de complejidad, su narración deber ser clara y unidireccional, esto le permitirá percibir todos los detalles. No se debe liar al niño con infinidad de personajes ni con complicados saltos espaciotemporales, así no desviará su atención. Es adecuado potenciar su mundo interior, enganchándolos con la fantasía de un modo creíble, transmitiendo alegría y buen humor. Es aconsejable que los libros no sean muy largos, pero sobretodo sean comprensibles y convincentes.

Los temas más recurrentes son los cuentos de hadas, cuentos fantásticos, animales y los de humor entre otros. También les llamará la atención libros informativos sobre temas que les interese y obras de teatro donde ellos puedan interactuar (marionetas, títeres, sombras), las ilustraciones también pueden contener detalles y juegos ocultos, esto llevará a que el lector tenga un gran placer al descubrirlos.

Se aconseja evitar los libros/cuentos con reflexiones que el niño no pueda entender, los que contengan crueldad o de terror que pueda afectarles. También debemos evitar los libros llenos de sentimentalismo ya que aunque los niños

son sensibles no son sentimentales. Y por último, la metáfora pura, ya que el niño puede entender una comparación pero no una metáfora. (Medina, 2010).

#### De 9 a 11 años

A partir de esta edad los niños ya reconocen la existencia de opiniones diferentes a las suyas y eso le hace más abierto a otras posibilidades. Además, tiene tendencia a preferir las historias realistas dejando a un lado los cuentos de hadas.

En esta etapa los niños ya pueden leer solos, el uso de imágenes ya no es tan recurrente, pero se puede incluir para que reforzarla comprensión del texto. Normalmente los libros adquieren una mayor cantidad de texto, que va aumentando según la edad. Ya son admisibles las novelas cortas infantiles. Los libros ofrecer ya pueden ofrecer capítulos aunque es necesario un vocabulario de lectura fácil, con frases no muy largas.

La trama se puede desarrollar perfectamente en sitios bien definidos e incluso reales y narrar historias o acontecimientos protagonizados por personajes con los que les sea posible identificarse, siendo ideales las protagonizadas por niños de su edad. (Medina, 2010)

#### A partir de 12 años

Desde esta edad realmente les empieza a gustar la lectura. Les puede atraer una gran cantidad de libros de todo tipo, aunque se inclinan más hacia los libros o novelas de misterio, aventuras de amigos, héroes con los que puedan sentirse identificados o tomar como ejemplo, historias fantásticas y cómics.

Es aconsejable que las historias sean de acción, aventuras y sobretodo dinámicas, con un final definido (sea bueno o malo), que no queden dudas sin solución en el aire. También se interesan por lecturas más reflexivas como biografías, libros/revistas deportivas, de ciencias.

## 1.7.- JUEGO

### 1.7.1.- ¿QUÉ ES EL JUEGO?

El juego es una actividad que nos ha acompañado desde nuestra infancia y quizás la más importante en el desarrollo del niño, es innato al ser humano, si bien el juego se asocia con la niñez, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de nuestra vida, siendo una herramienta creativa en las personas, permitiéndonos comprender nuestro entorno mientras se juega, interpretar la realidad, observar conductas, aprender de ellas.

Algunos pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos. (Chamorro, 2010)

### 1.7.2.- IMPORTANCIA DEL JUEGO

Jona K. Anderson-McNamee y Sandra J. Bailey, en su artículo “La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia” nos indica que el juego es una actividad esencial para aprender habilidades durante el desarrollo infantil, ya que el 75% del desarrollo cerebral del niño se da después del nacimiento y el juego es parte importante en dicho desarrollo, ya que estimula la formación de conexiones entre células nerviosas, ayudando a la formación de habilidades motoras finas y gruesas. Las actividades motoras finas como por ejemplo pintar, sostener un lápiz y las actividades motoras gruesas tales como correr, saltar. Jugar también ayuda a los niños a desarrollar el lenguaje y les permite aprender a comunicar emociones, a pensar, a ser creativos y a resolver problemas.

Para Jean Piaget, epistemólogo y psicólogo suizo, el juego forma parte de desarrollo cognitivo del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Esta actividad no solo desarrolla la capacidad intelectual, sino también impulsa a valores humanos como la afectividad, sociabilidad, entre otros.

Piaget clasifica el juego por etapas, partiendo del periodo sensoriomotriz, a continuación se indicará las etapas del juego.

## 1.8.- TIPOS DE JUEGO

### 1.8.1.- JUEGOS DE EJERCICIO O FUNCIONAL

Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2años). Los niños repiten una y otra vez gestos, movimientos por el placer del ejercicio funcional. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores, como por ejemplo: caminar, gatear, arrastrarse son considerados juegos de ejercicio con el cuerpo, también morder, golpear, chupar son juegos de ejercicio con objetos, ya que se tiene un contacto sensorial con el objeto.



Imagen 10: Juego de ejercicio

### 1.8.2.- JUEGO SIMBÓLICO

El juego simbólico es parte de la fase preoperacional (2-6/7 años), consiste en sustituir la acción básica del objeto por una ficticia. El niño es capaz de representar el mundo como el considera a través de juegos, imágenes, lenguaje y dibujos. Los objetos suelen transformarse para simbolizar otros que no estén presentes, como por ejemplo: utilizar una cobija y creer que es una capa de un superhéroe, utilizar una caja de cartón y pensar que es un auto.

Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. (Chamorro, 2010)



Imagen 11: Juego simbólico



Imagen 12: Juego simbólico- Espacial

### 1.8.3.- JUEGO DE REGLAS

El juego de reglas implica relacionarse ya con otros individuos, permitiendo que los niños interactúen entre sí, comprendan las reglas dando paso al pensamiento estratégico y la planificación.

A medida que su desarrollo cognitivo y conocimientos va evolucionando, ya son capaces de planificar estrategias, reflexionar y mantener un foco de atención durante más tiempo. En este momento es cuando empiezan a mostrar interés por los juegos de reglas. Ya pueden analizar donde se han equivocado, lo que han solucionado correctamente, ver sus errores y corregirlos. Van progresando en el juego a medida que van aprendiendo sobre sus errores y cogiendo experiencia. (Emowe, 2018)



Imagen 13: Juego de Reglas

### 1.8.4.- JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

No constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. (Chamorro, 2010)

En los juegos de construcción se incorporan elementos del juego simbólico pero más complejos y con mayor detalle. Si antes, con los juegos simbólicos, una caja de cartón representaba un coche, ahora son un conjunto de piezas con bastante similitud a un coche, incluso tiene ya cuatro ruedas. Los juegos de construcción, a medida que evolucionan, se van asemejando las construcciones al objeto real. (Emowe, 2018)



Imagen 14: Juegos de construcción

### 1.9.- SISTEMA EDUCATIVO- ECUADOR

El Ministerio de Educación en su cronograma general de actividades, ha implementado como iniciativa LA FIESTA DE LA LECTURA, para fomentar la lectura en todos los niveles.

El programa constituye un refuerzo a los 30 minutos de lectura incorporados a la malla curricular mediante el acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-ME-2016-00020.

Las actividades de la Fiesta de la Lectura deben potenciar y articular la formación de lectores. Los docentes, especialmente los de Lengua y Literatura, juegan un papel fundamental como mediadores de la lectura, por lo que se debe promover que ellos, pero también los docentes de todas las áreas realicen actividades en sus clases que sean preparatorias para la Fiesta de la Lectura.

Dentro de las actividades realizadas en las Instituciones Educativas están:

- Identificación de Cuentos
- Presentación de cartel de un cuento
- Lectura de cuento ilustrado
- Representación de Cuentos
- Cuentos en vivo y creación de cuentos a través de pictograma
- Festival de poesía, entre otros.

### 1.10.- HOMÓLOGOS

#### 1.10.1.- FIBBER

Es un juego, el cual captura la atención del niño, por su manera de interactuar con ellos. El juego nos conduce al cuento clásico de Pinocho, pero transformado en una actividad entretenida. El juego nos muestra una forma de aplicación del concepto de la recreación, demostrando que una lectura puede manifestarse en una actividad lúdica.



Imagen 15: Juego Fibber

#### 1.10.2.- STONE AGE

Nos muestra la manera de entender una parte de la Historia a través de un juego, donde nos indica de manera física los materiales que fueron utilizados en aquella época, como se trabajaba, sus herramientas, esto nos ayuda a percibir de mejor manera aquella parte de la historia, pero de un modo más entretenido.

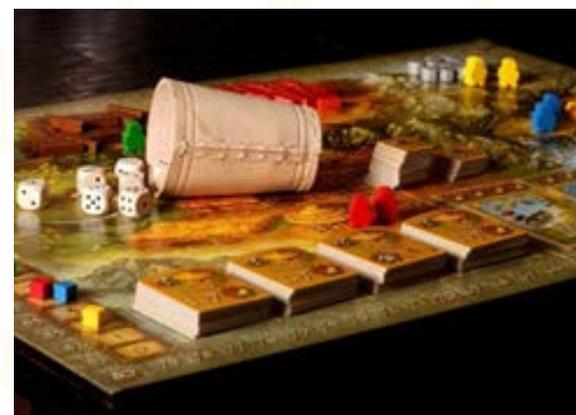


Imagen 16: Juego Stone Age

### 1.10.3.- ALICE IN WONDERLAND - ADVENTURE BOARD GAME

Este juego, nos muestra la adaptación de un clásico de la literatura a través de un medio lúdico, donde nos permite interactuar con los personajes de la obra, conociendo las características de las figuras.



Imagen 17: Juego Alicia en país de las Maravillas

### 1.10.4.- ÉRASE UNA VEZ

Érase una vez es el juego de cartas narrativo que fomenta la creatividad y la colaboración. Los jugadores crean juntos una historia, utilizando cartas que presentan elementos típicos de los cuentos de hadas, tales como Príncipes, Bosques o Hadas. Se cuenta una historia empleando los elementos que hay en sus cartas.



Imagen 18: Juego Érase una vez

### 1.10.5.- STORY CUBES

Este juego nos muestra que al momento de generar una historia, no siempre es necesario la visualización de palabras. El cerebro piensa en imágenes pero se comunica con palabras, entonces es ventajoso contar con una ayuda visual para la resolución creativa de problemas. Usar imágenes para desencadenar historias ayudaría al cerebro a pensar de nuevas maneras.



Imagen 19: Story Cubes

### 1.10.6.- COMBISAURIOS

Este libro nos conduce a la creación de personajes a través de distintas combinaciones en las imágenes y a su vez nos permite inventar historias con las nuevas figuras de esta manera desarrolla la imaginación en el niño.

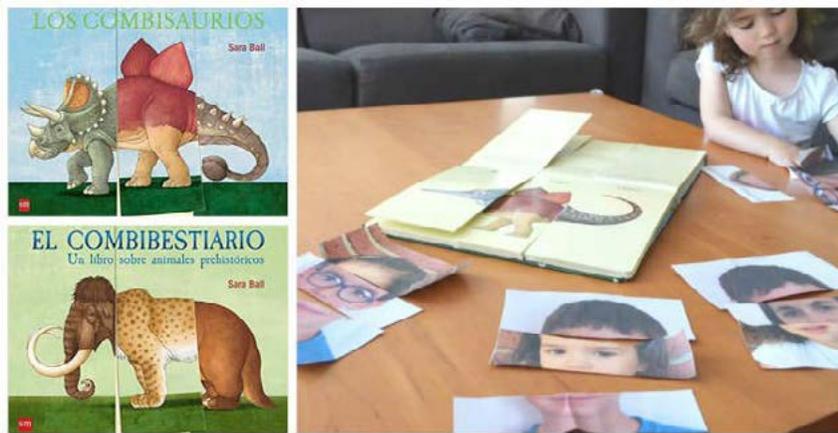
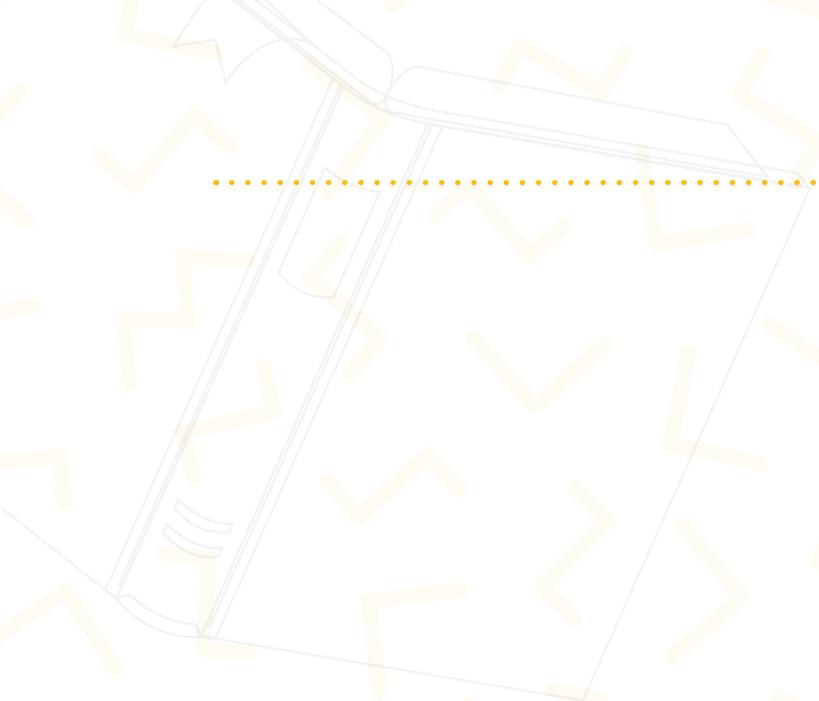
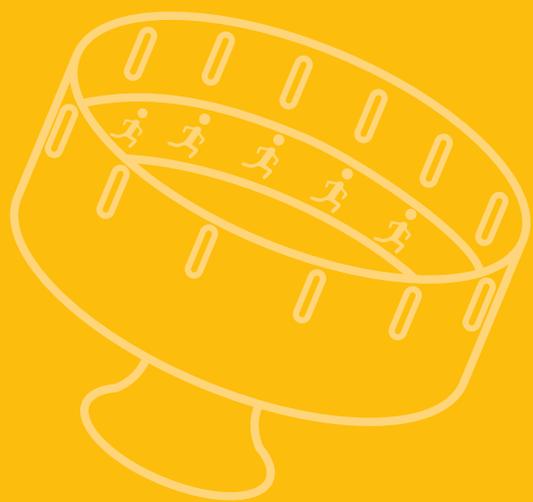


Imagen 20: Combisaurios





Lúdico





Lúdico



# CAPÍTULO 2





## 2.- PLANIFICACIÓN

### 2.1.- Marco Teórico

#### 2.1.1.- DISEÑO SENSORIAL

Elia del C. Morales González (2015) en su tesis doctoral, Conceptuación y desarrollo del diseño sensorial desde la percepción táctil y háptica nos explica que el ser humano, para obtener información, interactúa con el entorno a través de los sentidos, en estos procesos intervienen eventos cognitivos, físicos, y emocionales.

Los objetos diseñados, elementos del entorno, establecen modos de relación e interrelación individual y social. Si bien, el diseño ha pasado por diversas etapas, en la actualidad hay una preocupación predominante por la apariencia del objeto, un énfasis en lo visual; la generación de materiales que simulan la superficie de otros ha contribuido también a soslayar el sentido táctil en la interacción con los objetos.

Nos indica que el objeto sensorio posee las siguientes características:

- Tiene un lenguaje propio.
- Permanece en la memoria.
- Evoca momentos, olores y paisajes.
- Estimula los sentidos de quien lo observa o usa.
- Produce un disfrute que va más allá de la función que presta.
- Las funciones de los elementos integrantes se vinculan a parámetros sociales, culturales e históricos.

También distingue las cualidades de un objeto artesanal, comparten algunos aspectos:

- Uso de los materiales de una región determinada.
- Identificación de los colores de preferencia de un grupo o comunidad, sus posibilidades o acceso.
- Es por excelencia un producto sensorial.
- Generación de un gran estímulo sensorial por parte de quien lo elabora.
- Relación entre la elaboración y función de sus componentes con parámetros culturales, sociales e históricos.

El producto tecnológico se diferencia por:

- Es disfrutado por un gran número de personas.
- No remite a la región de origen. Los estímulos sensoriales del trabajador son limitados.
- A través de la tecnología estimula los sentidos por medio de la forma mientras resalta las propiedades físicas de los materiales.
- Es posible lograr estímulos sensoriales.

## Capítulo 2

Deyanira Bedolla (2002), en su tesis “Modelos guía para la concepción de productos industriales mas humanizados” indica que la recepción e interpretación de la información del producto percibida por lo sentidos va a diferir en cada uno de los grupos de individuos de acuerdo a la naturaleza orgánica, física y psíquica que caracteriza a cada individuo.

A continuación se indicará las siguientes tablas donde podremos comprender de mejor manera lo que explica Bedolla acerca de los tipos sensoriales:

Requerimiento Sensorial	Grupos de edad				
	Infancia 0-6	Infancia 7-11	Adolescencia	Edad Adulta	Tercera Edad
Estimulación polisensorial cotidiana a través del producto.	Importante para completar su desarrollo fisiológico.	Importante para la adquisición de competencias cognitivas y psicomotrices.	Importante para la conservación de la salud mental, de la conducta y la satisfacción de necesidades emocionales.	Importante para la conservación de la salud mental, de la conducta y la satisfacción de necesidades emocionales.	Importante como elemento que aporta ayuda física y cognitiva para la percepción del entorno.
Protección o defensa de los sentidos a través del producto.	Especialmente importante por su forma totalmente física sensorial de adquirir información del entorno.	Importante por las actividades físicas que desarrollan a través del juego.	Importante para la defensa de los sentidos del medio ambiente y Protección en actividades propias edad.	Defensa de los sentidos del medio ambiente Y protección en actividades del contexto laboral y cotidiano.	Especialmente importante por el funcionamiento deficiente de algunos sentidos y para su confort.

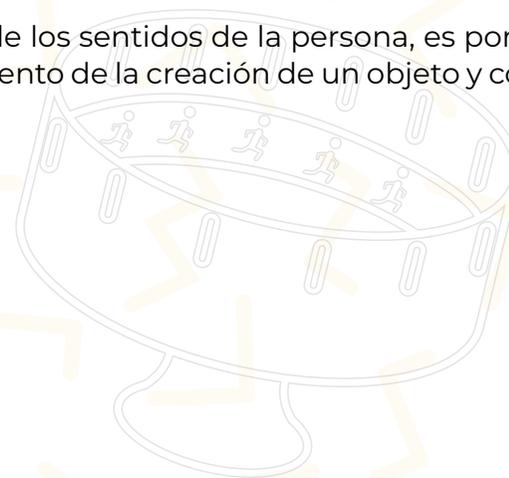
Tabla 1: Requerimiento Sensorial-Edad



Requerimientos Sensoriales	Géneros Humanos	
	Femenino	Masculino
Visuales	El nivel de brillantez de la superficie de un objeto elegido como confortable por este género es dos veces mas que el masculino lo que señala la posibilidad de aplicar superficies lisas, lustrosas, colores luminosos y que reflejen la luz.	El nivel de brillantez elegido por este género dos veces menor que el femenino, que señala la posibilidad de aplicar texturas gruesas, superficies no lustrosas ni lisas o que reflejen la luz.
Táctiles	Mayor sensibilidad a la estimulación táctil especialmente a la vibración y a la presión lo que permitirá aplicar en los objetos texturas de dimensiones reducidas.	Menor sensibilidad a la presión y estimulación vibro táctil que el género femenino necesario aplicar en los objetos texturas que cuenten con dimensiones que las haga fácilmente identificables.

Tabla 2: Requerimiento Sensorial- Género

Para el diseño de productos, nos enseña la importancia de satisfacer cada uno de los sentidos de la persona, es por eso que en la siguiente tabla se muestra 10 características que son esenciales al momento de la creación de un objeto y como estas son percibidas por nuestros sentidos:



## Capítulo 2

---

Atributos	Características y Efectos
Tamaño	Las formas grandes altas o anchas suelen ser percibidas como potentes y fuertes. Las formas pequeñas, cortas o finas se perciben como delicadas o débiles.
Linealidad	Líneas rectas y horizontales: Ecuanimidad, sentido de orden, falta de vivacidad. Líneas ascendentes: Buen humor, afán progresista, inquietud. Líneas convexas: Poca energía. Líneas descendentes: Melancolía, depresión.
Formas asimétricas	Dinamismo.
Triángulo	Tiene el efecto de ejercer una tensión en el sentido de la dirección que él mismo sugiere, sus ángulos vienen a determinar una especie de impulso dinámico.
Rectángulo y Cuadrado	Figuras que aportan una imagen de fortaleza con un carácter estático y severo ofrecen la imagen de lo estable, de solidez, son formas que se ha relacionado a un concepto masculino.
Círculo	La redondez transmite un concepto de homogeneidad, permanencia, unicidad, es capaz de transmitir un concepto de sensualidad y feminidad.
Color Rojo	Atrae la atención en condiciones de buena iluminación, con escasa o ninguna iluminación tiende a desaparecer aumenta la sensación de dulzura en los alimentos. Excitante de las vías nerviosas y ondas cerebrales.
Color Amarillo	Usado para combatir la neurastenia calificado como líder del polo positivo, y como alegre, jovial, risueño, animado, y lisonjero un excitante sistema nervioso y ondas cerebrales.

Color Verde	Aumenta sensación de frescura, sinónimo de reposo.
Texturas lisas	Transmite el concepto de elegancia, limpieza, continuidad simbólica de lo lejano y por analogía de los colores fríos.
Consistencias suaves y flexibles	Tienen una estrecha relación al confort y al descanso físico, tranquilidad, docilidad, comodidad, y por extensión a la protección contra el dolor, originadora de sentimientos de placer.
Sonidos culturales sociales; Campana	Sonido centrípeto atrae y reúne permite cumplir una función comunicativa que aporte un carácter lúdico y afable a los productos.
Música, ágil y aumento en el ritmo	Provocan en la persona un estado de alerta constante.

Tabla 3: Atributos y efectos

Entonces se puede decir que el diseño sensorial es parte fundamental al momento de la percepción de un objeto, este tendrá gran influencia en nuestra manera de interactuar con el a través de los sentidos. No solo se enfoca en su forma, sino en aspectos perceptuales físicos y emocionales. Es por eso que Bedolla (2002), menciona que el Diseño Sensorial entonces un conjunto de herramientas metodológicas que complementan las actuales metodologías de diseño de productos industriales, herramientas que toman como elemento central para la identificación de características, necesidades e inclinaciones de grupos humano diferenciados, una propiedad vital intrínseca a la naturaleza humana: los procesos sensoriales.



### 2.1.2.- DISEÑO EMOCIONAL

Donald. A. Norman, nos indica el impacto que tienen las emociones en cuanto al diseño, estas están relacionadas de varias formas distintas, por ello nuestra reacción viene determinada no sólo por lo bien que pueda funcionar, sino por el aspecto que tiene, si nos parece atractivo e incluso por la nostalgia que suscita en nosotros.

En la creación de un producto, el diseñador tiene que considerar muchos factores: la elección del material, el método de fabricación, el modo en que el producto es lanzado al mercado, el coste y la utilidad práctica, y también lo fácil que es utilizarlo, comprenderlo. Pero lo que muchos diseñadores no perciben es que existe también un fuerte componente emocional en el modo en que los productos son diseñados y utilizados. (Norman, 2004)

Norman nos indica que los objetos atractivos hacen que nos sintamos de mejor manera y pensemos de modo más creativo, así esto está ligado en la percepción de uso del objeto, ya que estos se vuelven más sencillo de utilizar, produciendo resultados más armoniosos.

Norman menciona que existen 3 niveles de procesamiento que proyectan los productos en las personas a través de su diseño, estos son: Diseño Visceral, Conductual y Reflexivo.

“El nivel visceral es rápido, realiza juicios rápidos acerca de lo que es bueno o malo, seguro o peligroso y envía señales apropiadas a los músculos. Así empieza el procesamiento afectivo”. Es la primera impresión que tenemos hacia el objeto, esta es interpretada de manera automática.

“El nivel conductual es el emplazamiento en el que se realiza casi todo el comportamiento humano. Sus acciones pueden ser intensificadas o inhibidas por mediación de la capa reflexiva”. Dentro de sus componentes se encuentran la función, la usabilidad, comprensión de objeto y su sensación física.

“El Diseño reflexivo, es aquel que evoca recuerdos, experiencia, mensaje de las cosas e involucra la parte emotiva. Los enfoques culturales tienen un enorme impacto en este ámbito: aquello que resulta atractivo para una cultura, puede no serlo para otra”



Imagen 21: Diseño Emocional

### 2.1.3.- ETAPA INFANTIL Y DISEÑO EMOCIONAL

Basado en el texto “Diseño Emocional en el desarrollo de productos dirigidos a niños” (Ramos, Torres, Ferrandis, Pastor y García, 2017) señalan que el diseño y desarrollo de productos destinados al público infantil supone retos añadidos al caso general de usuarios adultos, debido, entre otros factores, a la dificultad de los/las niños/as de expresar sus preferencias, o a sus gustos y preferencias altamente cambiantes.

Debe considerarse además que la infancia en general y la etapa preescolar en particular, supone una etapa de gran importancia en el desarrollo físico y mental de los niños y niñas, con gran importancia de las experiencias emocionales, en el que influye el diseño emocional del entorno. En concreto, los juguetes son elegidos a menudo no solo por su forma o función, sino por el significado que generan.

Al respecto (Campo, 2009) menciona que “la niñez temprana, que es entre los 3 y 7 años de edad, coincide con el inicio de la escuela que es cuando los niños comienzan a experimentar cambios en su manera de pensar y resolver los problemas, desarrollando de manera gradual el uso del lenguaje y la habilidad para pensar en forma simbólica... el desarrollo cognitivo en la niñez temprana es libre e imaginativo” (Citado en Ariza, 2018, p.34)

Por otro lado (Fernández, 2006) alude que “los niños mayores entre 7 y 11 años inician con “operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre los hechos y los objetos de su ambiente... [pueden] abordar los problemas en forma más sistemática... su pensamiento muestra menor rigidez y mayor flexibilidad es menos centralizado y egocéntrico. El niño puede fijarse simultáneamente en varias características... ya no basa sus juicios en la apariencia de las cosas... las operaciones mentales con que el niño organiza e interpreta el mundo son durante esta etapa son: seriación, clasificación y conservación” (Citado en Ariza, 2018, p.34)



Imagen 22: Diseño emocional niños

### 2.1.4.- PSICOLOGÍA DEL COLOR

El color habla a nuestros sentidos de manera más precisa y más viva aún que la forma. Los niños son generalmente partidarios del colorido y de lo brillante. Cada color provoca en nosotros una reacción espontánea, cada uno tiene un sentido simbólico, completo y concreto.

A través del tiempo, el hombre ha dado un significado emocional y simbólico a los colores. De forma general se puede decir únicamente, que a los niños pequeños, hasta los siete años aproximadamente, les gustan con preferencia los colores vivos, llamativos, brillantes. (Martínez, 1979).

Disenny (2015), afirma que “el color influye sobre el ser humano, y también la humanidad le ha conferido significados que trascienden de su propia apariencia. El color es capaz de estimular o deprimir, puede crear alegría o tristeza. Así mismo, determinados colores despiertan actitudes activas o por el contrario pasivas. Con colores se favorecen sensaciones térmicas de frío o de calor, y también podemos tener impresiones de orden o desorden”.

Los colores están clasificados en dos grupos: Colores cálidos y Colores fríos. Lo que diferencia a estos grupos es en la sensación y la experiencia humana. Los colores cálidos son aquellos que van del rojo al amarillo, por otro lado los colores fríos van del azul al verde.

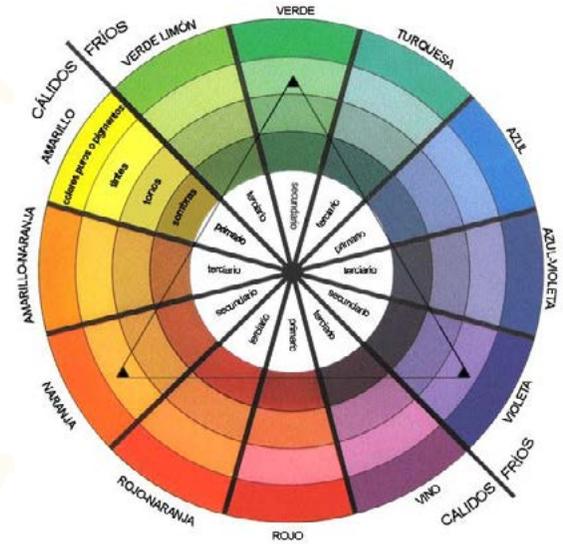


Imagen 23: Círculo Cromático.

Color	Qué transmite	Beneficioso para...
Blanco	Pureza, calma y orden visual	Incentiva la creatividad
Azul	Calma, serenidad	Mejora el sueño. Bueno para niños nerviosos
Rojo	Energía, vitalidad	Ayuda en niños más tímidos
Amarillo	Positivismo, energía	Estimula la concentración. Bueno para niños con depresión
Verde	Equilibrio y calma	Mejora la capacidad lectora
Naranja	Energía y positivismo	Estimula la comunicación
Morado	Tranquilidad y misterio	Potencia la intuición

Tabla 4: Cuadro color y beneficio

Los colores son capaces de influir de gran manera en nuestro estado de ánimo, en nuestras emociones y comportamiento. Si bien es cierto, los niños son mayores receptores de estos estímulos. A continuación se mostrará una tabla, donde se indica el significado del color y cómo este influye en los niños.

## 2.2.- CARACTERÍSTICAS DE CUENTOS CLÁSICOS

Los Cuentos Clásicos que encontramos en la actualidad publicados para niños han evolucionado a lo largo de la historia. Se encuentra gran variedad de editoriales que publican ediciones creadas para niños aunque se dan una serie de aspectos característicos de este tipo de cuentos. El primer rasgo característico de los cuentos clásicos es que son de breve extensión. Además, suele encontrarse en ellos una estructura argumental similar que sigue el patrón “introducción, desarrollo y desenlace”. Cabe destacar que estos dos rasgos, extensión y estructura argumental, se dan en todo Cuento Clásico independientemente de la evolución de las versiones a lo largo de la historia. (González, 2015)

Una rasgo de los cuentos clásicos infantiles, como menciona Cristina Fernández en su artículo “El Cuento como material didáctico”, los cuentos infantiles se caracterizan porque los personajes son esquemáticos, lineales, no tienen mundo interior ni particularidades que los definan, ni relaciones con el pasado o futuro y eluden un cierto comportamiento ético: el héroe, la bruja, la princesa, el malvado, el amigo, etc.

Señala que los cuentos se componen de tres etapas:

- **Primera etapa:** constituye un estado inicial de equilibrio.
- **Segunda etapa:** poblada de situaciones ocasionales por la aparición de un conflicto.
- **Tercera etapa:** se caracteriza porque se vuelve de nuevo a la situación de equilibrio

El conflicto se soluciona, gana el bueno, el héroe y el malvado es derrotado.

El cuento tiene un final agradable.

El personaje principal es otro aspecto característico. Este conforma el elemento central del relato, es el protagonista al que le suceden los hechos. Por otro lado, cabe destacar la ambigüedad del tiempo y el lugar en el que suceden los hechos de estos cuentos. Esto es debido a su carácter universal, el ajuste queda impreciso y de este modo se facilita la relación de las personas con el cuento, más concretamente a los alumnos de Educación Infantil. (González, 2015)

En cuanto a las temáticas de los cuentos clásicos cabe reseñar la eterna confrontación entre “el bien” y “el mal”. Gordillo, (2011) expone sobre que: « Es muy importante que en los cuentos se equilibren las fuerzas opuestas (el bien y el mal) y que se genere un aprendizaje no solo académico: una moraleja». A colación de esto Gordillo, (2011) destaca que: «Además la intensidad deberá compensarse con el objeto de que los alumnos vean la evolución de los personajes y las consecuencias de sus conductas (tanto positivas como negativas)». Las tramas suelen girar en torno al amor, el heroísmo, el poder y la toma de decisiones.

El rasgo que marca todos estos aspectos relacionados con la temática es, sin duda, la presencia de lo “maravilloso”. Esto quiere decir que en un mundo en el que el mundo representado por estos cuentos los sucesos extraordinarios no necesita ser explicados, ya que en ese mundo “las cosas son así”. Lo mágico es verosímil, es decir, es creíble desde el mundo de la ficción aunque no sea verdadero desde la realidad. (Castedo, Paione, Hoz, Laxalt, Seibert, Wallace, Rubalcaba, Bannin, Lichtmann, López, & Ortiz., 2009).

Otra característica propia de los Cuentos Clásicos es el uso de fórmula tanto de inicio (“Érase una vez...” o “Había una vez...”, por ejemplo) como de cierre (“Y vivieron felices para siempre” o “Colorín colorado...”). Debido al empleo a lo largo de la historia de estas fórmulas a día de hoy estas frases típicas simbolizan la entrada de nuestros alumnos en un mundo mágico e irreal donde todo puede pasar y la vuelta al mundo real y cotidiano.



## 2.3.- CUENTOS CLÁSICOS

### 2.3.1.- CUENTOS DE PERRAULT

Entre los autores más destacados dentro de este campo se menciona a Charles Perrault, nacido en París, 1628, quien no sólo inaugura la literatura escrita especialmente para los niños sino que se ubica en una corriente típica también en nuestros días: la educación moral a través de la literatura. Consecuencia de esto, son las moralejas en verso que aparecen al final de cada cuento. Generalmente son dos: la primera está dirigida a los niños y la segunda, cargada de ironía, a los adultos. (Imaginaría, 2012)

En ellos destacan principalmente las hadas, los animales que son capaces de hablar, las brujas, los príncipes encantados, las princesas, los ogros, etc. Un universo de fantasía que desde siempre ha atraído la admiración de los más pequeños.

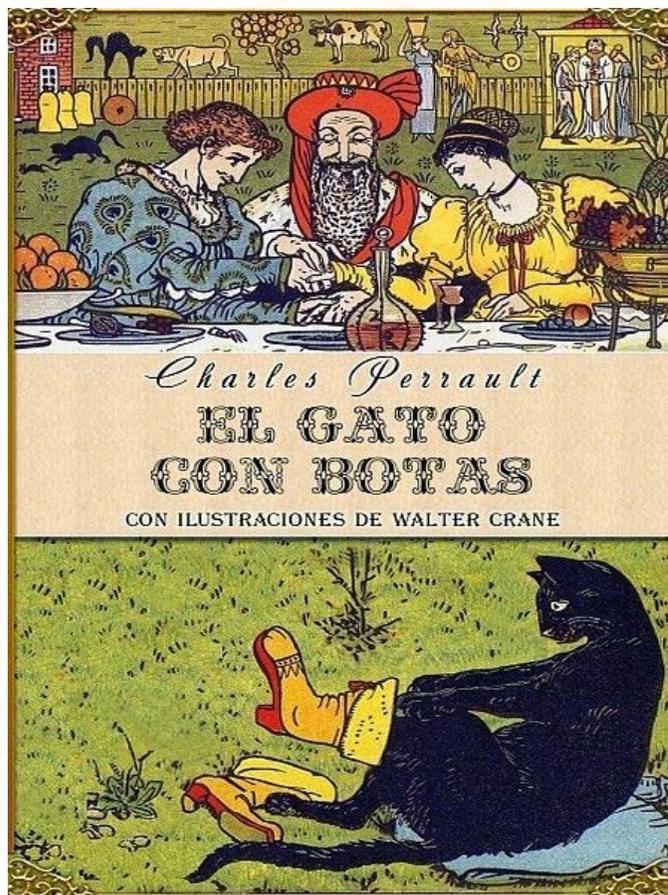


Imagen 24: Gato con Botas- C.Perrault

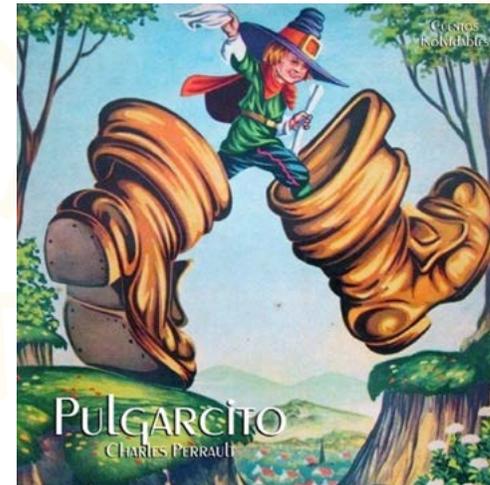


Imagen 25: Pulgarcito- C.Perrault

Dentro de los cuentos de Perrault aparecen personajes como hadas, animales que hablan, brujas, ogros, etc. La fantasía se presenta dentro de estos relatos, ya que es una manera de atraer al pequeño lector. Entre sus cuentos se encuentran: Barba Azul, La Cenicienta, El Gato con botas, Pulgarcito, La Bella Durmiente, entre otros.

Como se mencionó anteriormente, una de las características de los cuentos clásicos es el abordaje del bien y el mal, este rasgo se hace presente en las obras de Perrault, además cabe mencionar que posee una gran carga moral.

Los personajes que se repiten en las historias de Charles Perrault también han sido objeto de estudio. Los ogros, por ejemplo, representan la opulencia, una figura paterna a la que hay que obedecer siempre y tener respeto, aunque también simbolizarían esa incontinencia verbal que todo niño tiene, mediante la gula de estos personajes. Las hadas madrinas son personajes que representan una figura materna, de protección incondicional y ayuda. Las brujas o madrastras o hadas malas son personajes muy interesantes en las historias de Charles Perrault, generalmente, simbolizan los miedos infantiles, las fobias, las pesadillas; son personajes contra los que se lucha después de una previa sumisión y temor. (García, 2016).

### 2.3.2.- CUENTOS DE HANS ANDERSEN

Otro exponente dentro de la Literatura Infantil es Hans Christian Andersen, nacido en Odense, Dinamarca, el 2 de abril de 1805. Sus cuentos, dedicados a niños, resultan también atractivos para los adultos por el sentido moral y filosófico que se esconde tras cada historieta.

Algunos temas son recurrentes en los cuentos de Andersen:

El tema de la muerte está presente en muchos de sus escritos. No la presenta como algo negativo sino como una continuación de la vida o una liberación. Aparece en La pequeña vendedora de fósforos (1845), Bajo el sauce (1853) o en Anne-Lisbeth (1859).

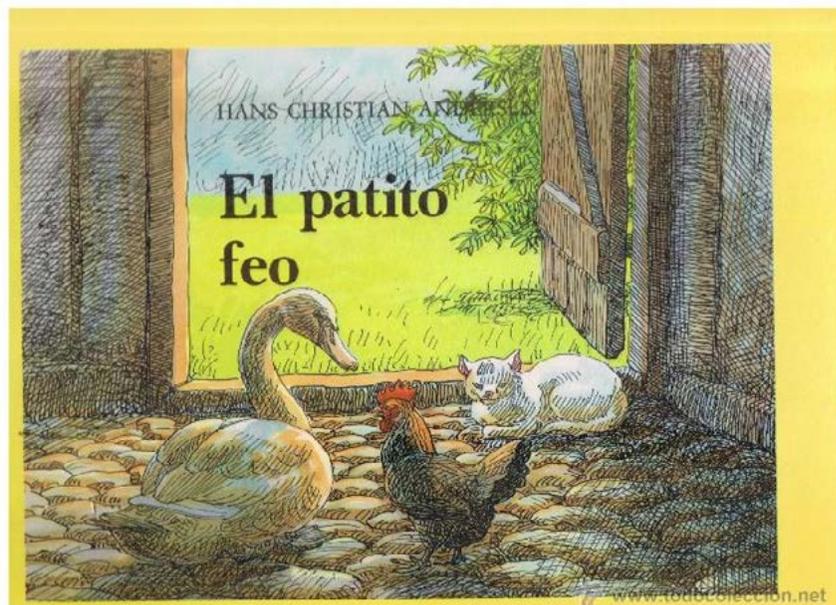


Imagen 26: Patito Feo- Andersen

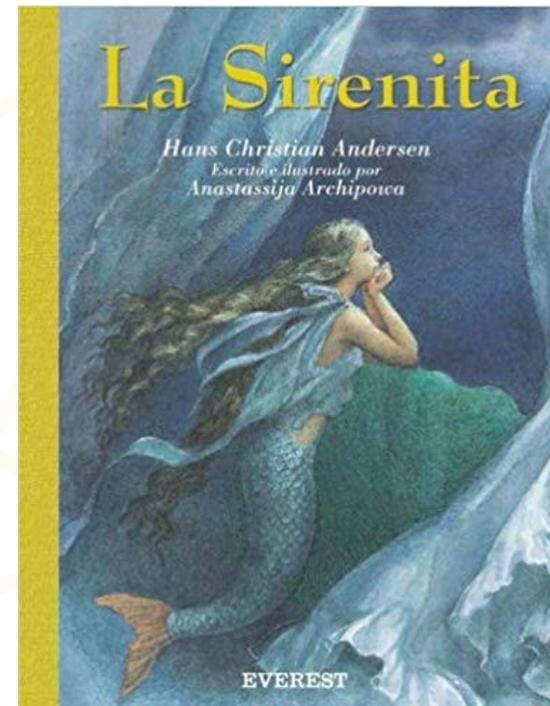


Imagen 27: La Sirenita- Andersen

En sus escritos la mujer ocupa un lugar preponderante, no encontrando en ocasiones rastro de presencia masculina en todo el cuento. Con frecuencia los papeles protagonistas los ocupan personajes femeninos e incluso muchas veces los animales son hembra.

En sus cuentos, Andersen es sensible a la belleza, sabiendo otorgársela de manera exquisita a los personajes y a las cosas que describe. La naturaleza y los paisajes son descritos de forma poética y precisa. Andersen, recurrió con frecuencia a personajes propios del folklore de su país: duendes, trolls, hadas, brujas, elfos, driandes están presentes en sus obras, aunque también son fuentes de inspiración para él las creencias y leyendas de los países nórdicos que visita. (García J. G.)

El Patito Feo, La Sirenita, La Princesa y el guisante, se encuentran dentro de las obras de Andersen.

### 2.3.3.- HERMANOS GRIMM

Los Hermanos Grimm fueron filólogos y folcloristas. Nacidos en Hanau, Berlín, Alemania. Entre 1812 y 1822, los hermanos Grimm escribieron en la redacción de su primera publicación: Cuentos infantiles y del hogar, colección de cuentos en la que expresaban distintas tradiciones populares de Alemania. Posteriormente, fueron conocidos como los cuentos de hadas de los hermanos Grimm. Esta publicación fue muy popular y vendida porque las personas pudieron recordar tradiciones un tanto olvidadas o simplemente entretenerse con las que vivían en su mente.

Los hermanos Grimm procuraron no hacer reinterpretaciones literarias para mantener el carácter original de los relatos, preservar su viveza y frescura popular.

## Hermanos Grimm

BLANCANIEVES



Imagen 28: Blancanieves

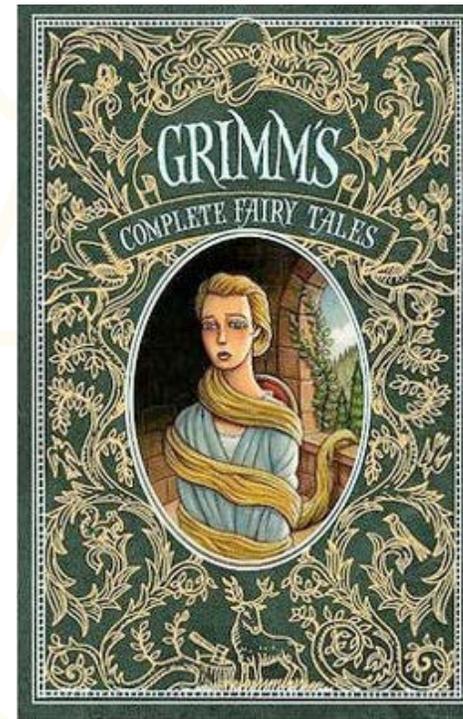


Imagen 29: Rapunzel

Lo cierto es que ellos supieron darles tanta frescura que pocos libros hacen revivir de inmediato la misteriosa y profunda intimidad de la naturaleza germánica, permitiendo sentirla con el espíritu con que a ella acude el pueblo alemán. De estas colecciones figuran narraciones tan famosas como Blancanieves, El enani saltarín, Rapunzel, entre otros. Realmente, la obra no estaba destinada a ser un libro infantil, pero principios del siglo XIX en Alemania se convirtió en el libro preferido de los infantes, con el cual generaciones y generaciones dejaron volar su imaginación.

En torno a la literatura infantil local, se seleccionaron 3 libros, estos son de acuerdo a la edad con la que se va a trabajar. A continuación se mostrará una sinopsis de cada cuento:

## 2.4.- CUENTOS LOCALES

### 2.4.1.- TÍTULO: Se necesita un superhéroe

**AUTORA:** Juana Neira Malo

La historia trata de un niño de 8 años, llamado Nico, vive con su padre, su hermanita Luca y su perro Zico, al cual le considera su mejor amigo.

El dilema en el cuento empieza cuando Nico y Luca asisten a su escuela todos los días, ya aquí se encuentran con Beto, el grandulón y sus amigos, quienes son muy fastidiosos y abusivos.

Nico cansado de los insultos, piensa que debería hacer algo al respecto, buscar una solución ante el problema. Así que decide colocar un anuncio en internet para contratar a un superhéroe para que les defienda a él, a Luca y sus amigos.

Después de un tiempo llegaron respuestas, el primero era un señor con pinta sospechosa, ya que en la descripción mencionó que era experto en el uso de navajas y armas, lo cual a Nico le asustó. A continuación la segunda opción era una Brujita, experta en pociones mágicas, Nico creía que ella no causaría temor, ya que era muy tierna en su foto y por último un boxeador profesional. Este último causó una gran impresión a Nico, pero lastimosamente el boxeador cobraba 2000\$, dinero que no podía recaudar.

Nico se sintió muy triste, así que fue a contarle a su mejor amigo lo que había sucedido. Zico a través de señas insistió en que Nico se acerque a su padre. Decidió contarle lo que sucede con Beto, su padre le dijo que no necesita buscar la ayuda de un superhéroe, porque cada uno tiene uno dentro y que debería hablar con Beto. Al día siguiente Nico decidió enfrentar a Beto y desde ahí él prometió nunca más insultarlos.

Una mañana, Nico observó a su padre y se da cuenta que él es un verdadero héroe ya que hace muchas cosas por él y su hermana.

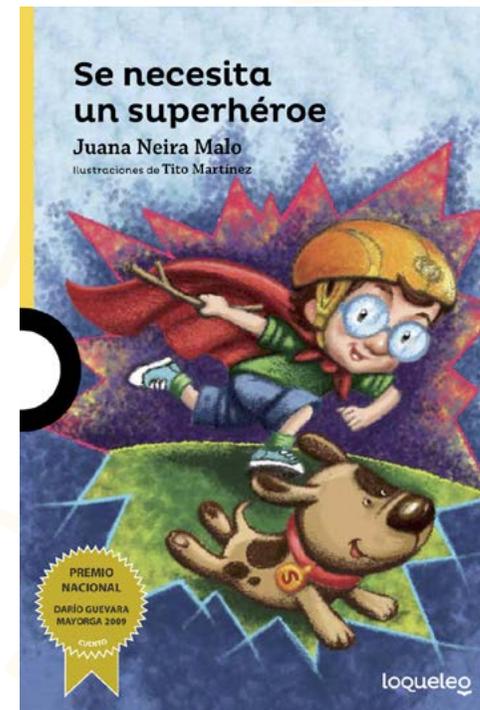


Imagen 30: Portada "Se necesita un superhéroe"

### Comentario

El cuento es muy atractivo ya que se evidencia ciertos valores como la generosidad, el amor familiar, el compañerismo, la confianza, la amistad, la responsabilidad, entre otros. Se ha evidenciado que en la obras de la autora, toma mucha importancia hacia la familia y temas que no son muy tratados en cuentos, ya que no se encuentran dentro de lo "fantástico", ejemplo en el libro sobre el acoso escolar. Me parece importante mostrar estos temas, ya que es la realidad, es por eso que muchos niños se sienten identificados con historias similares a las suyas, lo cual crea una conexión entre libro-lector.

La responsabilidad hacia una mascota, es otro tema que me parece importante mencionar, ya que la mayoría de nosotros hemos convivido con ellos, se encuentran muy presentes en nuestra vida y en la vida de un niño tiene gran importancia. El cuento nos muestra el respeto hacia un animal, el amor que debemos brindarle y también cuidarlo de él.



Imagen 31: Nico y Luca.

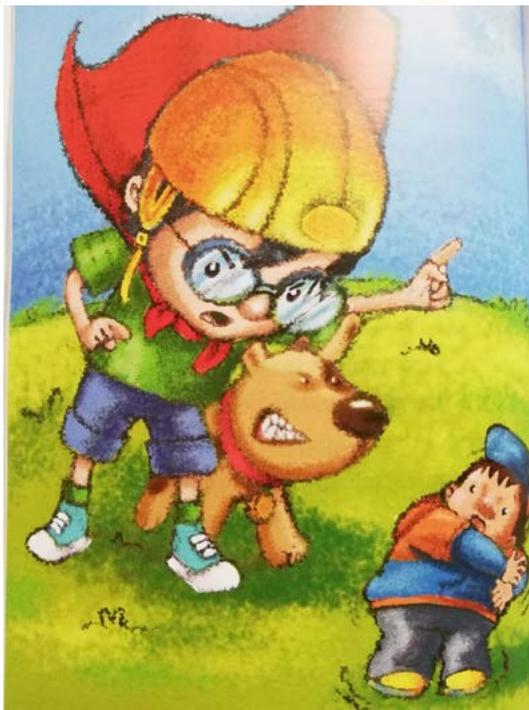


Imagen 32: Nico, Zico y Beto.



Imagen 33: Nico y su padre.

## 2.4.2.- TÍTULO: Pepe Golondrina y otros cuentos

**AUTORA:** Teresa Crespo Toral

Este libro tiene una serie de relatos fantásticos, donde le permite al niño dejar volar su imaginación, la autora en sus cuentos quería plasmar la responsabilidad de cuidar el alma de los niños, de no dejar que el entorno ensucie la libertad de ellos. En la obra destacan mucho personajes llenos de vida y alegría, alejándonos un poco a un mundo donde la armonía, la esperanza y el gozo son parte esencial de la obra, sin dejar a lado los valores que cada relato nos deleita.

La autora escribe: “ Enseñémosles la solidaridad humana, el amor al prójimo. Enseñémosles a compartir las cosas. A abrir los ojos ante la belleza de la naturaleza. A gustar de la buena música. Sembremos en su tierno y receptivo corazón la idea de que el “confort” y los bienes materiales son lo de menos. Que es mucho mejor tener un buen amigo, unos campos hermosos donde correr, una patria llena de valores culturales, que debemos defender de unos y otros, millones de hermanos, millones de estrellas y un Dios Padre que nos espera al final de los mundos y las constelaciones” (Crespo, 1991,p.13, citado por Delgado, 2013)

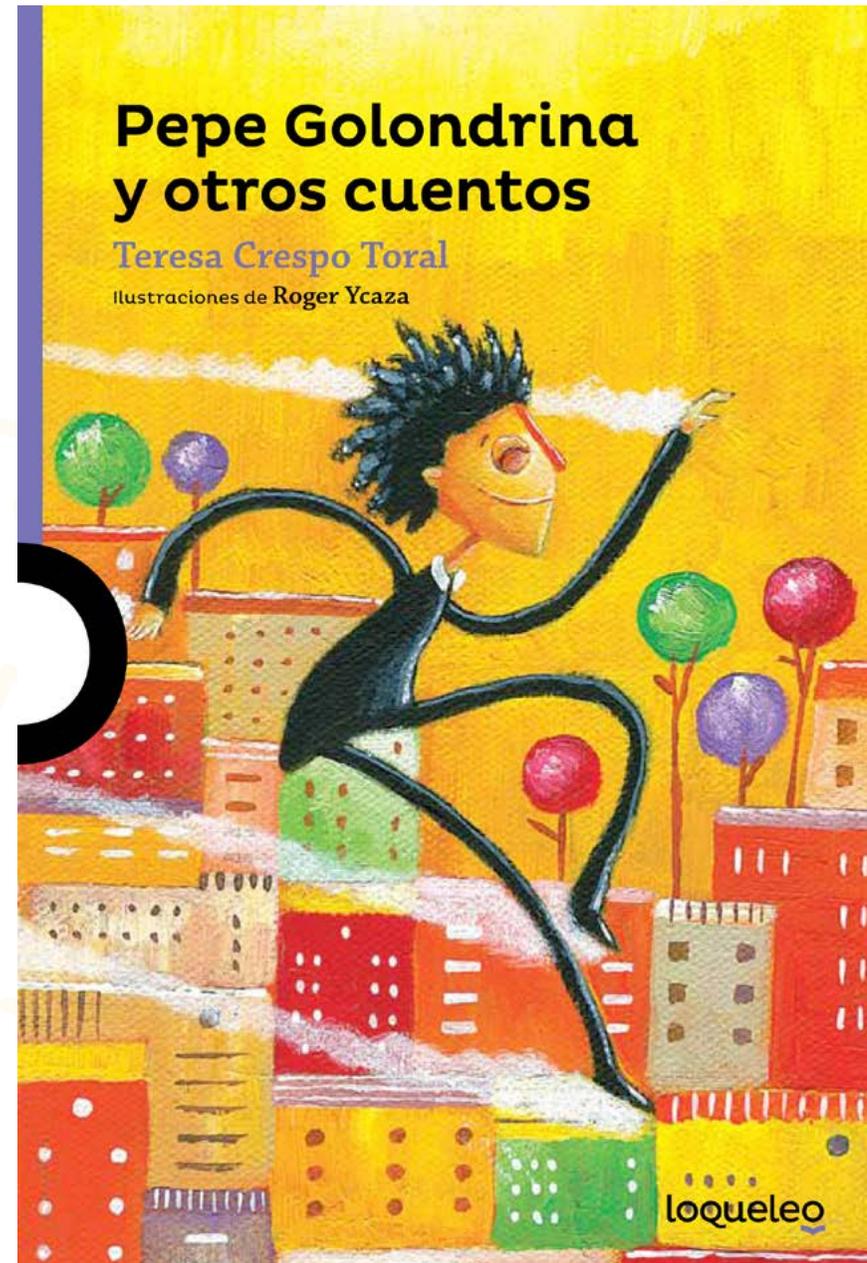


Imagen 34: Portada "Pepe Golondrina y otros cuentos"

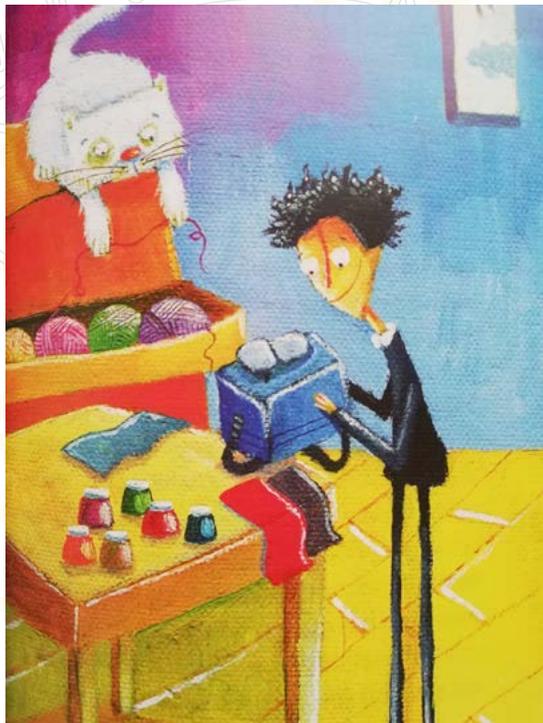


Imagen 35: Pepe Colondrina

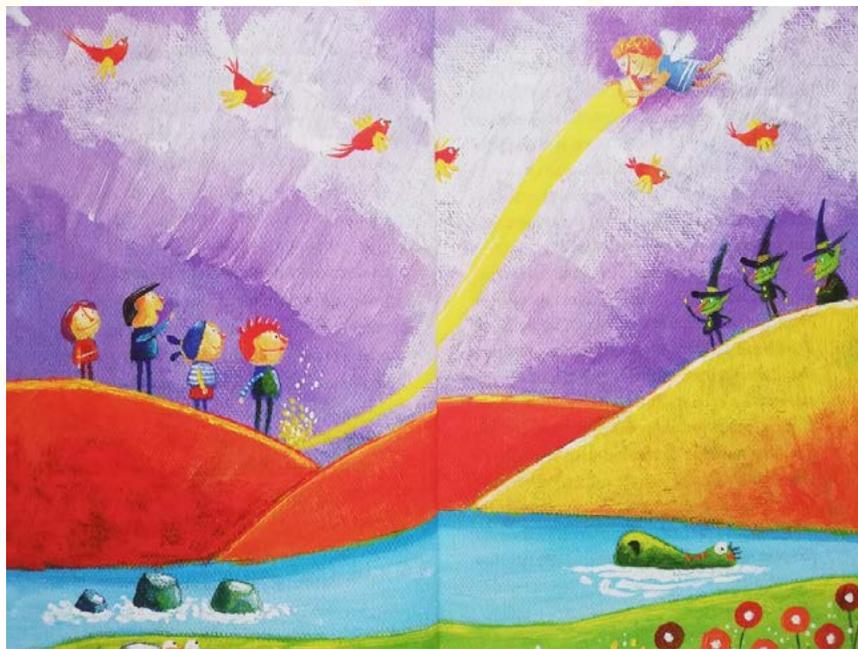


Imagen 36: La navidad de los duendes

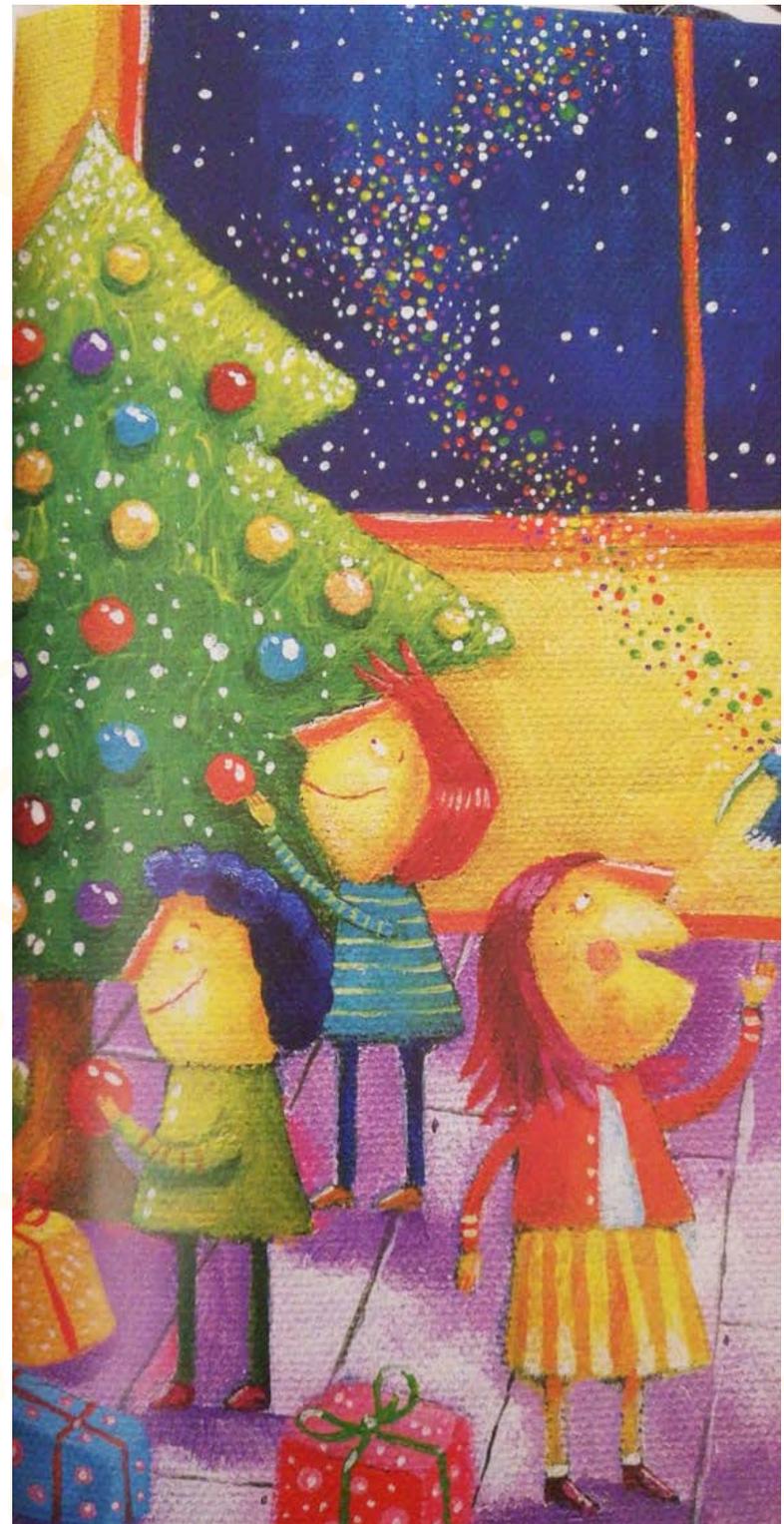


Imagen 37: Historia de un bombillo

### 2.4.3.- TÍTULO: Mara

**AUTORA:** Juana Neira Malo

El cuento trata de una niña de 9 años llamada Mara, quién vive con su abuela Tita porque su madre emigró a otro país buscando una mejor vida, situación que le disgusta. Ellas viven a las faldas del Antisana en una casa rústica y alejada de la ciudad, en medio de un bosque con la naturaleza, donde puede aprender mucho.

El libro se desarrolla a partir de las vivencias de Mara y su abuela que le enseña todo lo referido a su entorno y las percepciones del mismo, siendo así como el cuento enlaza las percepciones sensoriales con la realidad que viven nuestros protagonistas.

La historia toma un giro crucial cuando Tita, la abuela de Mara pierde por completo la vista y empieza a depender de la niña para poder interactuar con el medio hasta poder adaptarse a su nueva condición. En este punto, Mara aprenderá un sinfín de cosas con propósito de ayudar a su abuela, todo esto lo aprenderá en un colorido viaje a través de su amado bosque, en compañía de su mejor amiga Male, su muñeca y las criaturas de los árboles. El cuento termina cuando su abuela aprende a moverse en el mundo de las tinieblas con sus otros sentidos y la madre de Mara regresa a su Lado.

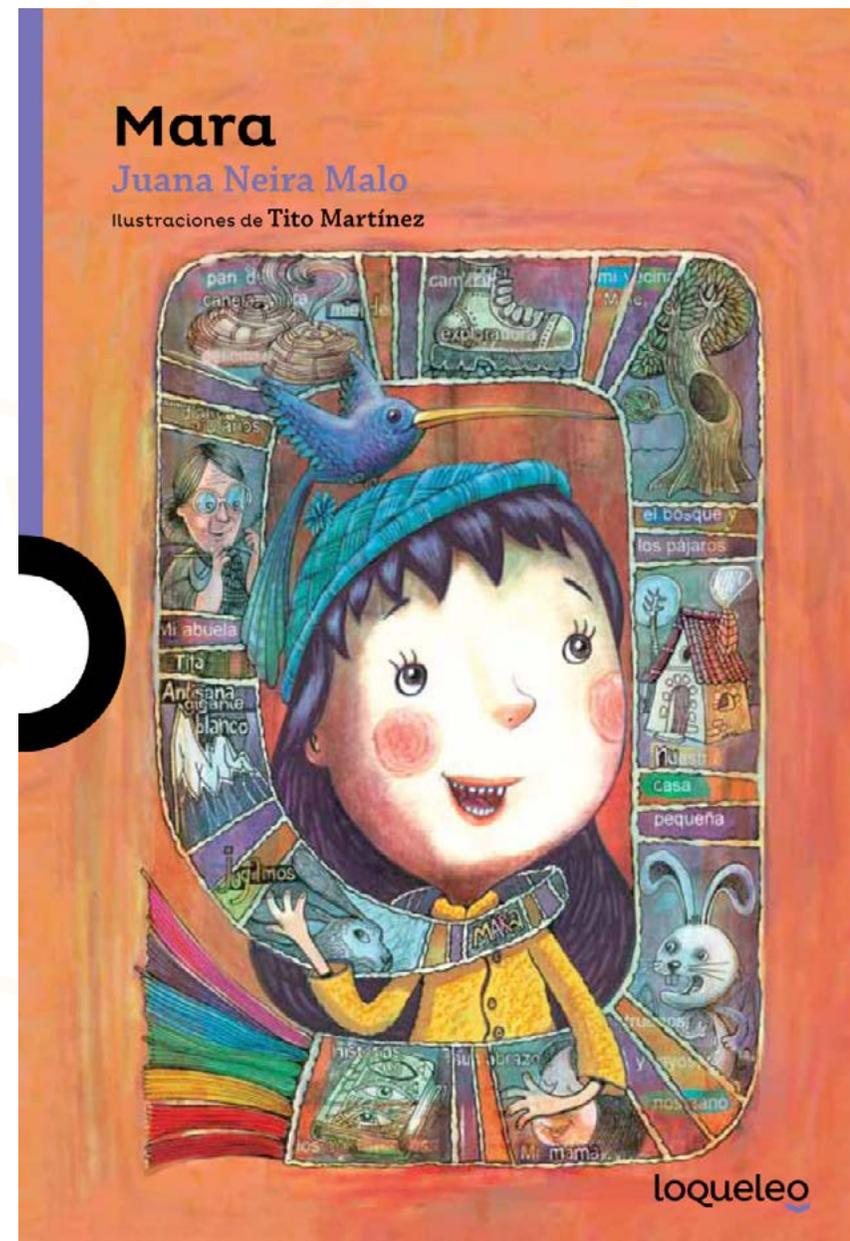


Imagen 38: Portada "Mara"



Imagen 39: Mara y Tita.



Imagen 41: Mara



Imagen 40: Mara y Male

## 2.5.- Comentario y selección de cuento

Mara es el cuento con el que se va a trabajar ya que como se mencionó antes, las obras de la autora, gira en narraciones que ayudan a los niños a enfrentar sucesos, mirar la realidad con otra perspectiva, es importante porque estas obras permite a niño a familiarizarse con lo que está sucediendo en su entorno.

También está presente muchos valores que deberían ser inculcados en ellos desde temprana edad, como la bondad, la amistad, el amor, la comprensión, la confianza, el esfuerzo, la responsabilidad y el respeto. Como menciona Gómez (2008), en su artículo “La importancia de los valores”, Dentro del proceso de desarrollo infantil, es fundamental para el niño encontrar un referente normativo que le permita, mediante un adecuado proceso de autocritica, adquirir la capacidad de razonar sobre sus propias acciones y formarse un juicio de valor sobre las mismas, para poder evaluar si sus comportamientos se ajustan o no a los lineamientos morales y éticos que la cultura y la sociedad han definido como deseables.

Como se mencionó antes en los Cuentos Clásicos, estos tomaron importancia porque en ellos incluían tradiciones de sus pueblos, modismos y metáforas. En “Mara”, refleja mucho estas características, ya que es usual leer jergas como “pana”, “chévere”, donde estas palabras o expresiones hacen que nos relaciones de mejor manera con el libro.

Otra característica dentro de los Cuentos Clásicos es la aparición del mundo de lo maravilloso, es notable que en Mara es parte fundamental del cuento, ya que donde se desarrolla en cuento es a las faldas del gigantezco Antisana, donde refleja la abundancia de árboles, de seres mágicos, de divertidos animales.

Me parece importante recalcar que el libro tiene una gran carga de aprendizaje, ya que con expresiones como “Mira la danza de los colibríes, hacen esto cada vez que van a beber la miel de las flores”, “Mara, creo que va a llover, ¡los sapos se despertaron!” y “El arcoiris se está alistando para salir... cuando llueve y enseguida sale el sol, sus rayos atraviesan pequeñas gotas de agua contenidas en la atmósfera y se pintan los arcos de colores..” así de esta manera sutil, es evidente la enseñanza que nos deja el libro.

El libro nos traslada inmediatamente a nuestra infancia, donde nos recuerda mucho el tiempo de convivencia con nuestra abuela, al momento de reunirnos y contarnos historias, cuentos, leyendas, etc. Mostrándonos juegos tradicionales como Rayuela, siendo cómplice de nuestras travesuras, compartiendo dulces tradicionales con nosotros como el helado de mora o la combinación de canguil y papas fritas, el chocolate caliente después de un día de lluvia, todo esto no lleva a recordar con gozo aquella época y a revivir dichas emociones experimentadas.

Por último, la descripción de aromas colores, sonidos, temperaturas y sabores le permiten al niño abstraerse más fácilmente, construir escenarios más claros y por lo tanto más tangibles. De esta manera el usuario mantiene una mayor atención al desarrollo de la historia, convirtiéndose así en un cuento mucho más amigable, dinámico y digerible para el niño. Por ello “Mara” es el libro con el que se va a trabajar, ya que cumple con las características ya mencionadas.

### 2.6.- ENTREVISTAS

¿Importancia del juego en el niño?  
¿Qué necesitan aprender los niños a esta edad (6 a 8 años)?  
¿Cómo debe ser el juego o juguete en esta edad?  
Interacción con la lectura  
Qué sucedería si la lectura es parte del juego  
Estrategias lúdicas pedagógicas para relacionarse con la lectura

#### ENTREVISTA

##### Nombre del entrevistado

Patricia Villavicencio

##### Cargo

Profesora

##### Importancia de la lectura

A los niños, hoy en día no están muy relacionados con la lectura, pues en este mundo globalizado, los niños están esclavos de los celulares, tablet u otros aparatos que les incitan al juego, sin el menor interés por la lectura.

Como maestra dentro del aula practico la lectura, con un libro interesante llamado "Carrusel", pues este libro trae lectura muy interesantes para los niños, practicamos la lectura mecánica, pero sobretodo la lectura comprensiva a través de preguntas, dibujos, también aprovecho la tecnología y videos sobre lectura.

##### ¿Cómo maestra que tipo de estímulo da a sus alumnos para que sigan practicando la lectura?

Como maestra y dentro del aula el mejor estímulo es hacerlo consciente de que la lectura es una herramienta que le abre las puertas para aprender dentro de todas las áreas, para razonar y adquirir destrezas, además también un muy buen estímulo es el calificar cualitativamente las lecturas dentro de pequeños concursos dentro del aula, pues los chicos sienten los estímulos y quieren seguir practicando y llegar a ser los ganadores.

##### ¿Cree usted que con la utilización de algún material lúdico, los niños se incentivarían a leer?

Sería interesante armar o inventar algún material manejable y muy llamativo a través de imágenes, letras, colores para llevar a los niños a la lectura, es importante que la edad con la que se va a trabajar. Sabemos que hoy en día tenemos muchos materiales lúdicos que los niños utilizan para desarrollar la motricidad, pero sería muy interesante y de mucho valor poner en sus manos un material llamativo y sobre todo que sirva como estímulo para introducirse al mundo de la lectura.

##### ¿Podría detallar cómo podría ser el material que se debería utilizar para aplicar en momentos de lectura?

Como maestra y con la experiencia en el campo educativo más que diseñar el material lúdico, lo que podría decir es características que podrán llamar la atención al momento de manejar dicho material, que debe ser manejable, muy vistoso y que contenga imágenes y al mismo tiempo retos que rompa el estudiante.

**Nombre del entrevistado:** Sonia Nasqui  
**Área:** Educación Inicial y parvularia

### Preguntas

#### Importancia del juego en el niño

Es muy importante ya que el juego ayude que interactúe con los demás, también ayudando a crear nuevos pensamientos, nuevas imágenes así también a que vaya despertando su desarrollo en la personalidad para que el niño no se quede cohibido si no que esto ayuda pueda hasta manifestar o a desarrolla su capacidad cognitiva.

#### ¿Qué necesitan aprender los niños a esta edad (6 a 8 años)?

Yo creo que los niños de esta edad necesitan aprender reglas, normas, valores, que desde pequeños se le puede cultivar y lo primordial sería también sería que aprendan deporte que a ellos les interese, para que libremente ellos se manifieste cuál es su capacidad que habilidad poseen para poderles ayudar en el desarrollo de sus pensamientos, de sus habilidades ayudando mediante actividades que este conllevadas de las mismas.

#### ¿Cómo debe ser el juego o juguete en esta edad?

El juego debe de ser con cautas, con instrucciones, o el juguete en esta edad tiene que tener más realce por ejemplo en colores, diseño, forma y un material adecuado para que ellos puedan manipular.

#### La importancia del juego y la interacción con la lectura

Es fundamental ya que cuando se da a conocer un juego también se da cuáles son sus normas, las pautas con que secuencia, verbalmente le estoy conduciendo, el niño capta así verbalmente como también observando, por ejemplo el juego del avión, se le lee al niño; Juanito salta en un solo pie en los tres cuadros, entonces el niño ya captando lo que yo estoy dando lectura y asimilando todo lo que estoy realizando en la práctica, es importante ya que ellos pueden captar de las dos maneras y a esta edad temprana puedo ayudar mucho mas.

#### ¿Qué sucedería si la lectura es parte del juego?

Si la lectura fuera parte del juego sería algo motivador, ayudando que el niño comprenda, asimile mejor la información, como decía le voy leyendo y jugando ellos van captando mejor, a veces podemos indicarle solo la práctica pero también ellos prestan atención a las palabras, muchas veces cuando ellos realizan el juego ellos se acuerdan de las palabras, de lo que yo les leí pero siempre y cuando yo he dado una lectura dinámica con voces sonidos así para el niño llega ser más interesante.

#### Estrategias lúdicas pedagógicas para relacionarse con la lectura

Es la lectura de pictogramas, rompecabezas que son imágenes para la lectura ya que mediante una imagen puedo desarrollar una descripción, hacer que el niño me cuente un cuento a base de la imagen o también darles unos muñecos y hace que interactúen con ellos. También puede ser otra estrategia la salida pedagógica hacer que ellos se imaginen una historia.



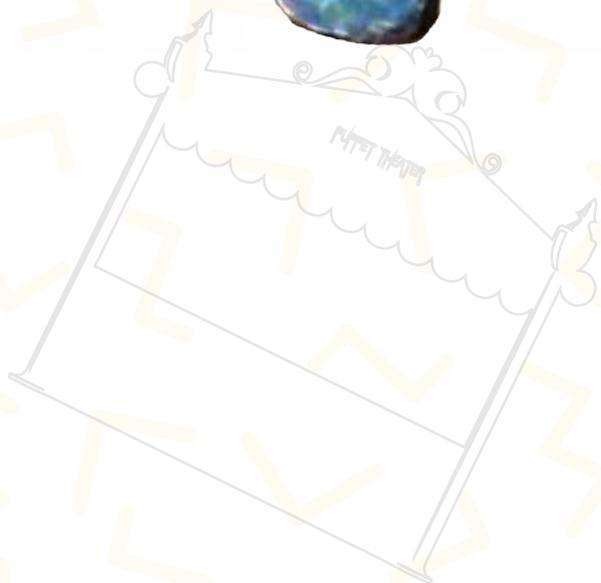




Lúdico

Lú

# CAPÍTULO 3



### 3.- IDEACIÓN

#### 3.1.- PERFIL DE USUARIO

Para definir al perfil de usuario, se establecerá ciertas pautas tomando en cuenta características de la investigación realizada. Por ello son niños de 6 a 9 años que no se encuentran muy relacionados con la lectura, ya sea porque lo encuentran aburrido o por diferentes factores que haga que el niño se distraiga de manera rápida al tener el libro o tengan otras preferencias o estén asociados como mirar televisión, videojuegos, celulares u otros elementos tecnológicos. Si bien es cierto, la niñez está estrechamente relacionada con lo lúdico, ya que es una actividad que abre la puerta a la imaginación, por ello se pretende que el niño se interese en el libro, conociendo y descubriendo lo maravilloso que puede llegar a ser esta actividad, permitiéndole imaginar, descifrar e introducirse en aquel relato.

#### PADRE

- Edad 35-40 años
- Su hijo tenga interés en la culminación de la lectura de un cuento
- Método de distracción para su aprendizaje

#### 3.2.- PARTIDA DE DISEÑO

Partiendo de las premisas colores, formas y texturas, estas evocan un sentimiento o una sensación que va más allá de la función principal del objeto, tomando en consideración los atributos del diseño sensorial tales como el tamaño, la linealidad, formas asimétricas, se puede llegar a modelar un elemento a parte de su función, evoca en el usuario una percepción que le permita compenetrarse/identificarse con el objeto, generando así un mayor vínculo emocional.

En cuanto al diseño emocional (Felgueroso, 2011) explica que los objetos integran un “significado afectivo” de tal modo que evocan emociones que permiten a los productos llegar no solo al cerebro a través de los sentidos, sino además al corazón a través de las emoción, la gente quiere usar productos que deben ser funcionales a un nivel físico, usables a un nivel psicológico y deben ser atractivos a nivel emocional. Por ello es importante tomar en consideración textura, forma y simplicidad para generar una experiencia significativa que no solo se reduzca a la interacción exitosa del usuario con el objeto, sino también al momento de generar una emoción.

Respecto a la cromática los niños receptan con mayor facilidad los estímulos dados por el color. Esta herramienta llevada de la mano del diseño emocional puede elevar al objeto a elemento simbólico que genere mucha más empatía con el niño, es por eso que el uso del color es de gran importancia al momento de elaborar un objeto.

Dentro de la parte funcional, el objeto a diseñar:

- Seguro
- Fácil de usar
- Comprensible (lectura)
- Liviano

### 3.3.- IDEACIÓN

#### 3.3.1.- TECNOLÓGICO

Actualmente, las nuevas generaciones están muy vinculadas con el uso de la tecnología, ya sea en computadoras, celulares, tablets, etc. La facilidad que tienen los niños al momento de interactuar con ello, se puede emplear como recurso metodológico, aplicarlo de manera creativa y estimulante para el niño.

#### 3.3.2.- LENGUAJE NO VERBAL

Emplear la comunicación no verbal como forma de expresar emociones, utilizando signos, muecas y determinadas señales, que dicen mucho pero sin tener que utilizar las palabras para ello.

#### 3.3.3.- ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Los sonidos, olores, colores y tacto permiten al niño construir significaciones de él, permitiendo la exploración, curiosidad y experimentación. Las paredes sensoriales estimulan los sentidos y las emociones gracias a las percepciones sonoras, táctiles y visuales que proponen.

#### 3.3.4.- JUEGOS DE PREGUNTA/ REGLA

Los juegos de reglas nos conducen a un camino de aprendizaje, potenciando al desarrollo del lenguaje, a la memoria y razonamiento.

Entre algunos de los beneficios que aportan los juegos de reglas al desarrollo del niño, es el aprender a clasificar, seriar, ordenar, por lo que se adquieren nociones del tiempo y del espacio, nociones numéricas correspondientes al pensamiento.

#### 3.3.5.- PERSONAJE

Utilizar ambientación nos ayuda al momento de representar símbolos, acciones, figuras y hasta emociones, de esta manera nos permite una comprensión más sencilla, llevando al niño fije su atención en personajes o el entorno de esta manera produce un mayor agrado al interactuar con la obra.

#### 3.3.6.- SISTEMA DE RECOMPENSA

El elemento se basa en un sistema de recompensa, aquí el niño en cada relato debe resolver un acertijo, el cual le permitirá continuar con la narración, y ésta se ejecutará a través del audio.

#### 3.3.7.- ELEMENTOS AUXILIARES

Con la ayuda de elementos auxiliares en el texto, el niño tendrá una mejor comprensión lectora y por ende le permitirá continuar con la lectura.

#### 3.3.8.- ESCENIFICACIÓN

A través de la escenificación el niño podrá construir y otorgar elementos una caracterización al personaje que le permitirá desarrollar la escena a la par de la trama del cuento.

#### 3.3.9.- DADOS IMÁGENES

Con ayuda de dados que darán pautas para que el niño genere escenas secundarias al relato que le permitirá originar una nueva historia.

### 3.3.10.- PELÍCULA FOTOGRÁFICA

Con el uso de imágenes en las cuales el niño podrá crear escenas, personajes, esto le permitirá crear ambientes, imaginar personajes y poder interactuar a través de su imaginación.

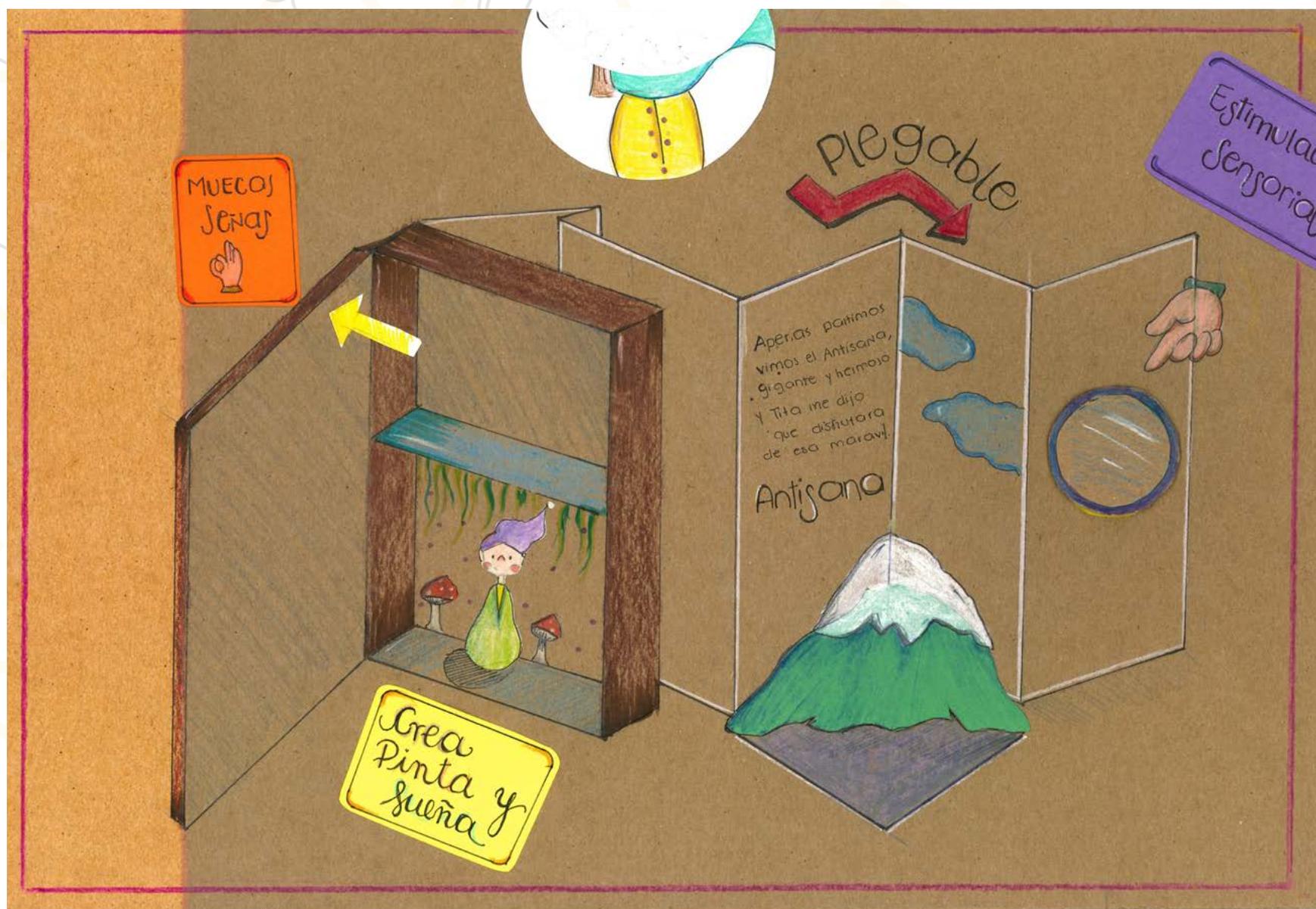


Imagen 42: Estimulación sensorial

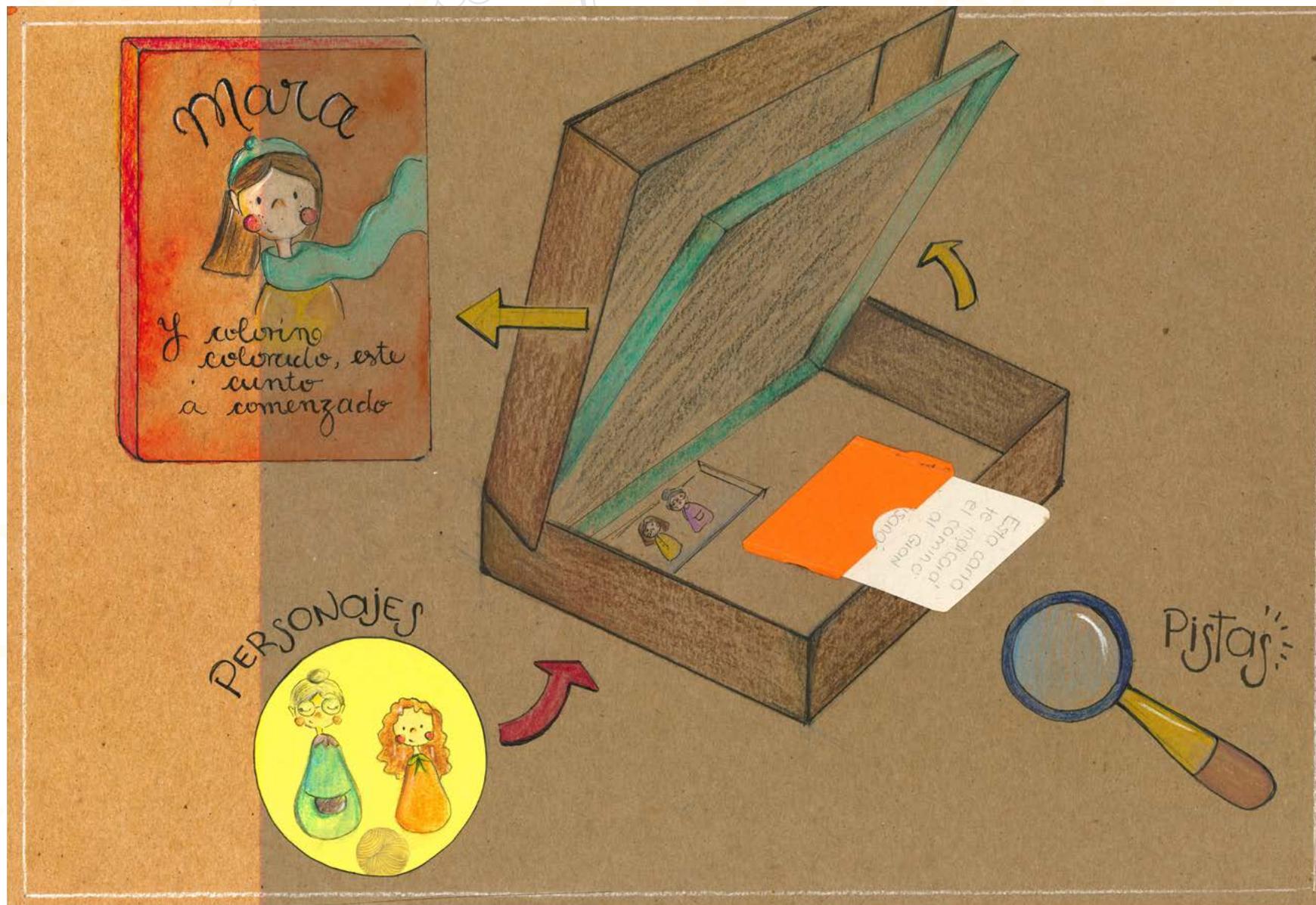


Imagen 43: Juego preguntas y retos

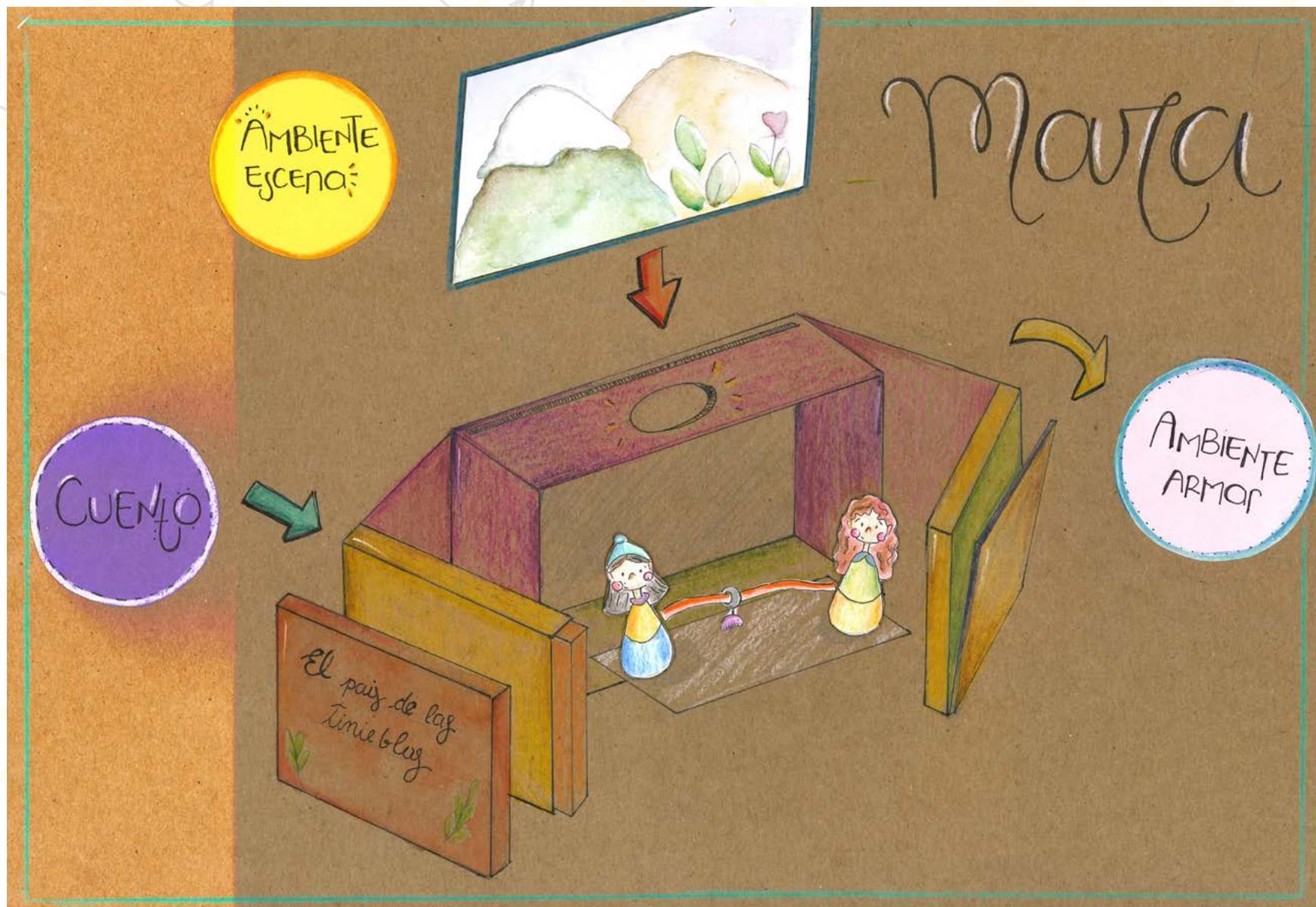
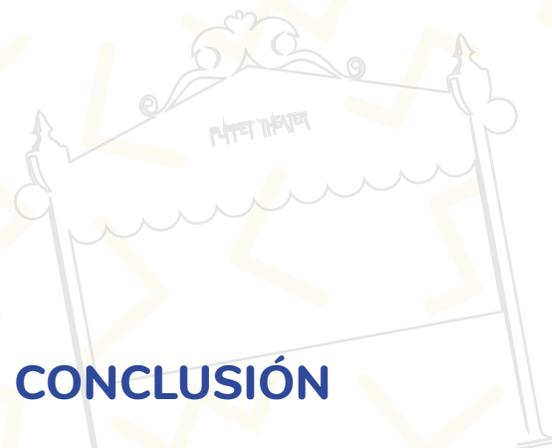


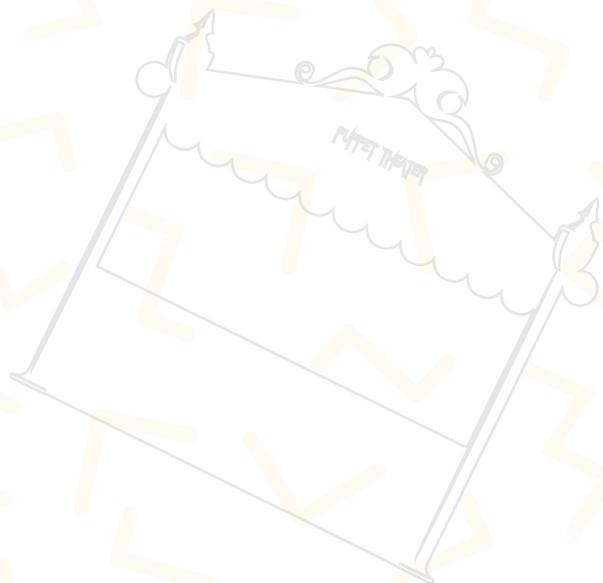
Imagen 44: Escenificación

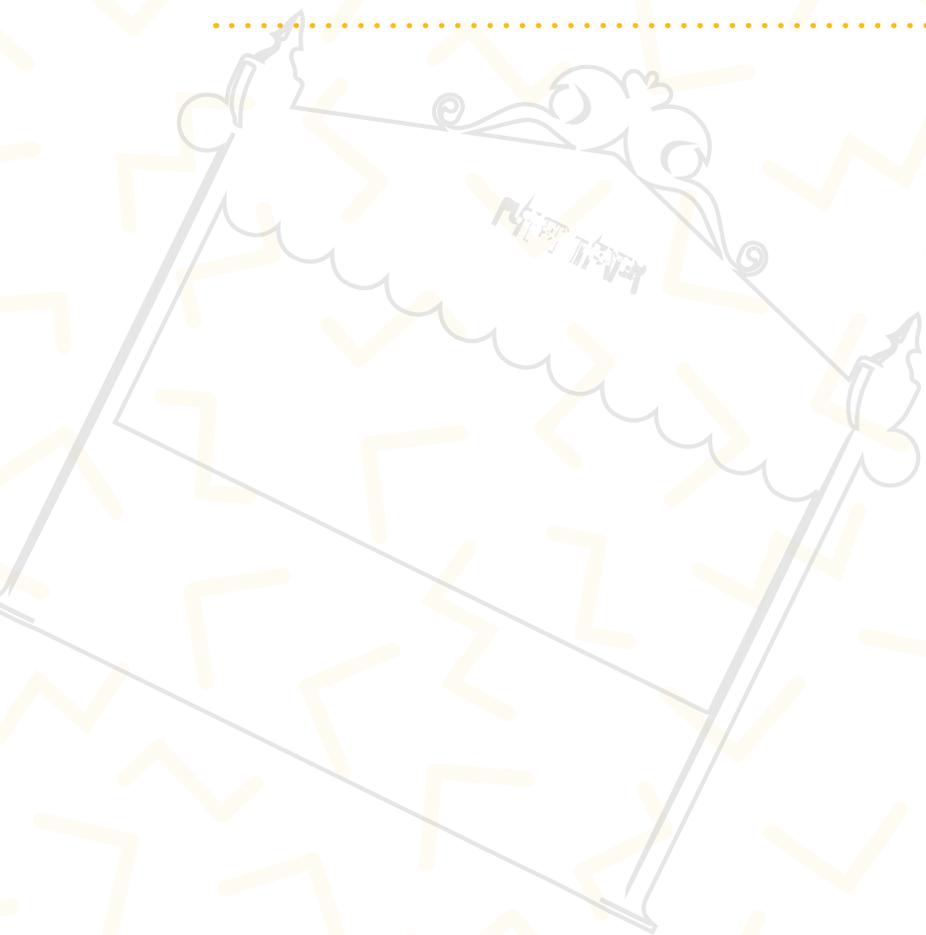


## CONCLUSIÓN

Al finalizar esta fase se puede decir que tanto el diseño emocional como sensorial, vinculadas con actividades lúdicas pueden ser utilizadas de manera efectiva para una mejor recepción lectora.

En cuanto al diseño del objeto se tomará en cuenta conceptos de forma, color, estimulación sensorial, los cuales nos guiarán a la creación de un producto interactivo.







Lúdico

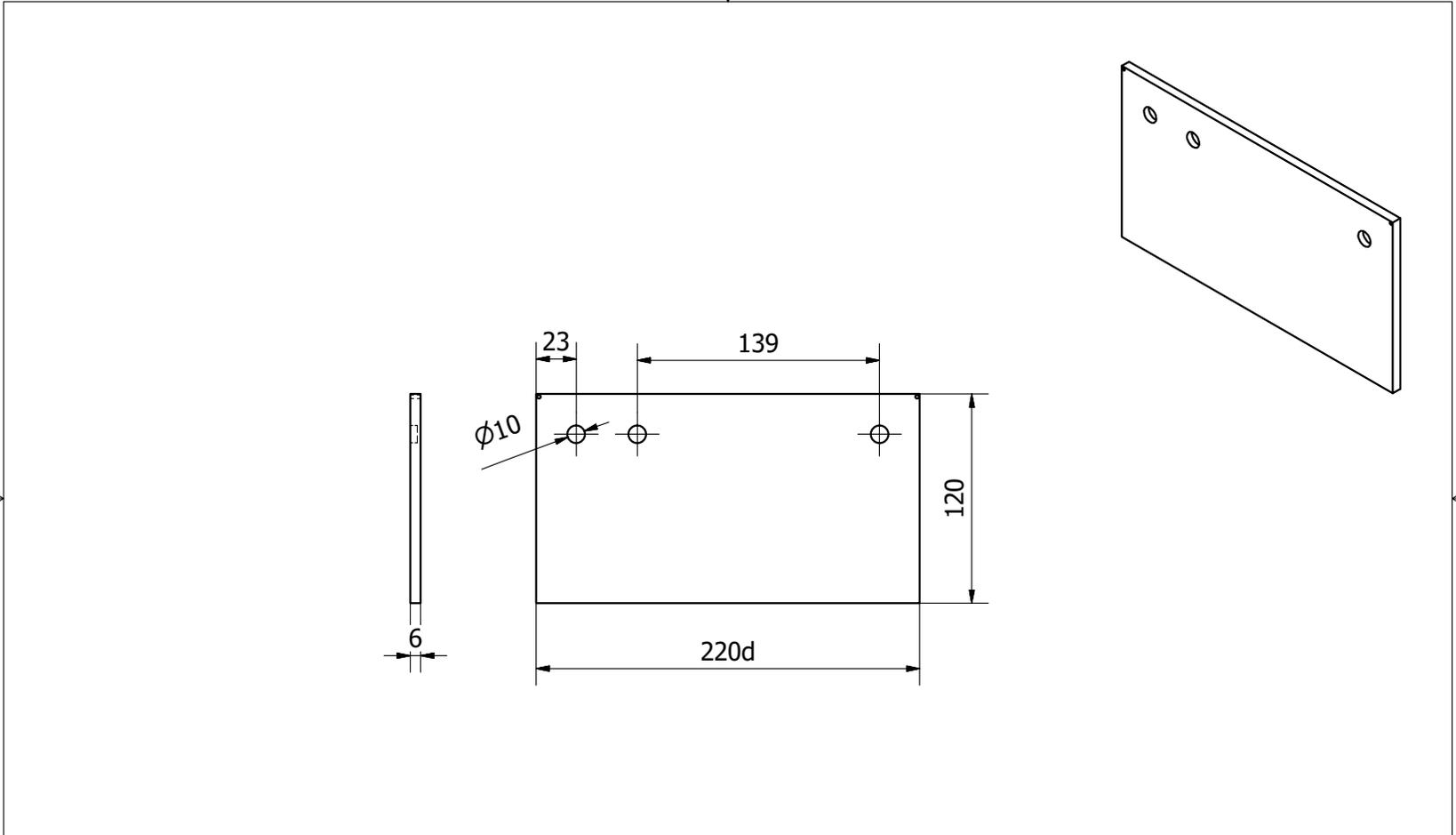


# CAPÍTULO 4

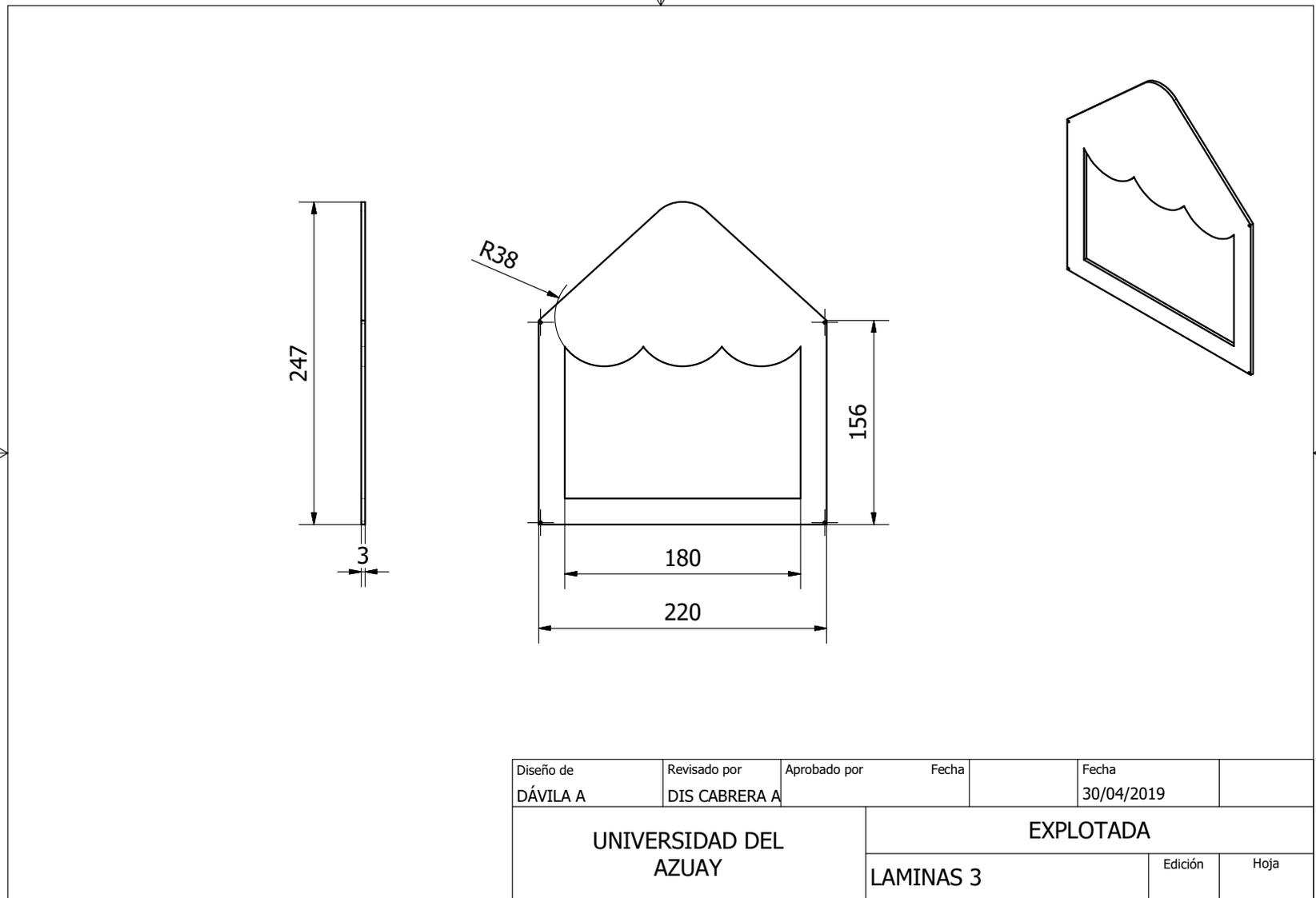


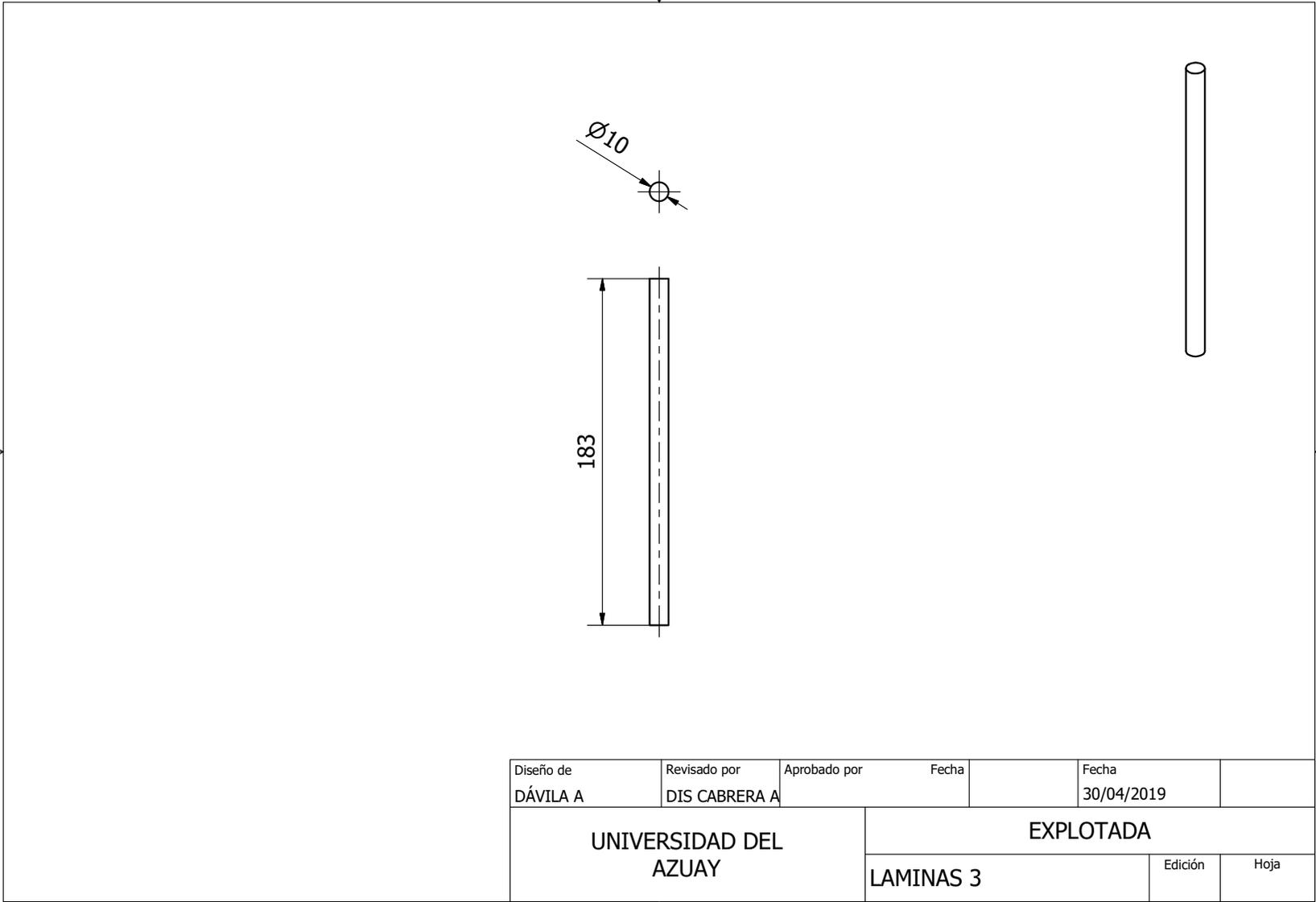
4.- DOCUMENTACIÓN TÉCNICA

4.1.- TEATRINO



Diseño de DÁVILA A	Revisado por DIS CABRERA A	Aprobado por	Fecha	Fecha 30/04/2019	
UNIVERSIDAD DEL AZUAY			EXPLOTADA		
			LAMINAS 3	Edición	Hoja





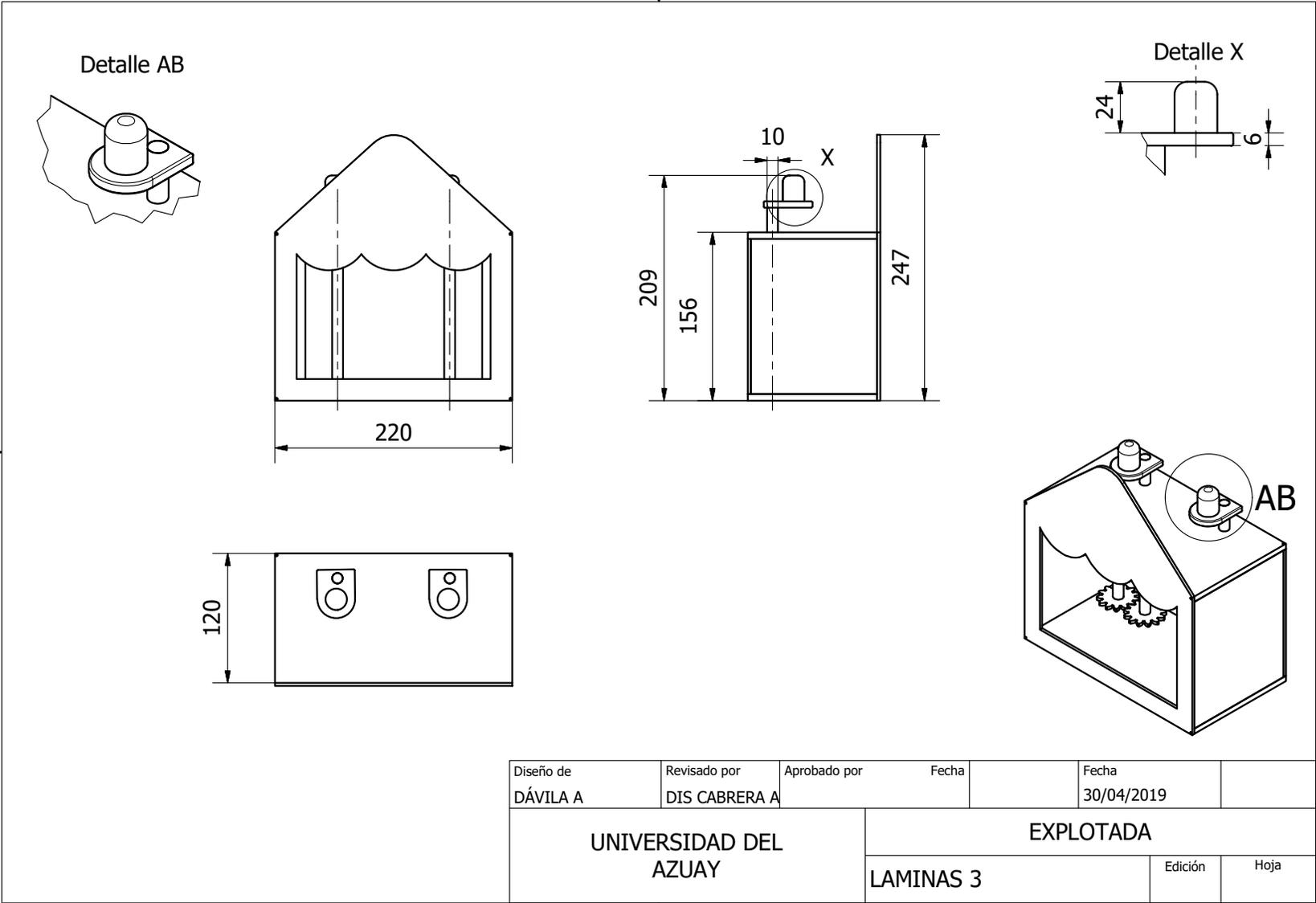


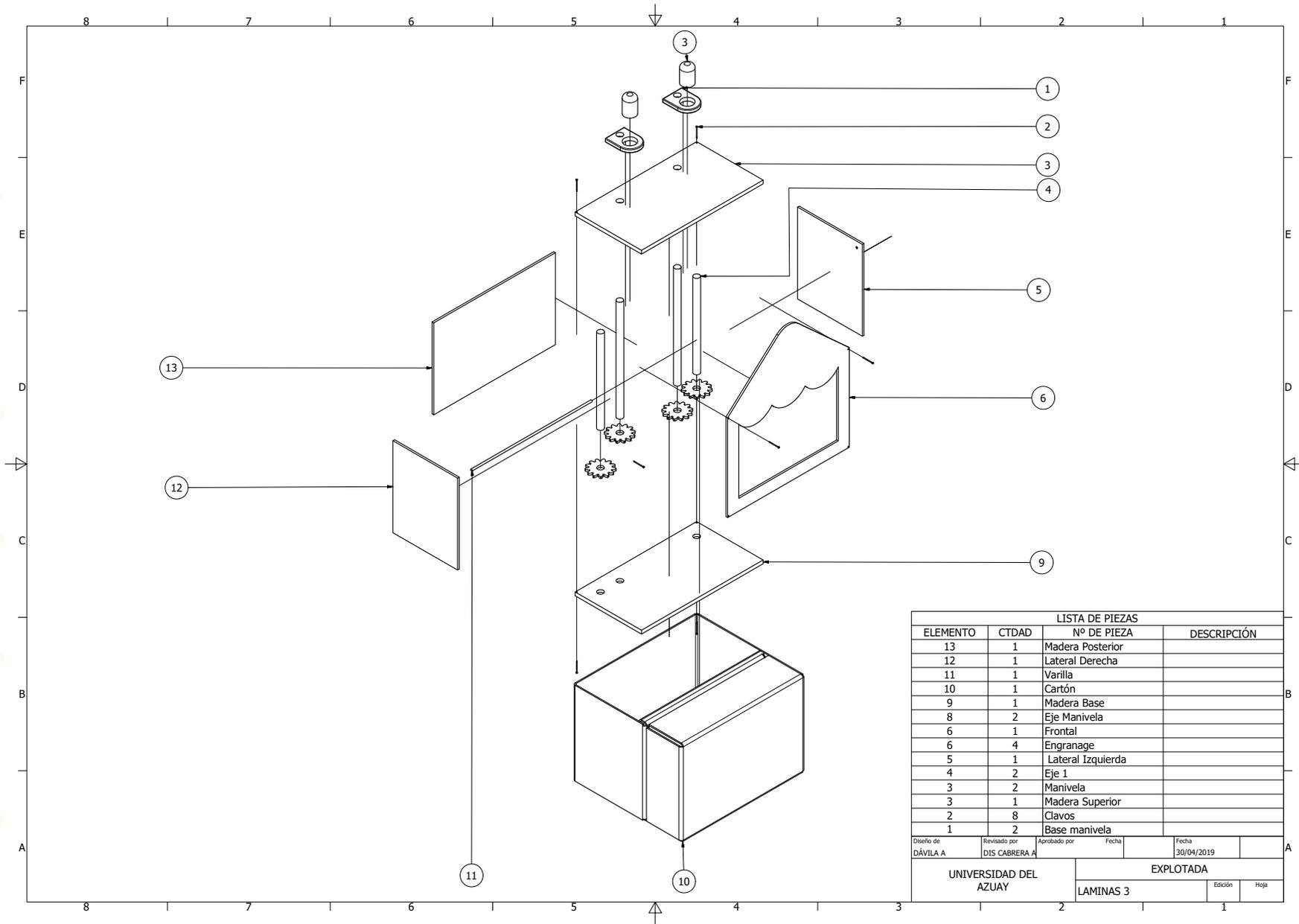
30

24

$\phi 20$

Diseño de DÁVILA A	Revisado por DIS CABRERA A	Aprobado por	Fecha	Fecha 30/04/2019	
UNIVERSIDAD DEL AZUAY			EXPLOTADA		
			LAMINAS 3	Edición	Hoja

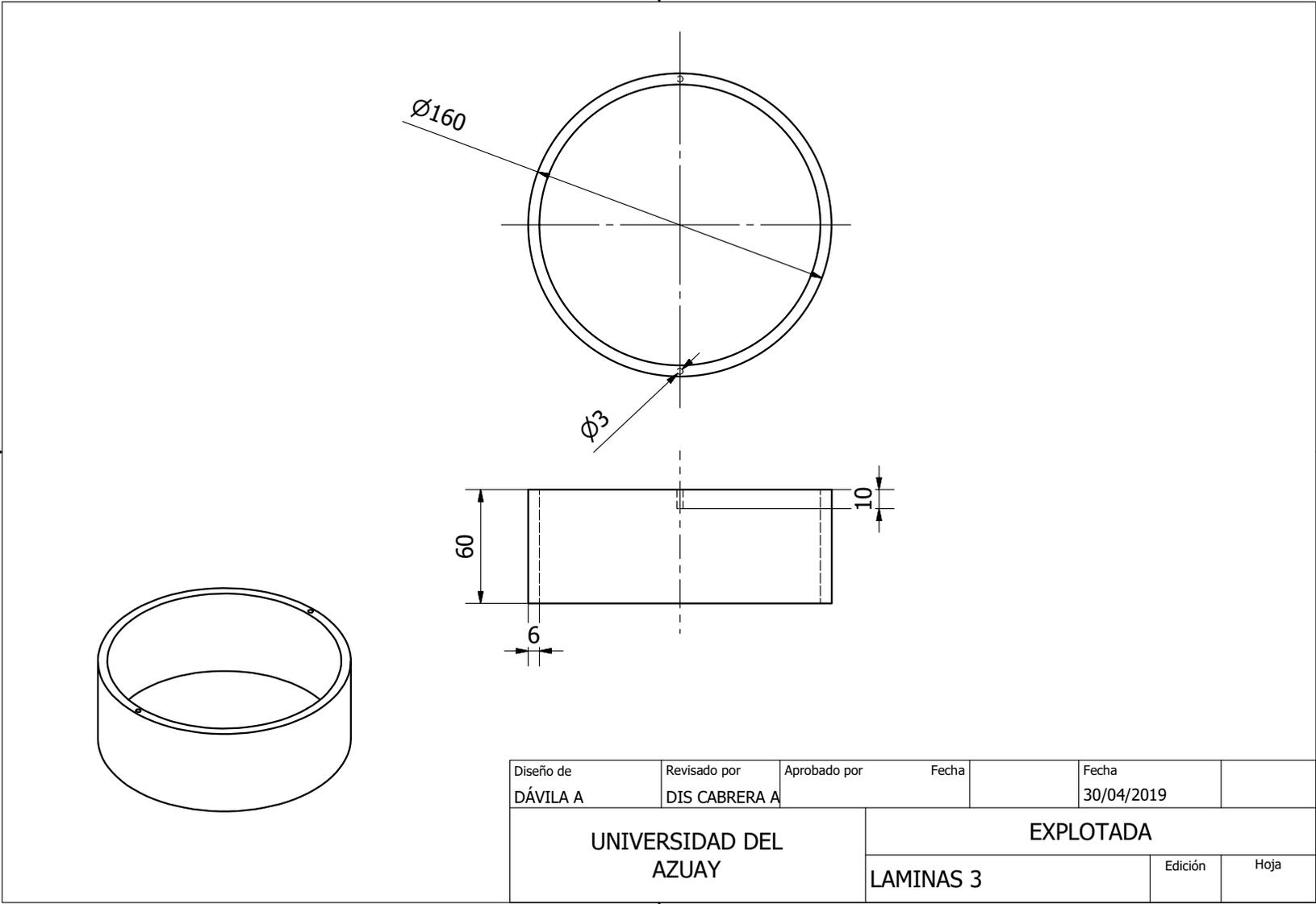




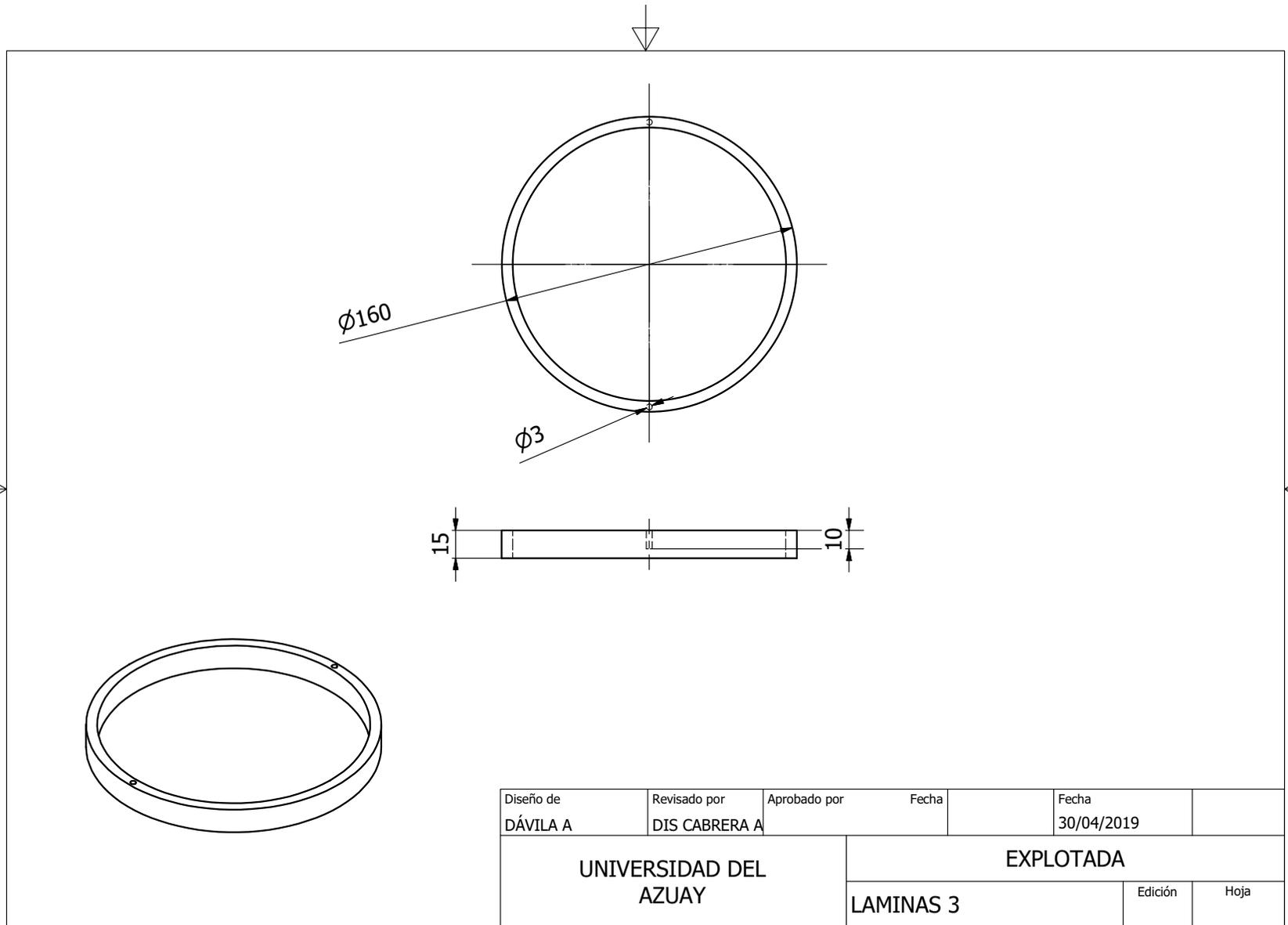
LISTA DE PIEZAS			
ELEMENTO	CTDAD	Nº DE PIEZA	DESCRIPCIÓN
13	1	Madera Posterior	
12	1	Lateral Derecha	
11	1	Varilla	
10	1	Cartón	
9	1	Madera Base	
8	2	Eje Manivela	
6	1	Frontal	
6	4	Engranage	
5	1	Lateral Izquierda	
4	2	Eje 1	
3	2	Manivela	
3	1	Madera Superior	
2	8	Clavos	
1	2	Base manivela	

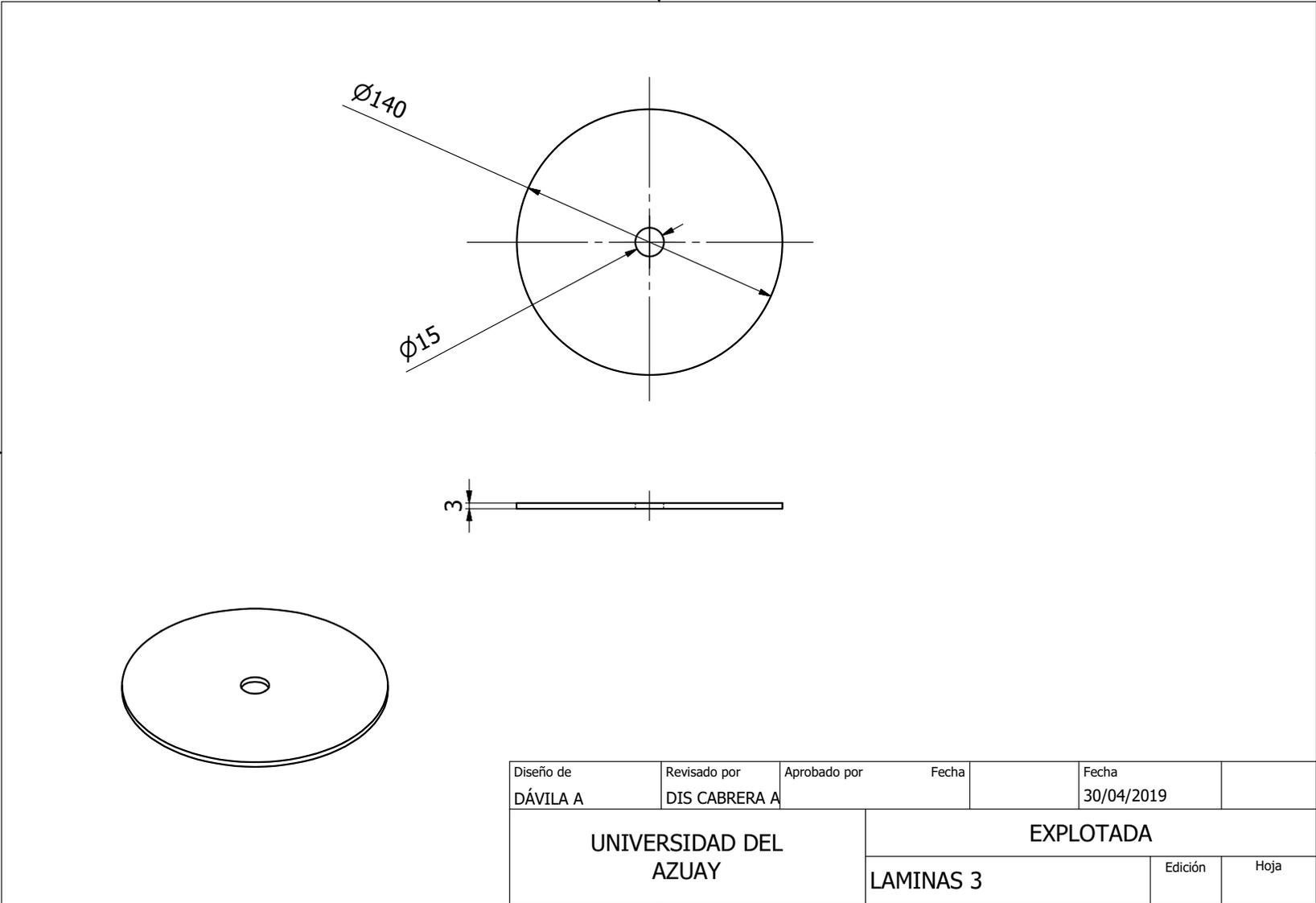
Diseño de DÁVILA A	Revisado por DIS CABRERA A	Aprobado por	Fecha 30/04/2019
UNIVERSIDAD DEL AZUAY		EXPLOTADA	
		LAMINAS 3	Edición Hoja

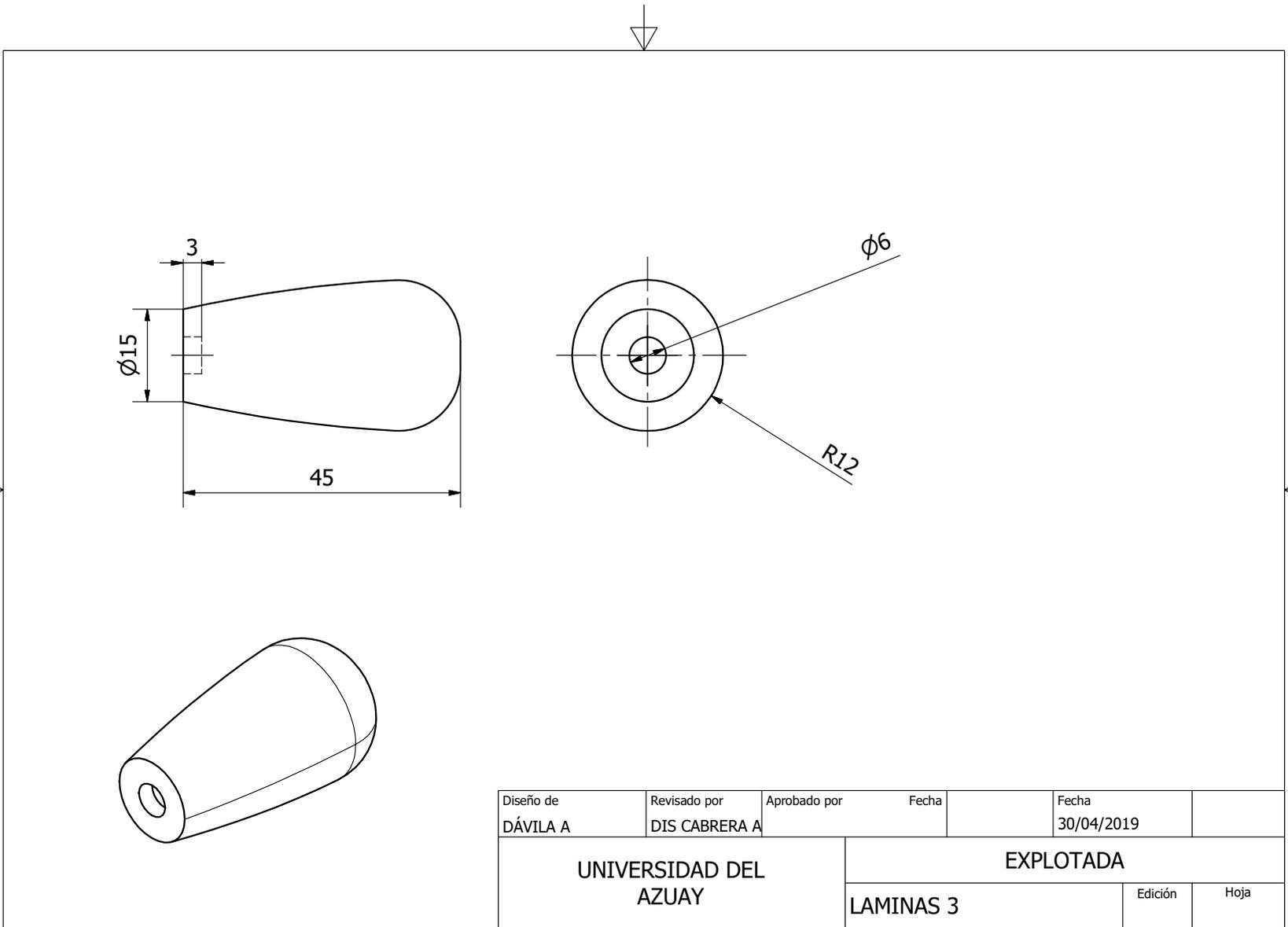
4.2.- ZOOTROPO



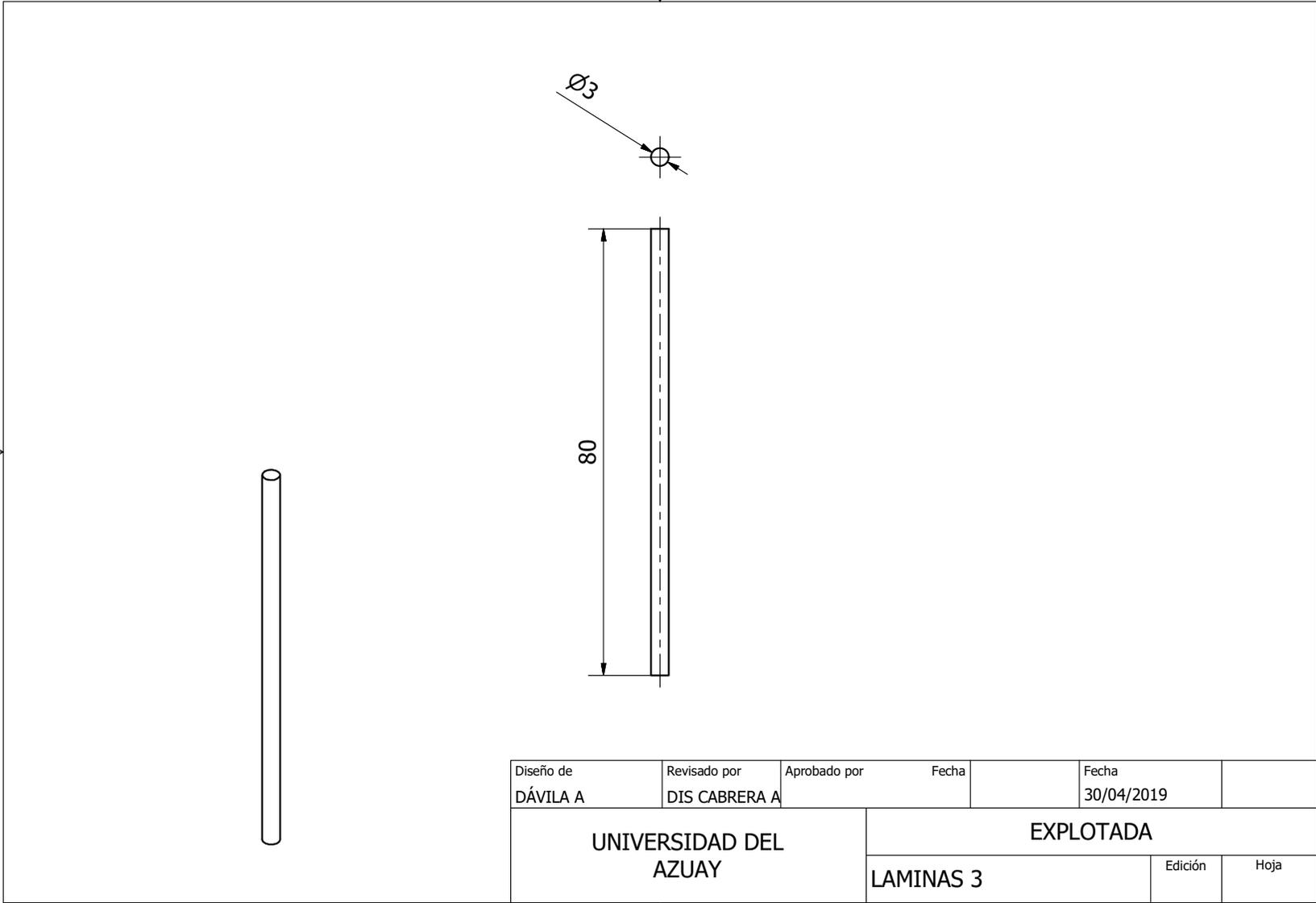
Diseño de DÁVILA A	Revisado por DIS CABRERA A	Aprobado por	Fecha	Fecha 30/04/2019	
UNIVERSIDAD DEL AZUAY			EXPLOTADA		
			LAMINAS 3	Edición	Hoja



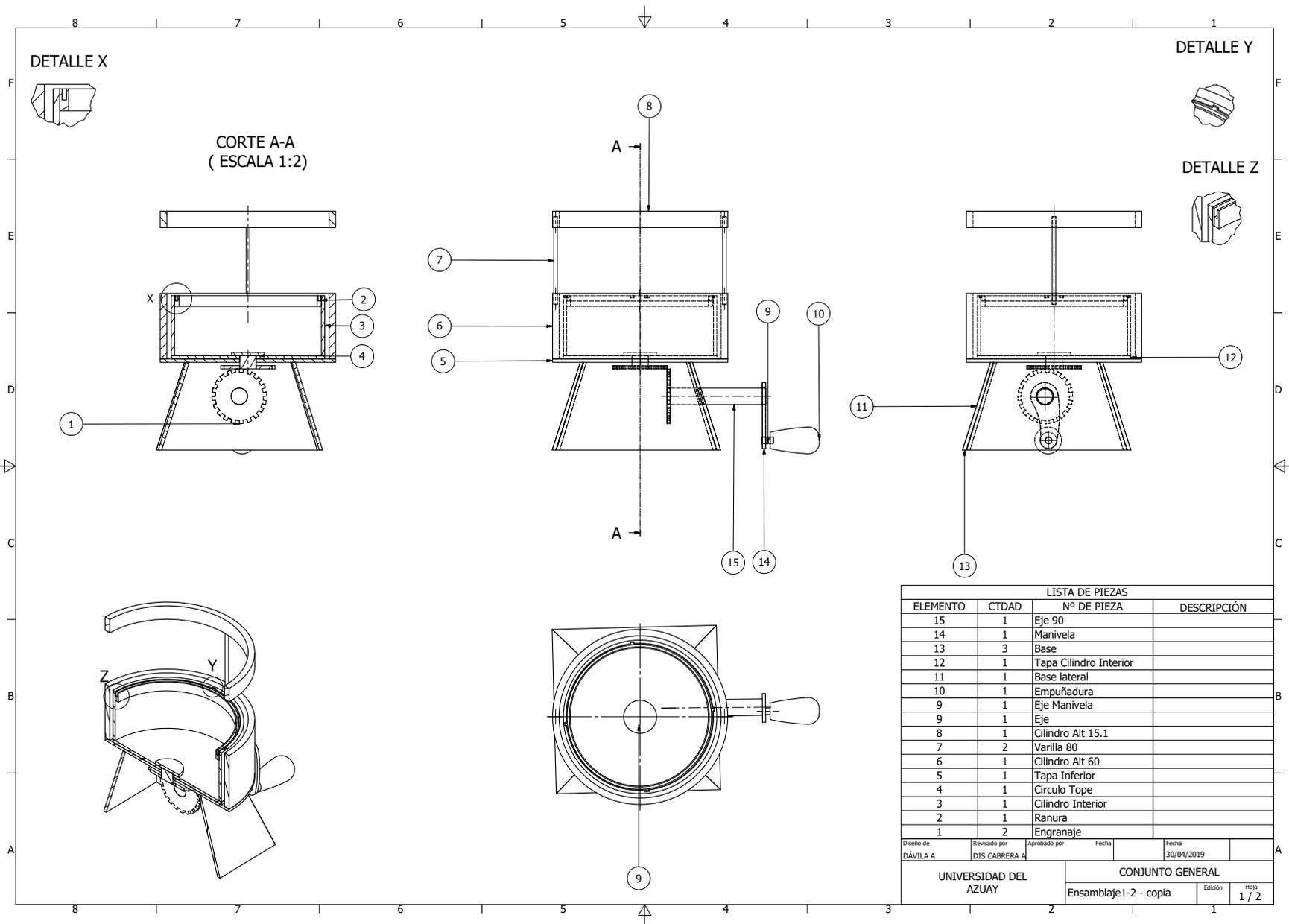


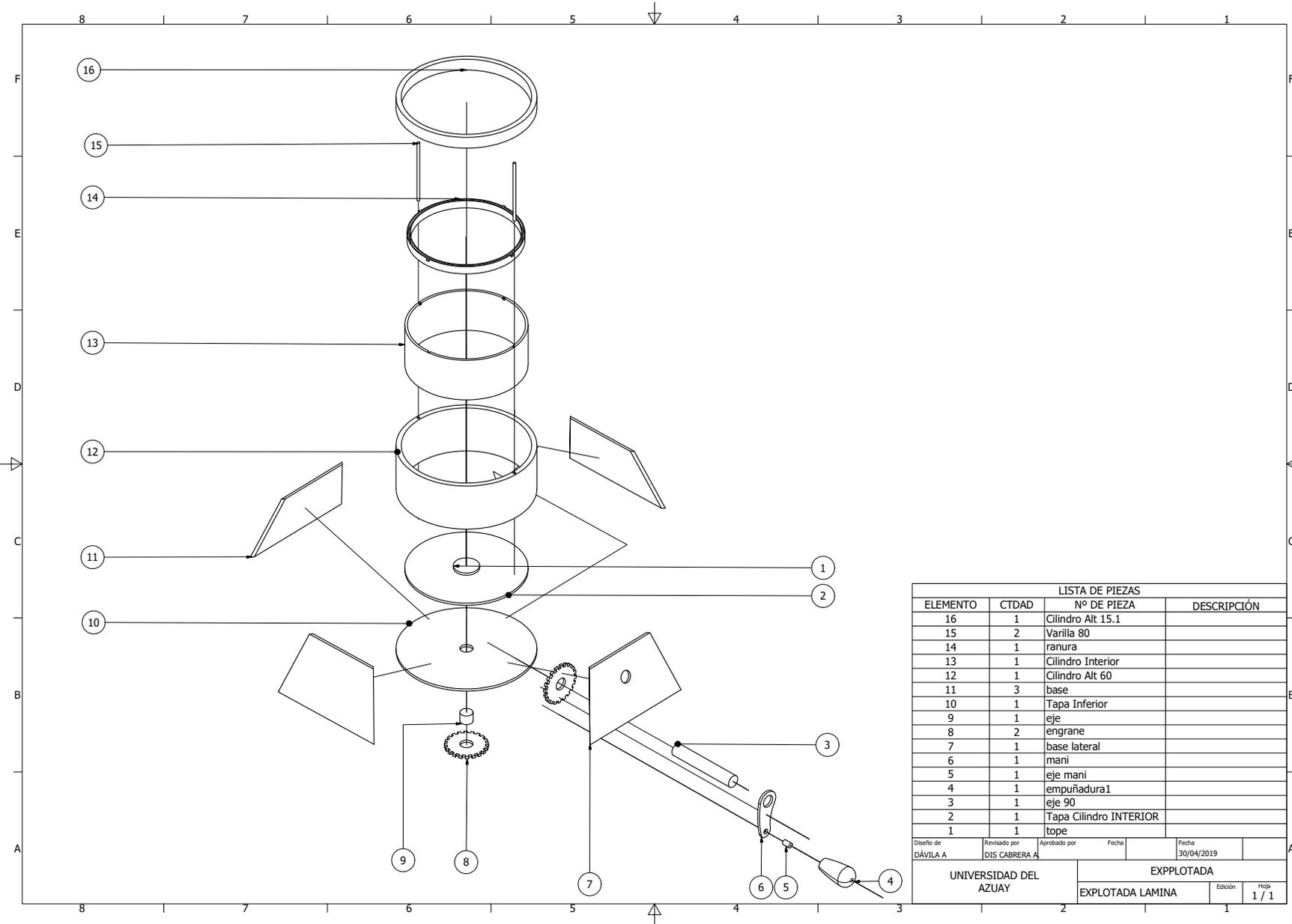


Diseño de DÁVILA A	Revisado por DIS CABRERA A	Aprobado por	Fecha	Fecha 30/04/2019	
UNIVERSIDAD DEL AZUAY			EXPLOTADA		
			LAMINAS 3	Edición	Hoja



Diseño de DÁVILA A	Revisado por DIS CABRERA A	Aprobado por	Fecha	Fecha 30/04/2019	
UNIVERSIDAD DEL AZUAY			EXPLOTADA		
			LAMINAS 3	Edición	Hoja



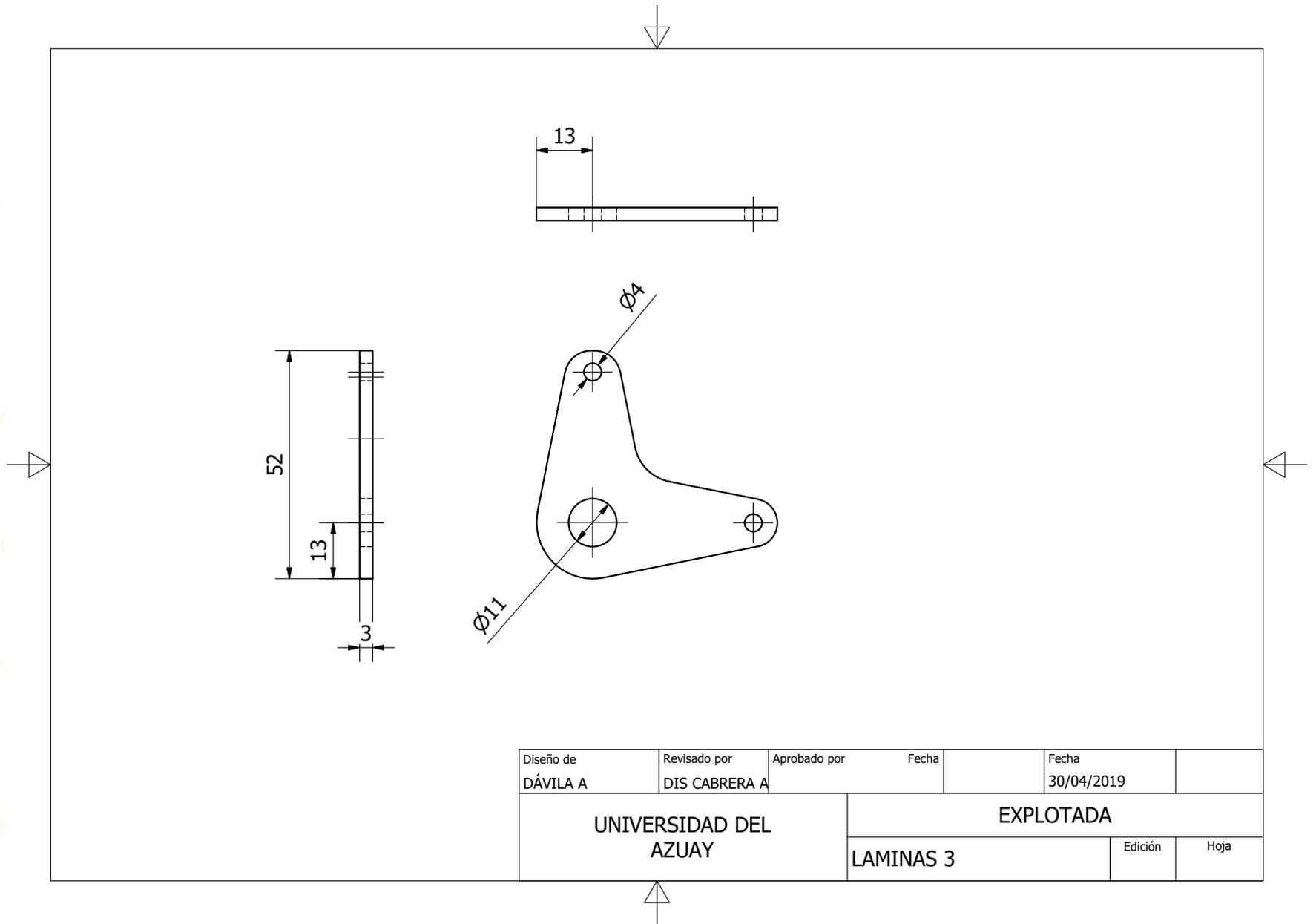


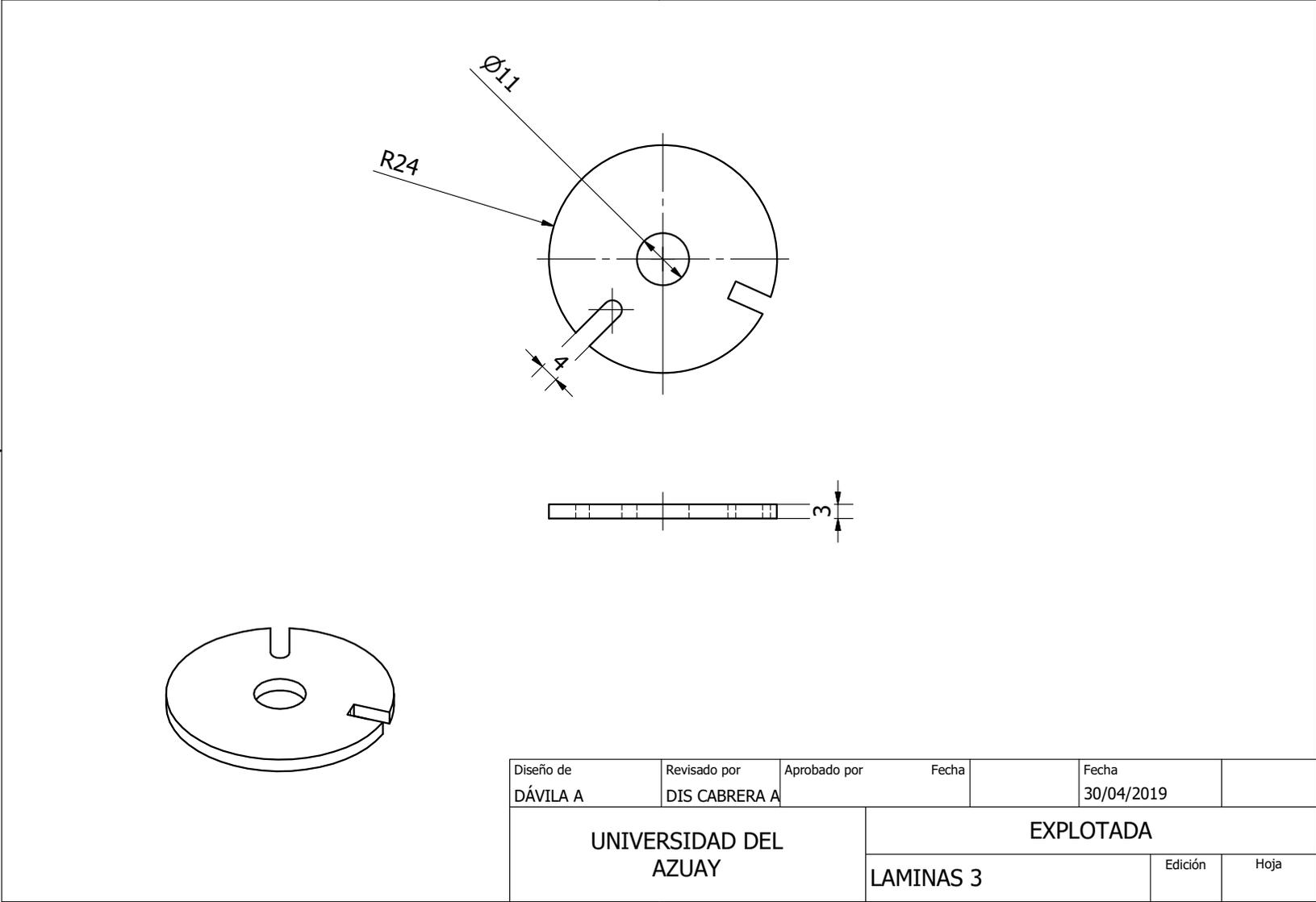
LISTA DE PIEZAS			
ELEMENTO	CTDAD	Nº DE PIEZA	DESCRIPCIÓN
16	1	Cilindro Alt 15.1	
15	2	Varilla 80	
14	1	ranura	
13	1	Cilindro Interior	
12	1	Cilindro Alt 60	
11	3	base	
10	1	Tapa Inferior	
9	1	eje	
8	2	engrane	
7	1	base lateral	
6	1	mani	
5	1	eje mani	
4	1	empuñadura1	
3	1	eje 90	
2	1	Tapa Cilindro INTERIOR	
1	1	tope	

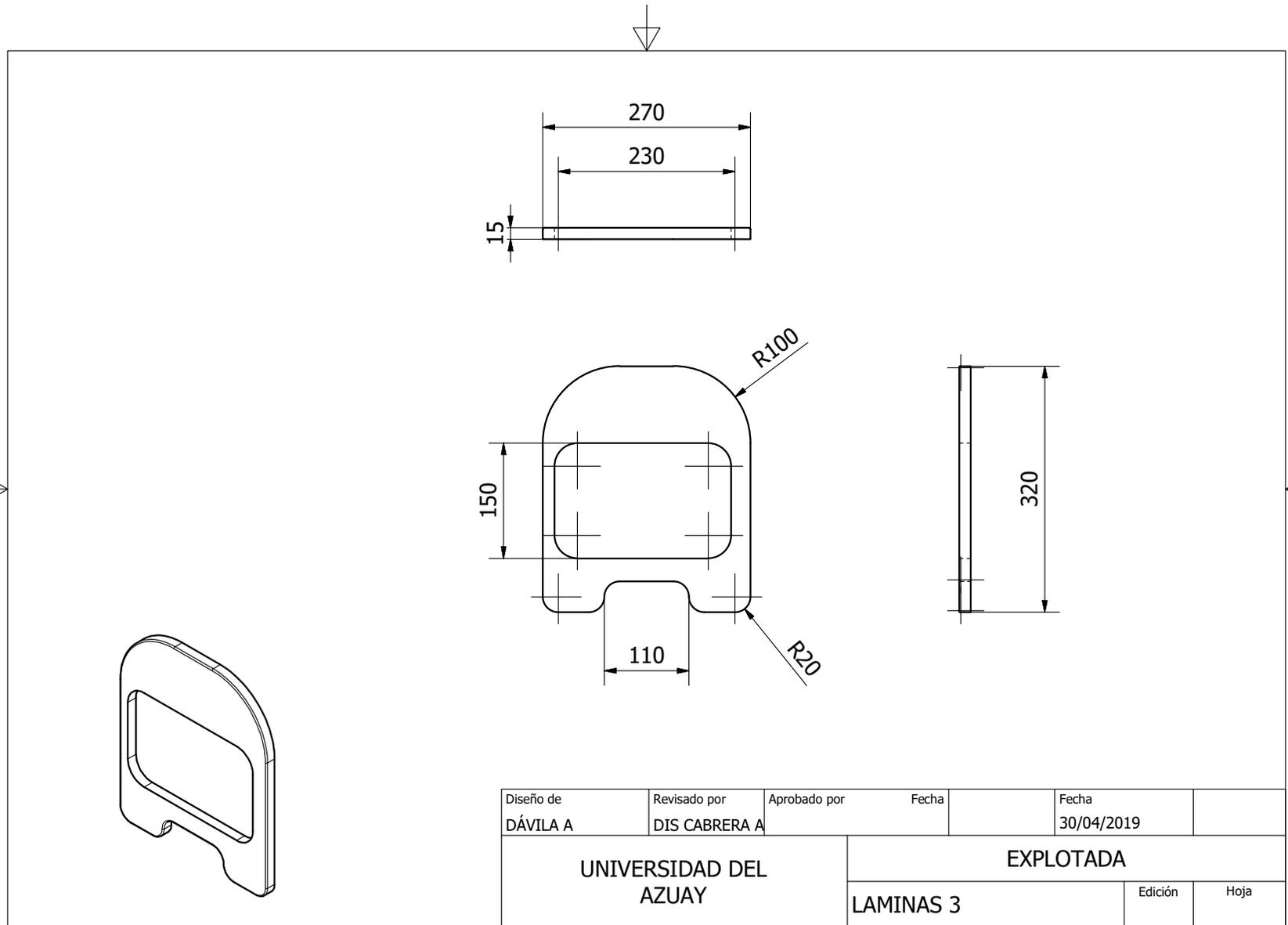
Diseño de	Revisado por	Aprobado por	Fecha
DÁVILA A	DIS CABRERA A		30/04/2019
UNIVERSIDAD DEL AZUAY		EXPLOTADA	
		EXPLOTADA LAMINA	Edición Hoja 1 / 1

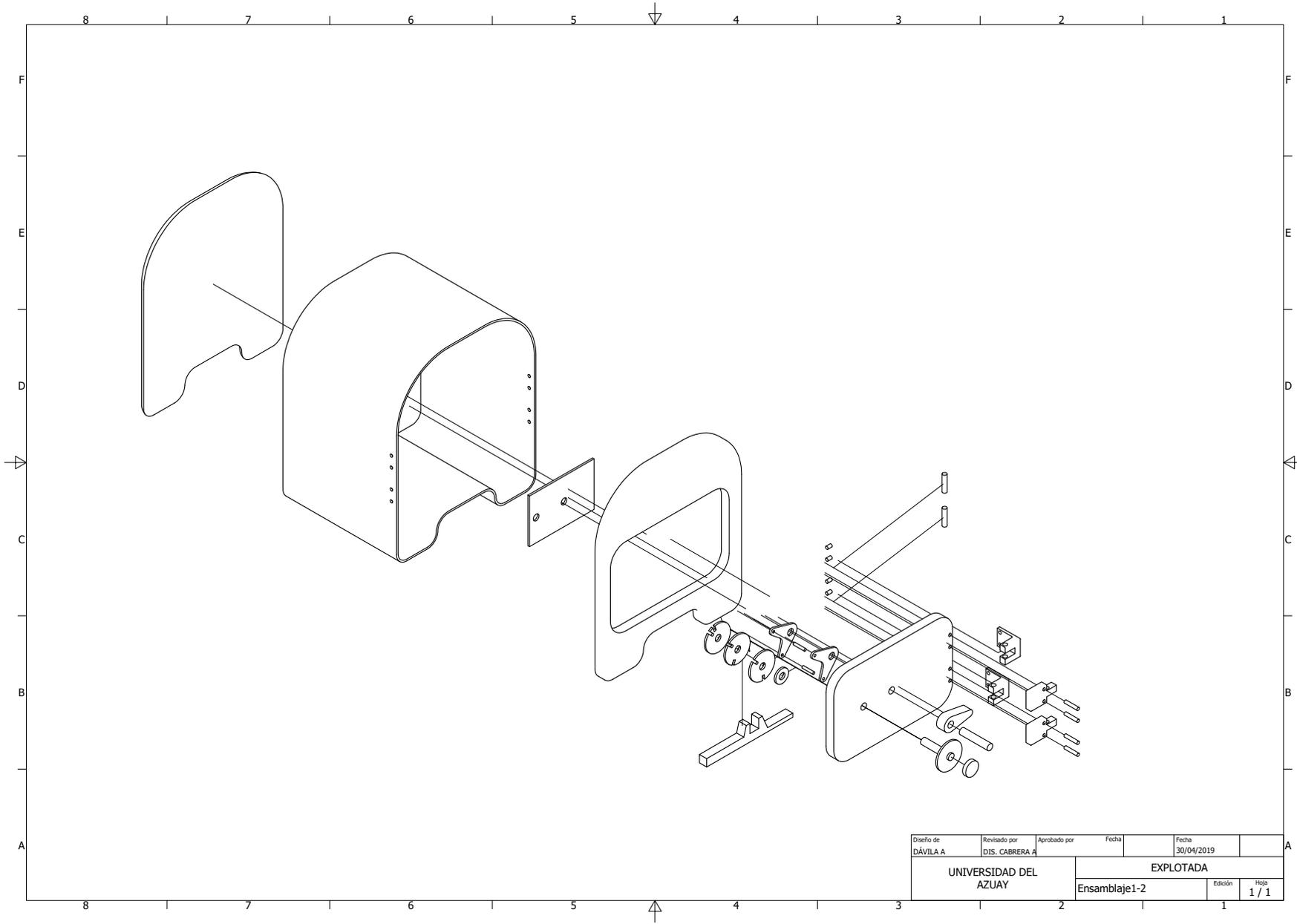
4.3.- CAJA SECRETA





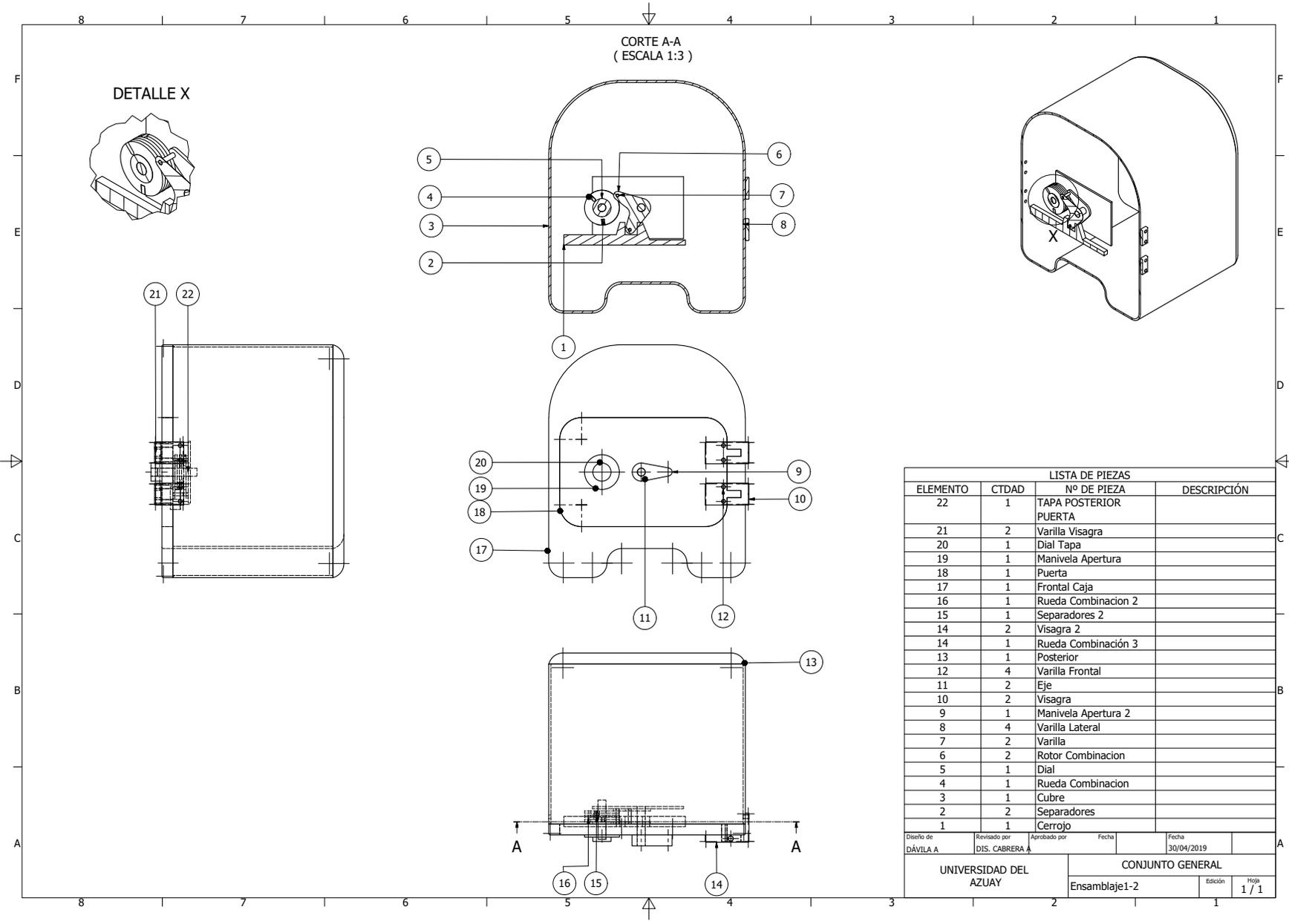
Diseño de DÁVILA A	Revisado por DIS CABRERA A	Aprobado por	Fecha	Fecha 30/04/2019	
UNIVERSIDAD DEL AZUAY			EXPLOTADA		
			LAMINAS 3	Edición	Hoja

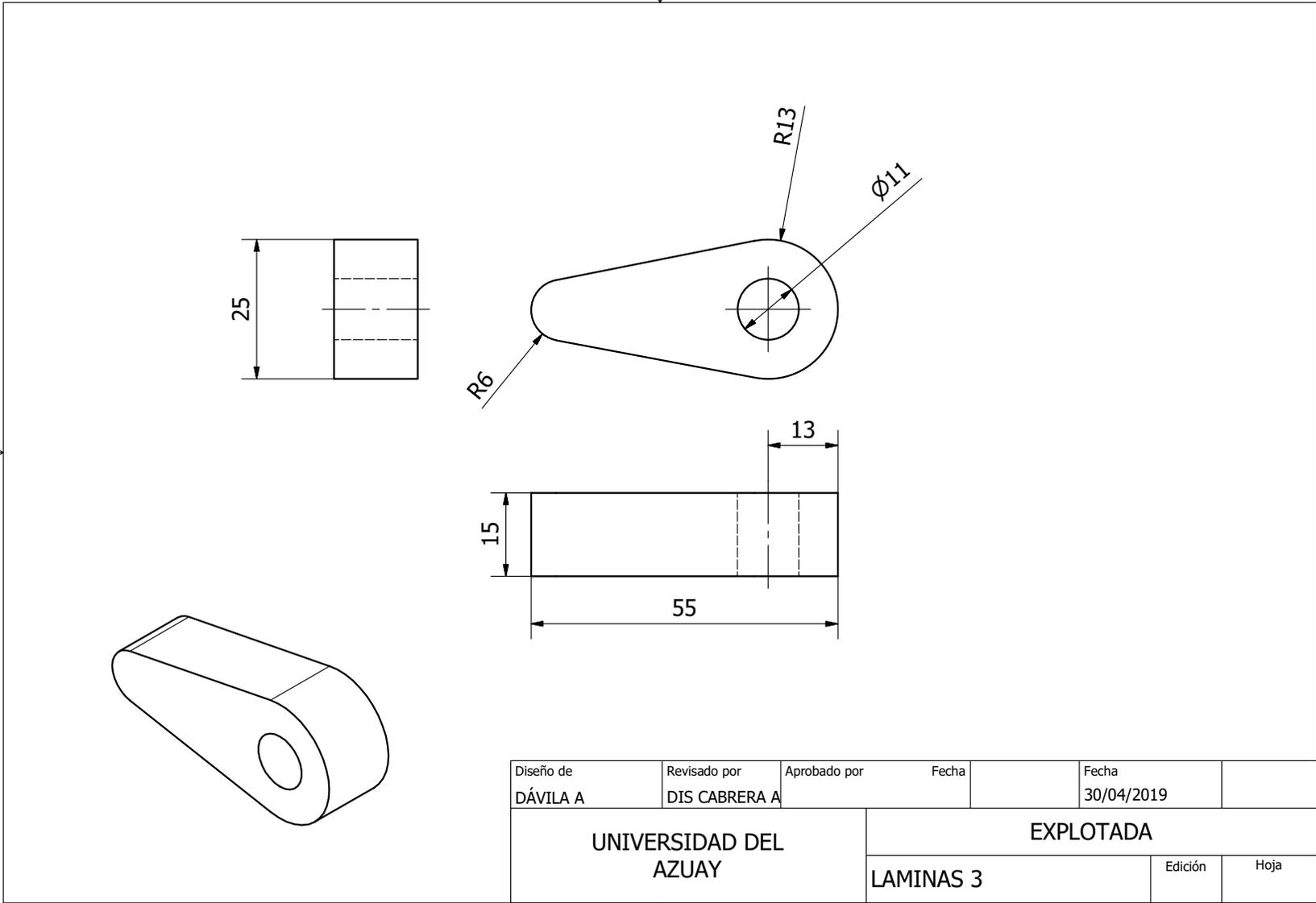




Diseño de DÁVILA A	Revisado por DIS. CABRERA A	Aprobado por	Fecha 30/04/2019	Fecha
UNIVERSIDAD DEL AZUAY			EXPLOTADA	
Ensamblaje1-2			Edición	Hoja 1 / 1

# Capítulo 4





4.4.- PROCESO CONSTRUCTIVO

4.4.1.- Zootropo



Imagen 45: Corte PVC



Imagen 46: Construcción engranaje



Imagen 47: Armado



Imagen 48: Prensado



Imagen 49: Base acrílico



Imagen 50: Armado manivela



Imagen 51: Prototipo.

## Capítulo 4

---

### 4.4.2.- Teatrino



Imagen 52: Sistema Engranaje



Imagen 53: Manivela

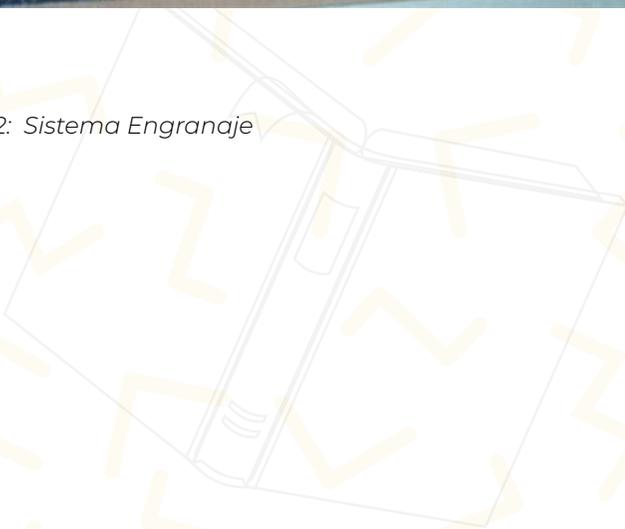




Imagen 54: Armado

4.4.3.- Caja Secreta



Imagen 55: Curvatura láser



Imagen 56: Unión curvatura



Imagen 57: Unión piezas



Lúdico





Lúdico

# REFERENCIAS

**BIBLIOGRAFÍA**

- Antonia, María Figueros, Iglesias. (2015). El Cuento como Motor Pedagógico. Universidad de Valladolid. Obtenido de: <https://core.ac.uk/download/pdf/61546557.pdf>
- Blanco, S. (1995). Sobre el concepto de Juego. Universidad de la Rioja. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=122512>
- Cardona Margarita (2007). Los Cuentos infantiles como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo del lenguaje oral. Obtenido de: [http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/245/Pineda\\_Cardona\\_Margarita\\_Maria\\_2007.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/245/Pineda_Cardona_Margarita_Maria_2007.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Castro, A. (2015). La Pedagogía del Juego para el fortalecimiento de valores. Universidad Santo Tomás. Obtenido de: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/526/Pedagogia%20del%20Juego%20para%20educar%20con%20valores.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cueva, A. (2008). Literatura, Arte y Sociedad en el Ecuador. Obtenido de: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20100830111725/03literatura.pdf>
- Daviña, Lila R (1999). Adquisición de la lectoescritura. Obtenido de: <http://www.ispgposadas.edu.ar/files/Adquisici%C3%B3n%20de%20la%20Lectoescritura.pdf>
- Eagleton, T. (1998). ¿ Qué es la literatura ?. Obtenido de: [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/14/14HLA\\_Eagleton\\_Unidad\\_1.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/14/14HLA_Eagleton_Unidad_1.pdf)
- Etchegaray, R. (1996). La Literatura y la Vida. Obtenido de: [http://www.cervantesvirtual.com/portales/biblioteca\\_africana/introduccion\\_corpus/](http://www.cervantesvirtual.com/portales/biblioteca_africana/introduccion_corpus/)
- Fernández, S. (2010). El cuento como recurso didáctico. Innovación y experiencias. Obtenido de: [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_26/CRISTINA\\_GEMA\\_FERNANDEZ\\_SERON\\_01.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_26/CRISTINA_GEMA_FERNANDEZ_SERON_01.pdf)
- Forero, A. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. Obtenido de: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-91552006000100003&script=sci\\_abstract&lng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-91552006000100003&script=sci_abstract&lng=es)
- García, A. (1969). La importancia de leerle a los niños. Obtenido de: [http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a10n4/10\\_04\\_Tornquist.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a10n4/10_04_Tornquist.pdf)
- Gil, J Diseño Sensorial (2007.) Modelos Guía Para La Concepción De Productos Industriales mas humanizados. Universidad Tecnológica de la Mixteca. Obtenido de: [http://cmap.upb.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1153176144421\\_693802693\\_1561](http://cmap.upb.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1153176144421_693802693_1561)
- Jona, K. (2006). La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. Universidad de Montana. <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>

- Molina, D. (2013). El Cuento como recurso educativo. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817922>
- Montero, M. (2001). El juego en los niños : Enfoque Teórico. Universidad de Costa Rica. Obtenido de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Montoya V. (2004). El poder de la fantasía y la literatura infantil. Obtenido de: <http://www.iutep.tec.ve/uftp/images/Descargas/materialwr/libros/VictorMontoya-ElPoderDeLaFantasiaYLaLiteraturaInfantil.PDF>
- Morales, E. (2015). Conceptuación y desarrollo del diseño sensorial desde la percepción táctil y háptica. Universidad Politécnica de Valencia. Obtenido de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/sorial>
- Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño primera infancia. Obtenido de: <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf?i=1>
- Ramírez J. (2005). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Obtenido de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Riba, F. (2011). El juego y los juguetes. Obtenido de: [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/enseñanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_40/FRANCISCA\\_ROSA\\_PEDROSA\\_TORRES\\_2.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/enseñanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/FRANCISCA_ROSA_PEDROSA_TORRES_2.pdf)
- Rodríguez, M. Enseñanza de la lengua escrita. ¿A qué edad?. Obtenido de: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982017000200018](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982017000200018)
- Romero, L. (2005). El aprendizaje de la lecto-escritura. Obtenido de: <http://centroderecursos.alboan.org/es/registros/2284-el-aprendizaje-de-la>
- Samaniego, C. (2015). La importancia de la lectura desde una edad temprana. Universidad San Francisco de Quito. Obtenido de: [https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para\\_el\\_aula/Documents/para\\_el\\_aula\\_15/pea\\_015\\_0025.pdf](https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_15/pea_015_0025.pdf)
- Secadas, F. Las definiciones del juego. Buenos Aires. Obtenido de: [https://www.jstor.org/stable/23764157?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/23764157?seq=1#page_scan_tab_contents)
- Torres R. (2009). Breves apuntes sobre la literatura. Revista Casa de las Américas. Obtenido de: <https://biblat.unam.mx/en/revista/casa-de-las-americas/4>

## BIBLIOGRAFÍA DE IMÁGENES

- Imagen 1. <https://www.diariosur.es/sociedad/mejores-libros-ninos-20180222122320-nt.html>
- Imagen 2. [https://books.google.com.ec/books/about/EI\\_pa%C3%ADs\\_de\\_Manuelito.html?hl=es&id=FY8hmQEACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/EI_pa%C3%ADs_de_Manuelito.html?hl=es&id=FY8hmQEACAAJ&redir_esc=y)
- Imagen 3. <https://www.loqueleo.com/ec/libro/viaje-por-el-pais-del-sol>
- Imagen 4. <https://www.loqueleo.com/ec/libro/el-mago-de-goma>
- Imagen 5. <http://www.clubpequeslectores.com/2015/12/seleccion-libros-cuentos-3-5.html?m=1>
- Imagen 6. <http://elcuestionariodeescritor.blogspot.com/2009/12/catalina-sojos-cuenca-16-abril-1951.html>
- Imagen 7. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/jorge-davila-vazquez-se-destaca-como-maestro-promotor-cultural-y-escritor>
- Imagen 8. <https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/04/02/nota/2561231/escribir-ninos-ecuador>
- Imagen 9. <https://www.loqueleo.com/ec/autores/teresa-crespo-toral>
- Imagen 10. <https://mirarhaciaabajo.wordpress.com/2016/05/25/583/>
- Imagen 11. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/el-juego-simbolico-como-beneficia-a-los-ninos/>
- Imagen 12. <https://lamenteesmaravillosa.com/piaget-y-su-teoria-sobre-el-aprendizaje/>
- Imagen 13. <http://preescolarmimundo.blogspot.com/2016/02/el-juego-de-reglas.html>
- Imagen 14. <https://kinuma.com/es/construcciones-en-plastico/4892-brackitz-50-piezas-juego-de-construccion-5060164534051.html>
- Imagen 15. <https://www.amazon.com/Spin-Master-Games-6021884-Fibber/dp/B00CNNPPUW>
- Imagen 16. <http://www.jugamostodos.org/index.php/noticias-en-espana/en-produccion/9009-stone-age-10-aniversario>
- Imagen 17. <https://www.behance.net/gallery/28847853/Alice-in-Wonderland>
- Imagen 18. [http://www.edgeent.com/juegos/coleccion/erase\\_una\\_vez](http://www.edgeent.com/juegos/coleccion/erase_una_vez)
- Imagen 19. <https://www.cuartodejuegos.es/index.php/producto/story-cubes/>
- Imagen 20. <http://www.clubpequeslectores.com/2018/09/libros-infantiles-actividades-dinosaurios.html>
- Imagen 21. <https://medium.com/repensareducativo/dise%C3%B1o-emocional-y-ux-c%C3%B3mo-las-emociones-definen-nuestras-experiencias-b484f48eb1ff>
- Imagen 22. <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/779600/mundo-apapacho-diseno-funcional-y-emocional-para-ninos/5682c161e58ece62ae000121-mundo-apapacho-diseno-funcional-y-emocional-para-ninos-imagen>
- Imagen 23. <https://www.tiposde.com/colores-complementarios-divididos.html>
- Imagen 24. [https://www.ivoox.com/pulgarcito-charles-perrault-audios-mp3\\_rf\\_29482898\\_1.html](https://www.ivoox.com/pulgarcito-charles-perrault-audios-mp3_rf_29482898_1.html)
- Imagen 25. <https://arescronida.wordpress.com/cuentos/cuentos-clasicos/el-gato-con-botas-charles-perrault/>
- Imagen 26. <https://www.todocoleccion.net/libros-segunda-mano-cuentos/el-pati->

- to-feo-hans-christian-andersen-ilustrado-por-johannes-larsen-ed-asuri~x57150575  
Imagen 27. [https://www.ivoox.com/la-sirenita-hans-christian-andersen-audios-mp3\\_rf\\_23856401\\_1.html](https://www.ivoox.com/la-sirenita-hans-christian-andersen-audios-mp3_rf_23856401_1.html)  
Imagen 28. <https://www.pinterest.com/pin/412079434645790611/?lp=true>  
Imagen 29. <https://www.cuentosinfantiles.net/cuentos-rapunzel/>  
Imagen 30. Andrea Dávila  
Imagen 31. Andrea Dávila  
Imagen 32. Andrea Dávila  
Imagen 33. Andrea Dávila  
Imagen 34. Andrea Dávila  
Imagen 35. Andrea Dávila  
Imagen 36. Andrea Dávila  
Imagen 37. Andrea Dávila  
Imagen 38. Andrea Dávila  
Imagen 39. Andrea Dávila  
Imagen 40. Andrea Dávila  
Imagen 41. Andrea Dávila  
Imagen 42. Andrea Dávila  
Imagen 43. Andrea Dávila  
Imagen 44. Andrea Dávila  
Imagen 45. Andrea Dávila  
Imagen 46. Andrea Dávila  
Imagen 47. Andrea Dávila  
Imagen 48. Andrea Dávila  
Imagen 49. Andrea Dávila  
Imagen 50. Andrea Dávila  
Imagen 51. Andrea Dávila  
Imagen 52. Andrea Dávila  
Imagen 53. Andrea Dávila  
Imagen 54. Andrea Dávila  
Imagen 55. Andrea Dávila  
Imagen 56. Andrea Dávila  
Imagen 57. Andrea Dávila

**BIBLIOGRAFÍA DE TABLAS**

---

Tabla 1: [http://cmap.upb.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1153176144421\\_693802693\\_1561](http://cmap.upb.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1153176144421_693802693_1561)

Tabla 2: [http://cmap.upb.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1153176144421\\_693802693\\_1561](http://cmap.upb.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1153176144421_693802693_1561)

Tabla 3: [http://cmap.upb.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1153176144421\\_693802693\\_1561](http://cmap.upb.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1153176144421_693802693_1561)

Tabla 4: <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos/>

## ANEXO 1: TABLAS DE COSTOS

## CALCULO DE COSTOS VARIABLES

Empresa XYZ

Caja Fuerte

### Materias Primas

M.P.	Cant.	Unidades	Costo x Unidad	Costo Total
Madera	0,6	m	\$ 12,00	\$ 7,20
Plywood	0,2	m	\$ 13,75	\$ 2,75
Goma	1	m	\$ 4,00	\$ 4,00
Masilla	2	Und	\$ 3,50	\$ 7,00
Clavos	15	Und	\$ 0,05	\$ 0,75
Pintura	1	Und	\$ 4,00	\$ 4,00
Lijas	5	Und	\$ 0,40	\$ 2,00
Sellador	1	cm <sup>2</sup>	\$ 4,50	\$ 4,50
Curvado	0	Und	\$ -	\$ -
<b>Total Materia Prima</b>				<b>\$ 32,20</b>

### Mano de Obra directa

Descripción	Cant	Unidad	Costo x Unidad	Costo Total
Minutos de operación por mesa	300	min	\$ 0,062	\$ 18,61
<b>Total MOD</b>				<b>\$ 18,61</b>

### Costos indirectos de Fabricación CIF

Descripción	Cant	Unidad	Costo x Unidad	Costo Total
Otros	1	Und	\$ 15,00	\$ 15,00
Transporte y almacenamiento	1	Und	\$ 0,20	\$ 0,20
Cargos por mantenimiento	1	min	\$ 0,60	\$ 0,60
<b>TOTAL CIF</b>				<b>\$ 15,80</b>

<b>COSTO VARIABLE POR PRENDA</b>	<b>\$ 66,61</b>
----------------------------------	-----------------

## Referencias

# CALCULO DE COSTOS VARIABLES

Empresa XYZ

Valores Teatrino

## Materias Primas

M.P	Cant.	Unidades	Costo x Unidad	Costo Total
Tablero Plywood 1.22 x 2.44 x 3.6	0,73	m <sup>2</sup>	\$ 13,75	\$ 10,04
Madera Pino	0,3	m	\$ 12,00	\$ 3,60
Masilla	1	Und	\$ 3,50	\$ 3,50
Corte Láser	4	Und	\$ 2,50	\$ 10,00
Clavos	10	Und	\$ 0,05	\$ 0,50
Pintura	1	Und	\$ 8,00	\$ 8,00
Cartón Blanco 90x130	2	m	\$ 1,75	\$ 3,50
Pegamento 250gr	2	Und	\$ 0,28	\$ 0,56
Lijas	4	Und	\$ 0,30	\$ 1,20
<b>Total Materia Prima</b>				<b>\$ 40,90</b>

## Mano de Obra directa

Descripción	Cant	Unidad	Costo x Unidad	Costo Total
Minutos de operación por mesa	40	min	\$ 0,076	\$ 3,06
<b>Total MOD</b>				<b>\$ 3,06</b>

## Costos indirectos de Fabricación CIF

Descripción	Cant	Unidad	Costo x Unidad	Costo Total
Otros	1	Und	\$ 15,00	\$ 15,00
Transporte y almacenamiento	0,04	m <sup>3</sup>	\$ 0,75	\$ 0,03
Cargos por mantenimiento	1	min	\$ 0,60	\$ 0,60
<b>TOTAL CIF</b>				<b>\$ 15,63</b>

**COSTO VARIABLE POR PRENDA** \$ **59,58**

## CALCULO DE COSTOS VARIABLES

Empresa XYZ

Zootropo

### Materias Primas

M.P	Cant.	Unidades	Costo x Unidad	Costo Total
Tablero Plywood	0,73	m	\$ 13,75	\$ 10,04
Acetato	2	m	\$ 2,63	\$ 5,26
Cartón	0,8	m	\$ 2,50	\$ 2,00
Goma 250	1	Und	\$ 0,30	\$ 0,30
Clavos	6	Und	\$ 0,05	\$ 0,30
Masilla	1	Und	\$ 3,50	\$ 3,50
Corte láser	20	m	\$ 0,07	\$ 1,40
Pintura	1	Und	\$ 4,00	\$ 4,00
Madera Pino	0,2	m	\$ 12,00	\$ 2,40
<b>Total Materia Prima</b>				<b>\$ 29,20</b>

### Mano de Obra directa

Descripción	Cant	Unidad	Costo x Unidad	Costo Total
Minutos de operación por mesa	60	min	\$ 0,076	\$ 4,58
<b>Total MOD</b>				<b>\$ 4,58</b>

### Costos indirectos de Fabricación CIF

Descripción	Cant	Unidad	Costo x Unidad	Costo Total
Otros	1	Und	\$ 10,00	\$ 10,00
Transporte y almacenamiento	1	Und	\$ 0,20	\$ 0,20
<b>TOTAL CIF</b>				<b>\$ 10,20</b>

**COSTO VARIABLE POR PRENDA** \$ **43,98**

## Referencias

---

TABLA DE VALIDACIÓN									

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

El producto es dinámico y entrenado  
Es de ayuda para culminar la lectura  
Interés al usar el objeto  
Al niño le atrae la cromática utilizada  
El producto es de fácil comprensión  
Se siente interesado por la lectura con el uso del objeto  
Peso y traslado adecuado

### EDAD DEL NIÑO

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Método de distracción para su aprendizaje  
Adecuado para niños de esa edad  
Fácil de organizar  
Interés en la función del producto

### EDAD DEL PADRE

## ANEXO 2: ABSTRACT

**Design of Ludic Objects to Spread Children's Literature****Local Children's Literature****Abstract**

Today many children are not involved with reading while digital media functions as a distractor of children's attention. For this project, it was analyzed how object design together with children's literature can offer alternatives to develop their interest in reading through ludic elements as part and complement to children's books.

**Key words:** emotional, chromatic, sensorial, literature, imagination, creativity, interaction, distractor.

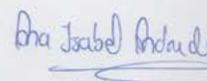
---

Andrea Lucinda Dávila Villavicencio  
Student

---

Alfredo Cabrera Chiriboga, Des.  
Thesis Supervisor

  
UNIVERSIDAD DEL  
AZUAY  
Dpto. Idiomas

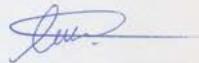
  
Translated by  
Ana Isabel Andrade

RESUMEN

**Diseño de objetos lúdicos que difundan la literatura infantil  
Literatura Infantil local**

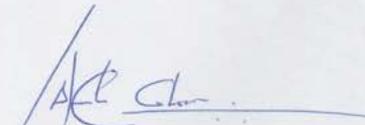
Actualmente los niños no se encuentran muy relacionados con la lectura, los medios actuales o digitales son distractores de la atención del niño. Para este proyecto se analiza como el diseño de objetos junto a la literatura infantil plantea alternativas que involucren el interés por la lectura, por medio de elementos lúdicos que sean parte y complemento los cuentos infantiles.

**Palabras claves:** emocional, cromática, sensorial, literatura, imaginación, creatividad, interacción, distractor.



Andrea Lucinda Dávila Villavicencio

Código 77340



Alfredo Cabrera Chiriboga

Tutor