

monstruo
grafía



Facultad de creación y comunicación.

Diseño industrial.

Línea de proyecto de grado: Diseño para la didáctica.

Dirigido por: Carmen Lucía Vargas.

Realizado por: Laura Hosman.

Bogotá D.C

2019 - 1.

“La Universidad El Bosque, no se hace responsable de los conceptos emitidos por los investigadores en su trabajo, solo velará por el rigor científico, metodológico y ético del mismo en aras de la búsqueda de la verdad y la justicia”

AGRADECIMIENTOS

Agradezco primeramente a mi familia porque culminé una etapa más de mi vida gracias a su apoyo incondicional, a su paciencia infinita y a la confianza que día a día ponen sobre mí en cada cosa que hago. Gracias por ser mi motivación más grande, por impulsarme siempre a dar lo mejor de mí y por darme la oportunidad de culminar mi carrera.

Un sincero agradecimiento a mi tutora Carmen Lucía Vargas, por brindarme la oportunidad de desarrollar mi proyecto de grado bajo su supervisión y apoyo. Gracias por los aprendizajes, los conocimientos y las experiencias brindadas pero ante todo por la comprensión en todo este proceso.

Finalmente gracias a la Universidad El Bosque la cual me abrió sus puertas para crecer personal y profesionalmente, brindándome la oportunidad de potencializar mis talentos y habilidades, y permitirme encontrar a personas increíbles que hicieron que este camino lleno de aprendizajes fuera más significativo.

RESÚMEN

Decidí dirigir mi proyecto en el ámbito de la educación infantil con el fin de mejorar la experiencia del aprendizaje de la lectoescritura en niños que se encuentran en la etapa de la primera infancia. Elegí este tema porque considero que el diseño ha adquirido relevancia con el tiempo en el área educativa, ya que se requiere de la aplicación de este para materializar y facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje. La cuestión experimental y visual en los roles pedagógicos son de suma importancia y especialmente si van dirigidos a un público infantil. De esta manera surge el objetivo del proyecto el cual es diseñar un sistema didáctico que forje bases fuertes a través del fortalecimiento de las competencias de la pre lectoescritura para que posteriormente se facilite el proceso de adquisición y sea un aprendizaje significativo que perdure a través del tiempo.

La dinámica educativa que se utiliza hoy en día es desfavorable y esto se puede ver evidenciado en el analfabetismo en las familias, el vocabulario limitado, escaso acceso a materiales de lectoescritura y todo esto por falta de desarrollo de estrategias para el fortalecimiento de competencias no consolidadas. El objetivo principal de este proyecto es ofrecer una adecuada educación en la primera infancia ya que ésta es una inversión a largo plazo que servirá para toda la vida. Toda la información recolectada es producto de un trabajo investigativo a través de libros, fuentes de internet, conferencias y entrevistas, gracias a la información recolectada surge el diseño de Monstruografía, el cual es un material didáctico que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura y hace

participes de este proceso a los niños mientras disfrutan aprendiendo.

Monstruografía nace de la idea de mejorar la experiencia de aprendizaje de los niños en la etapa de la primera infancia, ya que el desarrollo cerebral de esta etapa les permite desarrollar sus habilidades físicas, motrices, cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas. Está compuesto por un paquete didáctico ue contiene elementos 2D y 3D que busca que a través del juego los niños aprendan a reconocer la forma de un signo o letra y asociarlo a un sonido a través de la resolución de misterios con monstruos que se la pasan haciendo travesuras. Este proyecto está fundamentado en el diseño de una herramienta que no limite su uso solo en el ámbito escolar, sino que permita el uso de la misma en escenarios distintos como el hogar, parques, colegios, instituciones y bibliotecas.

Monstruografia busca integrar la postura de los agentes involucrados, por un lado los educadores que son mediadores del conocimiento y son pieza fundamental en cuanto a labor pedagógica, y por otro lado los padres quienes se encargan de los primeros aprendizajes, de realizar un acompañamiento y seguimiento constante en todas las etapas del niño.

Palabras claves: experiencia, aprendizaje, lectoescritura, primera infancia, didáctica, aprendizaje significativo, adquisición, competencias, desarrollo cerebral, pedagogía, habilidad.

ABSTRACT

I decided to direct my project in the field of early childhood education in order to improve the learning experience of literacy in children who are in the early childhood stage. I chose this subject because I consider that design has gained relevance over time in the educational area, since it is required to apply it to materialize and facilitate teaching and learning processes. The experimental and visual question in the pedagogical roles are of the utmost importance and especially if they are aimed at children. In this way, the objective of the project arises, which is to design a didactic system that builds strong foundations through the strengthening of pre-writing skills so that the acquisition process is later facilitated and is a meaningful learning that will last over time.

The educational dynamics that are used today are unfavorable and this can be seen evidenced in illiteracy in families, limited vocabulary, poor access to literacy materials and all this due to lack of development of strategies for strengthening unconsolidated skills . The main objective of this project is to offer an adequate education in early childhood since this is a long-term investment that will serve for a lifetime. All the information collected is the product of a research work through books, internet sources, conferences and interviews, thanks to the information collected the design of Monstruografía arises, which is a didactic material that facilitates the teaching and learning process of the literacy and participates in this process to children while they enjoy learning.

Monstruography is born from the idea of improving the learning

experience of children in the early childhood stage, since the brain development of this stage allows them to develop their physical, motor, cognitive, social, emotional and linguistic skills. It is composed of a didactic package composed of 2D and 3D elements that seeks that through the game children learn to recognize the shape of a sign or letter and associate it with a sound through the resolution of mysteries with monsters that pass by antics. This project is based on the design of a tool that does not limit its use only in the school environment, but allows the use of it in different scenarios such as home, parks, schools, institutions and libraries.

Monstruografia seeks to integrate the position of the agents involved, on the one hand the educators who are mediators of knowledge and are a fundamental piece in terms of pedagogical work, and on the other hand parents who are responsible for the first learning, to carry out an accompaniment and follow-up constant at all stages of the child.

Keywords: experience, learning, literacy, early childhood, teaching, meaningful learning, acquisition, skills, brain development, pedagogy, ability.

TABLA DE CONTENIDO

1	INTRODUCCIÓN	14
2	OBJETIVOS	15
	2.1. Objetivo general	15
	2.2. Objetivo general	15
3	DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	15
	3.1. Tema	15
	3.2. Título	15
	3.3. Planteamiento	15
	3.3.1. Contextualización	16
	3.3.2. Análisis crítico	17
	3.4. Pertinencia	18
	3.5. Formulación del problema	19
	3.6. Alcances y límites	19
	3.7. Viabilidad y factibilidad	20
	3.8. Justificación	21
	3.9. Recursos	22
4	CARACTERIZACIÓN DEL USUARIO	22
	4.1. Usuario primario	22
	4.2. Usuario secundario	23
5	METODOLOGÍA	25
	5.1. Entrevistas	25
	5.2. Conferencias	27
	5.3. Observación directa	29
	5.4. Análisis de competencia	30
6	MARCO REFERENCIAL	32
	6.1. Contexto histórico	32
	6.2. Antecedentes	32
	6.3. Estado del arte	36
	6.4. Planteamiento de objetivos	39
7	5P	40
	7.1. Producto	40
	7.2. Plaza y promoción	40
	7.3. Precio	40
	7.4. Publicidad	40
8	MARCO TEÓRICO	41
	8.1. Procesos de aprendizaje	41
	8.2. Operaciones mentales.....	41

TABLA DE CONTENIDO

8.3.	Didáctica	42
8.4.	Lectoescritura	42
	8.4.1. Lectura	43
	8.4.2. Escritura	44
	8.4.3. Etapas lectoescritura	45
8.5.	Método Montessori	46
8.6.	Estilos de aprendizaje	46
8.7.	Aprendizaje significativo	47
8.8.	Gamificación	48
8.9.	Aprender jugando	48
8.10.	Se aprende haciendo (Dewey)	49
8.11.	Desarrollo infantil	49
8.12.	Etapas de desarrollo	50
8.13.	Inteligencias múltiples	51
8.14.	Metodologías de enseñanza básica	51
8.15.	Método de enseñanza global	51
8.16.	Enseñanza y aprendizaje.....	52
8.17.	Material didáctico	52
8.18.	Libro objeto	53
8.19.	Juguetes	54
8.20.	Normas juguetes infantiles.....	54
	8.20.1. Disposiciones generales	54
	8.20.2. Propiedades físicas	54
	8.20.3. Propiedades químicas	54
	8.20.4. Etiquetado	54
9	RESULTADOS	55
	9.1. Marca	55
	9.2. Prototipos visor	56
	9.3. Personajes ilustrados	56
	9.4. Escenarios ilustrados	57
10	PROPUESTA DE DISEÑO	57
	10.1. Concepto de diseño	57
	10.2. Componentes	57
	10.2.1. Bidimensional.....	58
	10.2.2. Tridimensional.....	58
	10.2.3. Análisis componentes.....	59
	10.3. Promesa de valor	59
	10.4. Definición del producto	59
	10.4.1. ¿Qué es?	59
	10.4.2. ¿Para qué sirve?	59
	10.4.3. ¿A quién va dirigido?	59
	10.4.4. ¿Cómo está estructurado?	60
	10.5. Componentes bidimensionales.....	60
	10.5.1. Actividades de lectura.....	60

TABLA DE CONTENIDO

10.5.2.	Actividades de trazo.....	60
10.6.	Componentes tridimensionales.....	60
10.7.1.	Actividades de interacción.....	60
10.7.	Factores.....	61
10.7.1.	Factor social	61
10.7.2.	Factor cultural	61
10.7.3.	Factor ambiental	61
10.7.4.	Factor técnico y productivo	61

II	REFERENCIAS.....	62
----	------------------	----

LISTA DE IMÁGENES

Imagen 1: Unicef, tomado de: https://www.unicef.org/guatemala/qu%C3%A9-hacemos	23
Imagen 2: Familia, tomado de: https://www.pexels.com/photo/a-man-and-a-woman-assisting-a-girl-while-jumping-1128317/	24
Imagen 3: Profesora, tomado de: https://www.pexels.com/photo/photo-of-woman-teaching-935943/	25
Imagen 4: Logo grandes genios, tomado de: http://www.grandesgenios.co/educacion	27
Imagen 5: Integrantes grandes genios, tomado de: https://www.renata.edu.co/conrenataharia-grandes-genios/?print=print	27
Imagen 6: Asociaciones homeschooling, tomado de: https://impactotic.co/homeschooling-educacion-en-casa/	28
Imagen 7: Jardín infantil TIM, tomado de: https://www.timkindergarden.edu.co/	29
Imagen 8: Logo imaginarium, tomado de: www.imaginarium.es/	31
Imagen 9: Logo eureka, tomado de: www.happyeureka.com/	31
Imagen 10: Logo Ekids, tomado de: www.eltesoro.com.co/tiendas/ekids/	31
Imagen 11: Logo panamericana, tomado de www.panamericana.com.co/	31
Imagen 12: Primera infancia, tomado de : unicef.org/uruguay/	35
Imagen 13: Experimentación 1, fuente propia	56
Imagen 14: Experimentación 2, fuente propia	56
Imagen 15: Experimentación 3, fuente propia	56
Imagen 16: Experimentación 4, fuente propia	56
Imagen 17: Experimentación 5, fuente propia	56
Imagen 18: Experimentación 6, fuente propia	56
Imagen 19: Experimentación 7, fuente propia	56
Imagen 20: Experimentación 8, fuente propia	56
Imagen 21: Experimentación 9, fuente propia	56
Imagen 22: Experimentación 10, fuente propia	56
Imagen 23: Experimentación 11, fuente propia	56

LISTA DE IMÁGENES

Imágen 24: Personajes monstruografía, fuente propia	56
Imágen 25: Escenario 1, fuente propia	57
Imágen 26: Escenario 2, fuente propia	57
Imágen 27: Escenario 3, fuente propia	57
Imágen 28: Escenario 4, fuente propia	57
Imágen 29: Escenario 5, fuente propia	57
Imágen 30: Paquete didáctico, fuente propia	57
Imágen 31: Tarjetas de actividades, fuente propia	58
Imágen 32: Paquete didáctico, fuente propia	58

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Esquema de contextualización del proyecto, fuente propia.....	16
Gráfico 2: Diagrama contraste necesidades, causas y efectos, fuente propia.....	17
Gráfico 3: Pertinencia de la línea de trabajo con el proyecto, fuente propia	18
Gráfico 4: Plan fortalecimiento, fuente propia	36
Gráfico 5: Referentes didácticos, fuente propia	37
Gráfico 6: Referentes didácticos, fuente propia	38
Gráfico 7: Objetivos de aprendizaje, fuente propia	39
Gráfico 8: Lectura, fuente propia	43
Gráfico 9: Escritura, fuente propia	44
Gráfico 10: Los juguetes, fuente propia	53

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de graduación pertenece a la disciplina de diseño industrial, enmarcado dentro del ámbito del diseño para la didáctica. El eje fundamental de este proyecto es diseñar un sistema didáctico que facilite el aprestamiento de la lectoescritura, donde dichos elementos sirvan de apoyo educacional fuera del aula a través del fortalecimiento de las competencias.

La problemática está centrada en que la metodología utilizada por el sistema de educación tradicional, no resulta apropiada para satisfacer las necesidades de aprendizaje y los intereses de los niños. Dicho en otras palabras, la problemática pone en manifiesto los problemas que trae el modelo de educación tradicional, en donde a la hora de enseñar parece que se olvidan de que todos los niños tienen procesos madurativos distintos,

Todos los niños son diferentes y no solo físicamente, el desarrollo neuronal, sus capacidades, necesidades y habilidades influyen en el desarrollo de los niños desde el nacimiento hasta la edad escolar. Por eso a través de mi proyecto busco fomentar el aprendizaje temprano pero desde la postura más cercana al niño, la cual es el juego, ya que en la etapa de la primera infancia se desarrollan las herramientas esenciales para acceder a una educación de calidad.

En la búsqueda de una respuesta a la pregunta de la cual surge la problemática de este proyecto, surge la pregunta ¿Cómo potenciar las habilidades en la etapa de la primera infancia? A partir de juego se puede dinamizar la enseñanza para potenciar la lectura y la escritura, de esta manera surge el objetivo general del proyecto de grado, el cual el fortalecer las competencias básicas sobre las cuales construirán conocimientos y habilidades a lo largo de su vida, herramienta que les permitirá enfrentar los retos y las exigencias a nivel académico.

Se tuvo en cuenta la necesidad que existe y cada vez está más presente, el acelerado desarrollo tecnológico y su importancia en un mundo globalizado, a través del sistema didáctico se busca fomentar la participación de los niños, profesores, familiares y les haga vivir su propio aprendizaje a través de personajes cercanos a ellos, para que de esta forma su aprendizaje sea lo más significativo posible. Las actividades están dirigidas a los niños que se encuentran en la etapa de la primera infancia, ya que en esta edad se forjan los cimientos del aprendizaje. Esta etapa es la que más tiene influencia en nuestra vida, de ahí la importancia de la educación inicial radica en que todo aprendizaje aporta no solo conocimientos nuevos sino también en la formación del carácter, la identidad y la personalidad de los niños. En definitiva se trata de un método diseñado desde el entorno más cercano a los niños el cual es el juego cuyo fin es hacer del aprendizaje de la lectoescritura un proceso apasionante para que ellos se sientan involucrados desde el primer momento.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar un sistema didáctico dirigido a la primera infancia, que forje bases fuertes a través del fortalecimiento de las competencias de la lectura y la escritura, para que posteriormente en el proceso de adquisición no se presenten dificultades y sea un aprendizaje significativo que perdure en el tiempo.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar recursos didácticos y funcionales que sean viables y apropiados para contribuir en el proceso de aprendizaje.
- Mejorar el aprendizaje y los resultados escolares, rompiendo el paradigma de que solo se aprende bajo la exigencia de un sistema educativo
- Reflexionar sobre el papel de la lectoescritura en el ámbito educativo de la primera infancia.

3. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

3.1. TEMA

En la línea de investigación en diseño para la didáctica enfoque mi proyecto en el proceso de enseñanza y aprestamiento de la lectoescritura, porque es un tema que me parece pertinente ya que son herramientas fundamentales para todas las personas a lo largo de su vida, es la base para adquirir futuros aprendizajes por lo tanto si se relacionara desde la etapa pre escolar a los niños de manera natural, ellos podrían desarrollar las destrezas que les permiten prepararse para aprender a leer y escribir. Espero que este proyecto sea un estímulo para llevar buenas prácticas de aprendizaje dentro y fuera del aula que favorezca el aprendizaje efectivo.

3.2. TÍTULO

“Diseño de un sistema didáctico que fomente el aprestamiento de la lectoescritura en la primera infancia, por medio de la gamificación del aprendizaje y el fortalecimiento de las competencias”

3.3. PLANTEAMIENTO

¿Cómo el diseño de recursos didácticos facilitaría el aprendizaje de la pre lectura y la pre escritura a través del juego en niños que se encuentran en la etapa de la primera infancia?

3.3.1. CONTEXTUALIZACIÓN

Esta investigación parte de que los niños en enfrentan dificultades en cuanto a la lectura y la escritura, representando un considerable porcentaje dentro de las dificultades de aprendizaje en general, el aprendizaje de la lectoescritura es uno de los que con más frecuencia se ve afectado. Un infante con dificultades en el ámbito de la lectoescritura no solo tiene problemas en la lectura y la escritura, sino también en el resto de áreas entorpeciendo el progreso escolar con resultados negativos a largo plazo. Por eso es que es importante comprender los trastornos que se producen en el proceso de adquisición del proceso lectoescrito para prevenir su aparición y favorecer su correcto aprendizaje.

La educación en Colombia ha sido un tema descuidado durante muchos años, sin embargo en los últimos años han ocurrido acontecimientos que propician el fomento de la lectura en general y en particular en la primera infancia; uno de ellos fue el estudio sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura desde un enfoque sicogenético (Isaza, 2001), con el que se pretende demostrar que cuando el niño y la niña arriban a los procesos de alfabetización inicial formal, llevan un conocimiento construido dentro de la sociedad que les posibilita descubrir cómo funciona el lenguaje escrito y adquirir la capacidad para leer y escribir; este hecho, coincide con la búsqueda, acciones y discursos que algunas organizaciones promueven y patrocinan hacia el reconocimiento de los niños y niñas como sujetos de derechos con capacidades y competencias particulares.

Las metodologías de enseñanza usados en la educación tradicional están diseñados bajo el pensamiento de que “todos los niños aprenden de la misma manera y al mismo ritmo” donde el profesor es el que ejecuta distintas actividades de aprendizaje mientras los niños son solo simples receptores que escuchan, repiten, retienen y copian lo que se les ordena Colombia ha venido afianzando procesos para hacer que la primera infancia ocupe un lugar relevante a la hora de plantear estrategias por parte del gobierno ya que es una gran oportunidad de avance integral tanto para los niños como para el país.

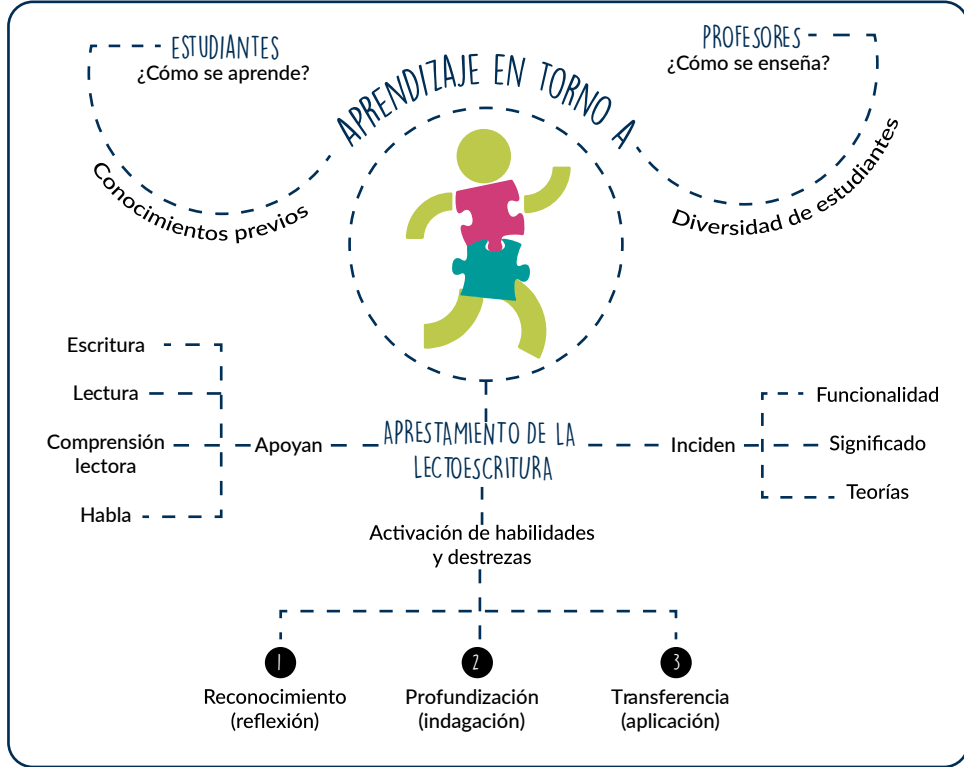


Gráfico 1: Esquema de contextualización del proyecto, fuente propia.

3.3.2. ANÁLISIS CRÍTICO

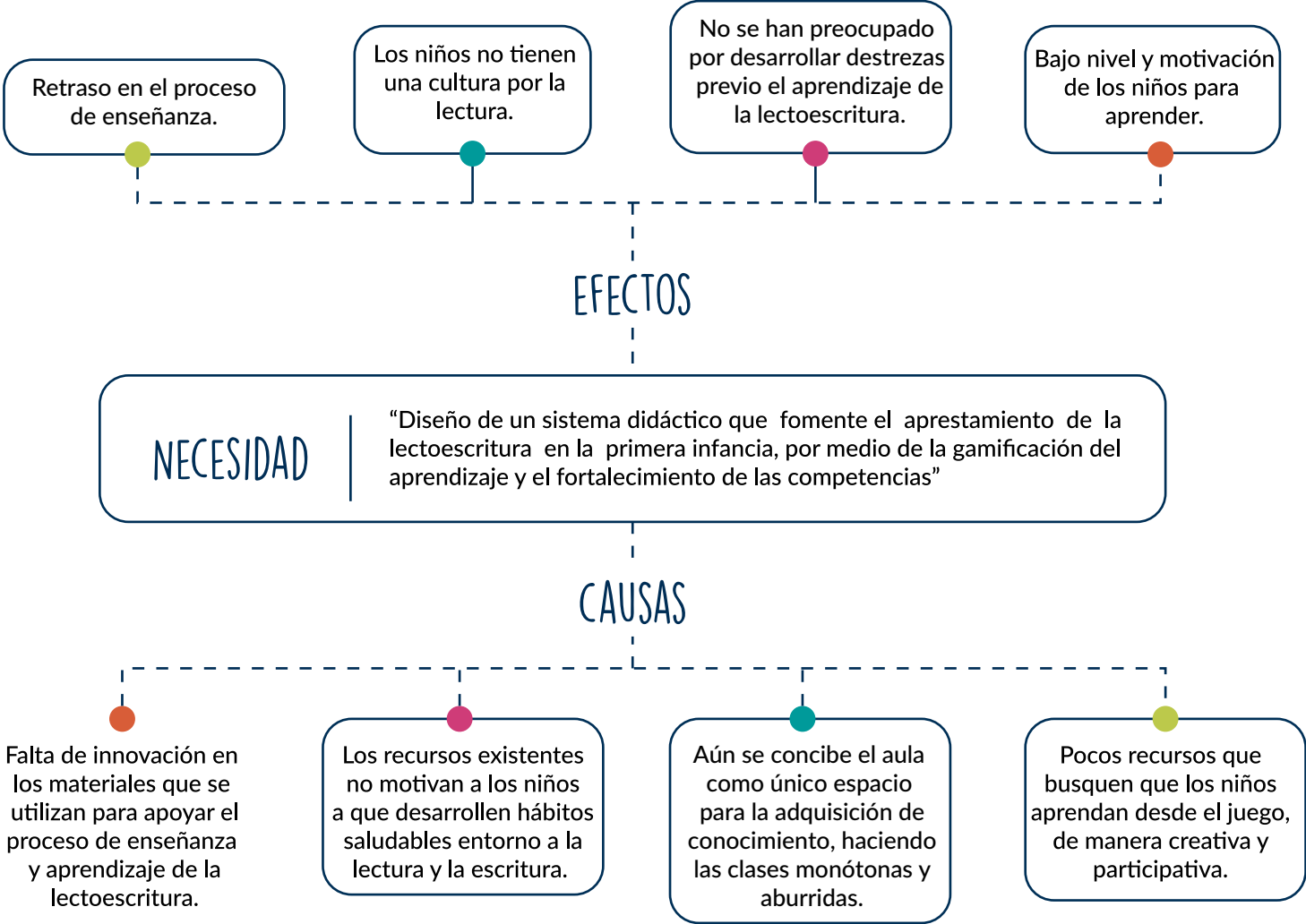


Gráfico 2: Diagrama contraste necesidad, efectos y causas, fuente propia.

3.4. PERTINENCIA

Dentro del contexto de diseño para la didáctica, es pertinente el proyecto Monstruografía porque por medio del juego el paquete didáctico se convierte en un apoyo para el aprendizaje de la pre lectura y la pre escritura convirtiendo en mecánico el proceso de aprendizaje, dejando a un lado el aprendizaje tradicional y convirtiéndolo en significativo a través de la curiosidad y el descubrimiento del entorno.

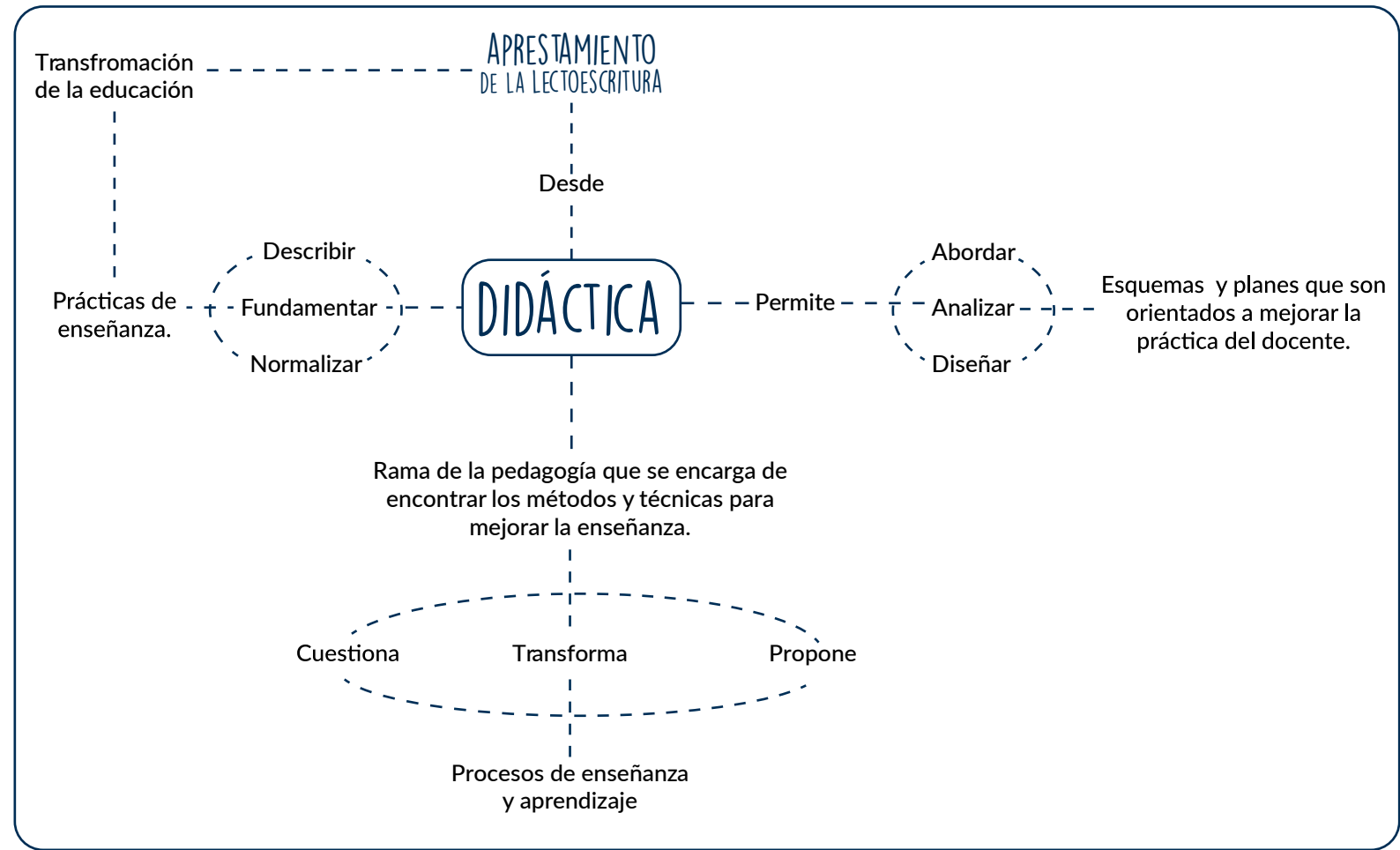


Gráfico 3: Pertinencia de la línea de trabajo con el proyecto, fuente proppia.

3.5. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La problemática a solucionar desde mi proyecto de investigación parte de la premisa del concepto de aprender, debido al modelo de educación tradicional hemos crecido con la mentalidad de que “entre más conocimiento adquieras mejor” sin importar la metodología, la calidad y comprensión del mismo. Hoy puedo decir que el proceso de aprendizaje no solo hace referencia a la adquisición de nuevos conocimientos, también hace referencia al proceso de reestructurar, consolidar, desaprender y reaprender conocimientos producto de la enseñanza que busca estimular el pensamiento para afianzar el conocimiento.

El ritmo acelerado de la producción de conocimientos y de la innovación tecnológica de la sociedad actual forja ciudadanos que a pesar de pasar por un proceso de educación inicial en la primera infancia acarreando con falta de autonomía, restricción de oportunidades en el ámbito personal, social y económico. Una generación atrás, un nivel lector limitado y una educación secundaria incompleta no tenían los efectos económicos negativos a largo plazo que tienen actualmente en términos de menores ingresos y de mayor riesgo de desempleo. Por eso mismo hoy en día tiene tanta importancia no solo garantizar el conocimiento en lectoescritura sino forjar bases sólidas que permitan mejorar la calidad de la educación colombiana.

Los antecedentes en los años previos al desarrollo infantil que se han tenido, debido a la falta de acercamiento a la lectoescritura desde una postura cercana al niño, le dieron cabida a mi proyecto, el cual plantea abordar estos desafíos de una manera

efectiva, garantizando un contexto de oportunidades en el aprendizaje lectoescrito, desarrollando vocabulario, tomando conciencia de los sonidos que forman las palabras, iniciándose en el conocimiento de los mecanismos de la lectura y de la escritura.

Finalmente siento que mi proyecto apoya la iniciativa de la educación en los primeros años de vida, ya que hoy en día debe ser una prioridad en la agenda pública en todos los países por otro lado el desarrollo de la alfabetización temprana se debe convertir en un componente fundamental de los programas de educación en los centros educativos.

3.6. ALCANCES Y LÍMITES

El proyecto tiene como alcance desarrollar el nivel 1 de un paquete didáctico compuesto por 3 niveles enfocados al desarrollo de competencias para la lectoescritura,

- En cuanto a los límites.
- **Campo:** Diseño industrial
 - **Área:** Diseño de material didáctico.
 - **Aspecto:** Fomenta el aprendizaje de bases fuertes en pre lectura y pre escritura para una posterior adquisición del aprendizaje lectoescritor.

3.7. VIABILIDAD Y FACTIBILIDAD

Para el desarrollo del proyecto se tuvo en cuenta los siguientes factores: promesa de valor, funcionalidad, producción y presupuesto

- **Promesa de valor:** Desde el análisis de la industria del juego y el juguete, no hay variedad de acciones lúdicas que apunten a la gamificación del aprendizaje para obtener mejores resultados.
- **Funcionalidad:** La mayoría de veces la dinámica de aprendizaje se centra solamente en la cantidad de conocimiento que se promueve, dejando a un lado el ambiente en el cual se propicia dicho aprendizaje y se ignoran dinámicas que facilitarían el entendimiento y comprensión del mismo. Es por eso que Monstruografía parte del análisis de ¿cómo se favorece su desenvolvimiento? y ¿cómo se enriquece? desde una perspectiva del desarrollo de las dinámicas, las experiencias y la disposición de los ambientes. Enfatice especialmente en la última, porque es un elemento que cobra relevancia a la hora de hablar de aprendizaje en la primera infancia, como lo plantean Cabanellas y Eslava (2005): El ambiente lo debemos concebir como copartícipe del proyecto pedagógico. Ambiente o microclima entendido como una elección consciente de espacios, formas relacionales, vacíos, llenos, materiales, texturas, colores, luces, sombras, olores, etc., que deben potenciar, ayudar y reflejar la convivencia pedagógica y cultural que se construye en las instituciones educativas, creando vínculos que hagan posible la definición de las diversas identidades (p. 173).

- Siempre que hablamos de aprendizaje tendemos a relacionarlo directamente con el aula de clase y no está mal pero ¿Por qué limitar el aprendizaje a un entorno cuando puede desenvolverse en otros espacios que incluso pueden resultar más estimulantes?
- **Producción:** Inicialmente se ha decidido hacer una producción pequeña, así la relación beneficio – costo no sea la más adecuada, pero es necesario ver a través de la primera producción que acogida y alcance podría tener el paquete didáctico de Monstruografía solo presentando el nivel 1. Según el resultado de acogida que tenga se decidirá ampliar la producción para abarcar un público cada vez más grande.
- **Presupuesto:** Debido a que se ha diseñado un sistema didáctico que funciona por medio de 3 niveles, sin embargo debido a mi presupuesto para el proyecto de grado solo podré hacer la producción del nivel 1 del paquete didáctico de Monstruografía.

3.8. JUSTIFICACIÓN

Personalmente tengo un gran interés por la didáctica porque considero que es una herramienta fundamental en el aprendizaje significativo ya que genera estímulos que en el ámbito pedagógico permiten que se obtengan muy buenos resultados.

El ser humano siempre va a estar sumergido en un constante aprendizaje y descubrimiento, por ende es pertinente buscar las formas más efectivas y agradables, generando gusto y una actitud positiva que se aleje de las actividades educativas abrumadoras, aburridas y monótonas, principalmente si hablamos de educación en la primera infancia. Todas las actividades dirigidas hacia ellos deben estar relacionadas con el bienestar, la felicidad, el dinamismo, la interacción y la diversión para poder abarcar de manera adecuada el proceso de aprendizaje del ser humano.

Es importante que la didáctica este ligada a los procesos vitales del ser humano ya que esto permitiría una consolidación de la didáctica como una estrategia de educación que integra todos los componentes del proceso pedagógico y disminuye la deserción estudiantil, la educación es uno de los ejes fundamentales en el desarrollo de la sociedad, por lo tanto siempre será la mejor inversión, pero de nada sirve destinar presupuesto si no se cambia el modelo de enseñanza. La transformación de la educación depende mucho de los recursos didácticos, porque brindan un abanico de herramientas que facilitan el desarrollo de la educación además promueven la

educación de calidad desde el hogar o instituciones educativas.

Es por ello que el presente trabajo de investigación pretende identificar las falencias de la educación enfocada en la etapa preescolar, para diseñar herramientas adecuadas que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lecto escritura, a través de un paquete didáctico compuesto de múltiples herramientas que contribuirán al aprestamiento de niños en la etapa preescolar. A través del mismo realizare una exploración con una visión de la pedagogía desde lo didáctico para lograr un aprendizaje significativo.

En el presente proyecto se han tenido en cuenta distintas causas que determinan el éxito del aprendizaje de la lectoescritura. Debido a que la primera infancia es una etapa particularmente sensitiva para el desarrollo y adquisición de habilidades, si no se aprovecha y motiva al niño incluso desde antes del ingreso a una institución educativa posiblemente los resultados no serán los mejores. Dentro de los objetivos fundamentales se encuentra la enseñanza de la lectoescritura, por lo que una de las tareas de la enseñanza preescolar es la de dotar al niño de una preparación que le facilite el proceso de aprender a leer en el primer grado. No se trata de enseñar a leer y a escribir al niño, sino de generar espacios de acercamiento para que pueda comprender la necesidad y utilidad de la lectoescritura.

Se pretende que los niños aprendan desde el juego porque es el medio por el cual ellos descubren, crean e imaginan, además el juego contribuye a su proceso de desarrollo evolutivo y sociocultural.

Por otro lado el juego brinda la posibilidad de movilizar estructuras de pensamiento al analizar como interactuar con los objetos y a partir de ellos desarrollan su capacidad de observar, investigar, descubrir y asombrarse. Dadas estas razones no se puede dejar de lado el juego en la educación inicial.

Los beneficiarios directos son los niños, así como también centros de estimulación temprana y colegios en donde se preste un servicio que fortalezca el desarrollo de habilidades en la primera infancia, por otro lado los beneficiarios indirectos son los familiares o las personas con las que comparten y se desenvuelven en el día a día

La educación es cosa de dos, tanto de las instituciones educativas como las familias de los niños ya que ambos son agentes educativos que propician ambientes que fomentan el aprendizaje desde la tradición lúdica, Además el juego debe ser un derecho garantizado en todos los entornos en los que se desenvuelven los niños. Monstruografía busca construir junto a los niños una experiencia de lectoescritura que se transforme en experiencia de vida, compartida con la familia y los educadores. Se trata de generar un espacio de actividad conjunta, en el que se fortalezca el vínculo de apego entre los niños y las personas significativas de su entorno cotidiano y se promueva el crecimiento y el desarrollo.

3.9. RECURSOS

- **Recursos humanos:** El proyecto ha sido realizado con el apoyo y supervisión de Carmen Lucía Vargas Mayo, junto con la intervención de profesores de la facultad de diseño imagen y comunicación que contribuyeron con sus aportes en la parte conceptual, estética y productiva.
- **Recursos materiales:** Las instalaciones de la universidad facilitaron el proceso de desarrollo del proyecto. A través de la biblioteca pude recopilar información valiosa que finalmente se convirtió en aportes para la construcción del proyecto elaborado. Por su parte el taller me permitió desarrollar prototipos que fueron evolucionando hasta llegar al resultado final.

4. CARACTERIZACIÓN DEL USUARIO

4.1. USUARIO PRIMARIO

Primera infancia (4 a 6 años) etapa conocida como “periodo preescolar”

- Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo.

- Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad.
- El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad. El juego es fundamental en el desarrollo de los niños sobre todo en los primeros años de vida, no solo porque fortalecen el desarrollo de competencias, fomenta la curiosidad sino que se convierte un medio para interactuar consigo mismo, con sus pares y con el ambiente que los rodea.



Imagen 1: Unicef, tomado de: <https://www.unicef.org/guatemala/qu%C3%A9-hacemos>

4.2. USUARIO SECUNDARIO

Padres y cuidadores.

- Durante el proceso de formación del ser humano la familia cobra un papel muy importante ya que se considera el primer agente formador, primer núcleo de protección en la sociedad ya ntes todo amor, afecto y estabilidad. En otras palabras, es el pilar fundamental
- En los primeros momentos de la vida de un niño, los padres y cuidadores son los principales artífices del entorno y el desarrollo cerebral del niño. Las herramientas que utilizan constituyen la base del compromiso parental. Estas incluyen hablar, jugar, leer y cantar. Y también amar. Estas actividades pueden parecer triviales, pero tienen consecuencias significativas. Al interactuar con un niño y responderle, los padres estimulan las conexiones neuronales que cimentan las bases del desarrollo cerebral, y del futuro del niño.
- Los adultos que rodean al niño de bebé son quienes le ayudan a conocer su mundo y a desenvolverse en él. A medida que el niño crece, seguirá teniendo nuevas experiencias con adultos y otros niños en programas de desarrollo en la primera infancia y centros preescolares. Durante esa etapa de la vida del niño, serán los maestros y los profesionales de la primera infancia quienes continúen con la tarea de cimentar las bases del desarrollo y aprendizaje del niño.

- La estimulación del niño con amor, juegos, comunicación, canciones y lecturas por parte de un adulto afectuoso durante sus primeros años de vida no es tan sencilla como parece. Tiene una importante función neurológica. (Britto, Pia, 2017) Dichas interacciones contribuyen a estimular el desarrollo cognitivo, físico, social y emocional. Los neurólogos lo denominan “receptividad mutua”. Algunas de las cosas que se hacen durante estas interacciones entre el bebé y el adulto pueden ser las que más importen: el contacto visual, un abrazo, un susurro, una canción.



Imagen 2: Familia, tomado de: <https://www.pexels.com/photo/a-man-and-a-woman-assisting-a-girl-while-jumping-1128317/>

Educadores

- Como facilitadores del aprendizaje, necesitamos abandonar parte del control que acompaña al papel tradicional de maestro. En lugar de ser dispensadores del conocimiento, debemos servir como guías para los niños bajo nuestro cuidado.
- La formación de los docentes de primera infancia, constituye un tema de vital importancia en el marco de la educación superior considerando que este proceso deberá posibilitarle elementos necesarios a los maestros, para asumir al niño(a) como un ser integral en todas sus dimensiones, de tal manera que puedan realizar un trabajo en el que cada acción en el preescolar obedezca a una intención en procura de ambientes en todo caso, llenos de sentido y significado.
- La educación del niño(a), requiere por tanto de un profesional cada vez más preparado para sumir la tarea que le encomienda la cultura, de contribuir en la preparación de seres humanos para lo social; solidarios, autónomos, éticamente responsables, y democráticos. Por eso cuando se hace referencia a una educación con calidad para la primera infancia, se alude además de la formación del docente, a los ambientes de aprendizaje, a la didáctica, al currículo y a la evaluación. En este sentido, se asume al niño(a) en su integralidad.
- Los maestros en esta etapa son los que deben tener la mayor disposición afectiva para poder relacionarse con los niños. Su

pedagogía debe ser de escucha y sensibilidad para poder comunicarse. Por eso, necesitamos que haya una reflexión en la pedagogía de la educación inicial”, explica Alexandra Mancera, de la Escuela de Pedagogía de la Fundación Universitaria Cafam (Unicafam).

- La reflexión sobre la pedagogía en esta etapa debe llevar a que los maestros reconozcan en los niños capacidades y lenguajes, que se les enseñe lo que les interesa, teniendo claro cómo aprenden mejor”. Y uno de esos lenguajes, el rector a esa edad, es el juego.



Imagen 3: Profesora, tomado de: <https://www.pexels.com/photo/photo-of-woman-teaching-935943/>

5. METODOLOGÍA

5.1. ENTREVISTAS

- Las entrevistas fueron realizadas dentro de la ciudad de Bogotá, para obtener datos sobre las metodologías de aprendizaje utilizadas, la postura de los padres y profesores.
- Para el proyecto se determinó realizar entrevistas a 12 personas entre padres que estuvieran hijos en el rango de edad de 4 a 6 años y profesores que tuvieran conocimiento sobre el mundo de la educación infantil.
- Está estructurada con preguntas abiertas con el fin de conocer a profundidad su estado de salud.

Las preguntas que se realizaron fueron las siguientes:

- ¿Cuáles son los retos actuales en el proceso de alfabetización de una persona?
- ¿Que significan para usted los verbos leer y escribir?
- ¿Cómo interpreta usted que puede potenciarse en la escuela actual la lectura y la escritura en niños de la primera infancia?
- Bajo su punto de vista, ¿cree que existe un método ideal para la enseñanza de la lectoescritura?
- ¿Cómo se trabaja la lectoescritura con niños y niñas con necesidades educativas especiales?

- ¿En qué modelo o modelos se basan para la enseñanza de la lectoescritura?
- ¿Por qué es importante estudiar la lectoescritura en el contexto familiar?
- ¿Cómo aprendimos sobre los padres de familia y la lectoescritura familiar?
- ¿Qué papel tiene la literatura infantil para el desarrollo de la lectoescritura?

Con base en las preguntas anteriormente descritas se tuvieron los siguientes resultados tanto positivos, como negativos.

Posibles fallos:

- Aunque todos los padres expresaron su creencia de que es importante ayudar a sus hijos con la tarea, algunos dijeron que principalmente la revisaban después de que sus hijos hubiesen terminado. Sería muy productivo para los estudiantes que los padres lograran entender la importancia de su papel como maestros suplementarios y participaran así del desarrollo de la tarea y no solo de su supervisión.
- Los niños que no consiguen los objetivos se sienten frustrados y pueden tener aversión a la lectura y escritura.
- Que los niños lean antes no significa que después lo hagan mejor. No hay relación de una lectura temprana con que luego los niños se conviertan en excelentes lectores.

- Ante de leer y escribir deben forjar bases fuertes en Se requieren otros aprendizajes previos como el desarrollo psicomotor, la comunicación lingüística, el desarrollo de los procesos cognitivos, etc. Sin las otras áreas adquiridas anteriormente, el niño no estará preparado para empezar con la lectura y escritura.

Posibles aciertos:

- No seguir al “pie de la letra” ningún método estandarizado puesto que cada niño es único y normalmente mezclamos un poco todo para darle la respuesta más adecuada que necesita.
- Algunos niños pueden aprender la lectoescritura por métodos más globalizados y visuales y otros por métodos más tradicionales. La clave del éxito está en conocer todos los métodos y conocer muy bien al niño a la hora de elegir cómo vamos a enseñarle a leer y escribir.
- Cuando los niños no pueden leer de forma autónoma, la literatura infantil a través de la lectura en voz alta de los adultos constituye una vía para conocer textos antes de saber leer.
- Si tenemos en cuenta el hecho de que cualquier habilidad de lectura requiere de práctica, la mejor manera de hacer que los estudiantes practiquen es dándoles la oportunidad de leer materiales que sean de su interés y que sean parte de sus prácticas de lectoescritura en el hogar.

- Los niños pueden tener un nivel más avanzado de lectura y escritura antes de entrar a la primaria. Esto hace que sea más sencillo enseñarles nuevos contenidos.
- Para los educadores es más fácil cuando tienen bases de lectoescritura hace que sea más sencillo enseñarles nuevos contenidos.

5.2. CONFERENCIAS

Para el desarrollo de mi proyecto tuve la fortuna de asistir a una de las conferencias de grandes genios, un equipo de trabajo estructurado por una madre y sus dos hijos de nacionalidad Venezolana, que con el objetivo de brindar mejor estilo de vida a sus hijos tuvieron que migrar de su país hacia Colombia y empezar de cero. Y así fue, al no tener los recursos suficientes Denisse decidió educar a sus hijos desde el hogar, bajo un concepto que ella conocía como homeschooling, no tenía mucho conocimiento sobre el tema pero a, medida que fue pasando el tiempo Denisse empezó a adquirir información sobre el modelo de educación que estaba utilizando y sin saberlo había tomado la mejor decisión del mundo.



Imagen 4: Logo grandes genios, tomado de: <http://www.grandesgenios.co/educacion>



Imagen 5: Integrantes grandes genios, <https://www.renata.edu.co/conrenataharia-grandes-genios/?print=print>

Homeschooling hace referencia a la educación fuera de las instituciones educativas tradicionales como el colegio o la universidad y en la que se destaca el emprendimiento, la colaboración, la tecnología y la disciplina, entre otras.

Sin embargo, a pesar de que se habla de eLearning, de plataformas de educación y de la disrupción que la tecnología ha traído también a la educación, el ‘homeschooling’ sigue siendo un tabú.

Si bien el derecho a la educación es uno fundamental, aún parece

estar amarrado al sistema educativo tradicional, y los padres que optan por la educación en casa muchas veces deben estar dispuestos a enfrentar batallas legales o vivir con el temor de la llegada del Bienestar Familiar.

Denise y sus hijos tienen varias experiencias de emprendimiento como HomeSchooling Bog, y Mohana promueve estrategias y metodologías de pedagogía alternativas desde Educational Inspire.

Denise y sus hijos de 10 y 12 años llegaron a un pacto hace poco más de 3 años. Saldrían del colegio para estudiar en casa. Ellos siempre supieron que existían más formas de aprender que solo ir al colegio, pero cuando se dieron cuenta de que en efecto podían estudiar en casa enfocándose en lo que ellos querían, llegaron al dilema.

“Ellos siempre han sabido que hay más. Es muy sabroso aprender así y es posible”, comentó Denise, y agregó que cuando tomaron la decisión de hacer ‘homeschooling’ sabían que podían estar equivocándose y que tal vez sería necesario volver al colegio. Hasta ahora, eso no ha sucedido y en cambio sus hijos estudian por el gusto de estudiar, no por la obligación, la nota o la competencia.

¿Cómo lo hacen? Metodologías para hacer ‘homeschooling’ existen muchas. Desde llevar el colegio a la casa, siguiendo horarios y un plan de estudio, hasta la experimental en la que puede entrar cualquier iniciativa, como tomar clases de ciencias en el Jardín Botánico, contratar tutores o usar plataformas de educación como Khan Aca

demy, EDX y Platzi, entre otras, las cuales tienen espacios exclusivos para niños.

Como ya se mencionó, la educación en casa no es algo nuevo. Así se educaban las personas siglos atrás, aunque era un lujo de personas con dinero. Se contrataban tutores, e incluso había más interés por enseñarles artes. Luego vino toda la lucha social para que las mujeres tuvieran derecho a estudiar también y, por lo menos en el papel, la educación pasó a ser un derecho fundamental en todo el mundo.

Pero se pasó de tener educación personalizada a entrar en un modelo donde se industrializó, llegando a tener clases con un profesor para 30 o 40 niños. “La masificación es un arma de doble filo”, opina Denise, y defiende que un modelo de ‘homeschooling’ es realmente más democrático, pues los niños pueden elegir qué quieren estudiar y hay alternativas gratuitas, no se trata de un lujo.



Imagen 6: Asociaciones homeschooling, tomado de: <https://impactotic.co/homeschooling-educacion-en-casa/>

Los padres de familia que optan por la educación en casa no se enfrentan tanto a retos de herramientas, porque hay muchísimas y es cuestión de saber elegir, sino de aspectos sociales más amplio. Por ejemplo: “¿Qué les va a ofrecer una universidad a mis hijos?”.

A uno de los niños de Denise le encanta el diseño y lleva 3 años tomando cursos de esta área, pero para cuando esté en edad de entrar a una universidad ya acumulará fácilmente 10 años de experiencia. ¿Debe entrar a un pregrado en diseño, donde probablemente tendrá que ‘devolverse’ a principios que él ya dominará? ¿Qué alternativas ofrecen las instituciones para casos como este? ¿Las universidades están preparadas, tienen soluciones? ¿Es necesaria la universidad en absoluto?

Ella no se preocupa por si ellos van a aprobar algún examen de admisión, o por el puntaje en el ICFES –que pueden presentar como independientes, pero solo a los 18 años, y que debería replantearse porque excluye a niños que están capacitados para presentarlo a los 16, como quienes estudian en una institución formal–, sino por no ver alternativas de educación superior ajustadas para sus hijos.

Por otro lado, está el tabú y la comprensión tanto social como legal de la educación en casa, entender que hay más formas de aprender además de seguir un plan de estudios genérico, que son igualmente válidas. “Cuando decidí hacer esto, sabía que tenía que seguir el camino de “no miedo”

5.3. OBSERVACIÓN DIRECTA

La observación del proyecto se realizó en la ciudad de Bogotá con ayuda del jardín infantil TIM, un centro educativo que desafía la educación tradicional a través de las inteligencias múltiples. Este fue el primer paso para acercarme a la complejidad del mundo infantil y se obtuvieron los siguientes resultados.



Imagen 7: Jardín infantil TIM, tomado de: <https://www.timkindergarden.edu.co/>

- Reconocer los momentos precisos en los que es importante interactuar y en los que se les debe dar espacio para la exploración y el descubrimiento.
- Es importante el acompañamiento de un adulto porque además de brindar acompañamiento le da seguridad y confianza en ellos mismos.
- Respetar sus iniciativas, manifestaciones y límites.
- Alentar sus propios logros y aceptar sus esfuerzos.

- El acompañamiento del adulto frente al juego permite enriquecer y complejizar las dinámicas si se orienta el juego por medio de preguntas.
- Ocurren encuentros y desencuentros entre sus pares.
- Cada niño es un mundo y se construye de diferencias y particularidades.
- El juego no debe ser limitado.
- El juego se potencia dependiendo de las condiciones del contexto.
- Entender las distintas maneras en que los niños que se encuentran en la etapa de la primera infancia juegan e interactúan entre sí.

La función del juego en niños de la primera infancia.

- **Juegan con su cuerpo:** A través del juego se resignifican las experiencias vividas por medio de manifestaciones corporales como gestos, sonrisas, balbuceos y miradas. El juego brinda espacios de interacción y expresión con el otro como forma de ser, actuar y entender el mundo, todo esto desarrolla la expresión corporal y el desarrollo de emociones y sensaciones.

- Juegan explorando: Por medio del juego conocen el entorno, a las personas que los rodean e incluso a ellos mismos, a partir de ello le otorgan significados a objetos al establecer una cadena de exploración, familiarización y eventual entendimiento.
- Juegan imitando y simbolizando: La imitación y simbolización les permite a los niños generar nuevos significados e las cosas, se convierte en un mecanismo de interacción con el entorno en donde se apropian de las acciones que ven en su día a día, proyectan actividades adultas por lo cual resulta fundamental la participación social de sus semejantes y adultos.
- Juegan construyendo: La creación de espacios para recrear historias les permiten compartir, llegar a acuerdos, respetar lo que hacen los demás y aprender de ello.

5.4. ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA

Para este proyecto ha sido importante analizar la relevancia de los competidores, qué marcas tienen potencial, qué estrategias utilizan para promocionar sus productos y servicios, analizar si el mercado al que intento entrar con mi proyecto es muy competido, que diferencial debo tener en comparación con las demás marcas.

Este análisis permitió que encuentre las características diferenciales tanto de la marca como del producto para poder transmitir eso a los clientes.



Imagen 8: Logo imaginarium, tomado de: www.imaginarium.es/

Es una marca “dedicada al juego y diversión de los niños”, reuniendo una “colección de productos multisensoriales cuyo objetivo principal es potenciar el talento natural de los niños”, estos productos “proponen una alternativa a la forma de jugar de los niños de hoy, aportando soluciones de juego real que equilibren el tiempo dedicado a las pantallas y que estimulan un juego más social, vitalista y de superación de retos para que los niños desarrollen todo su potencial como personas y, como consecuencia, sean más felices



Imagen 9: Logo eureka, tomado de: www.happyeureka.com/

Es una marca dedicada a diseñar juguetes educativos para todas las etapas del desarrollo emocional y motriz de los niños, en happy eureka nos concentramos en el bienestar de los mas pequeños



Imagen 10: Logo Ekids, tomado de: www.eltesorocom.co/tiendas/ekids/

Eureka kids diseña juguetes seguros, originales y de calidad. Son creados con un fin pedagógico, lúdico y estético. Participan activamente en la protección del ambiente por medio del uso de materiales amables con el medio ambiente, es por esto que es reconocida como una empresa de base duradera y sostenible.



Imagen 11: Logo panamericana, tomado de www.panamericana.com.co/

Es un almacén que empezó bajo el concepto de librería y posterior a esto para responder a las necesidades de sus clientes incluyó en su portafolio productos de juguetería, a través de sus productos buscan que los niños vivan experiencias fascinantes y puedan construir mundos fantásticos mientras afianzan el hábito de la lectura.

6. MARCO REFERENCIAL

6.1. CONTEXTO HISTÓRICO

Nuestra capacidad de comunicarnos oralmente data de unos 70.000 años, a partir probablemente de una modificación genética aleatoria, y ha sido nuestra ventaja competitiva como especie en el planeta. La escritura, sin embargo, se desarrolla hacia el año 3000 AC como una invención humana y en consecuencia no está asociada con la estructura y funcionamiento del cerebro sino con la capacidad del homo sapiens de inventar. El desarrollo del código escrito requirió muchos siglos, desde las primeras representaciones de cantidades para llevar la contabilidad en los intercambios, hasta los diferentes códigos alfabéticos e ideográficos que hoy conocemos. Es por ello que comunicarnos oralmente está en nuestro ADN, es natural, se desarrolla con la exposición a contextos de comunicación oral suficientemente ricos, mientras que aprender a leer y a escribir requiere de la enseñanza explícita, estructurada e intencionada de un código y el reciclaje de circuitos neuronales que están en el cerebro destinados a otro propósito. Suponen para el aprendiz una dificultad cognitiva y requiere acompañamiento del adulto letrado. En el mundo de hoy la lectura y la escritura son habilidades fundamentales, pues sobre ellas se cimientan el saber y el hacer de las demás ciencias.

Durante los últimos quince años Colombia ha venido afianzando procesos para hacer que la primera infancia ocupe un lugar relevante

en la agenda pública, lo cual ha derivado en la consolidación y promoción de políticas que promuevan el desarrollo integral de niños y niñas menores de 6 años.

Desde el año 2009, el Ministerio de Educación Nacional a través de una política educativa enfocada en la primera infancia, busca garantizar el derecho que tienen los todos los niños a una educación de calidad. Actualmente el Ministerio de Educación Nacional desarrolla una línea de la educación inicial desde el marco de la atención integral a la primera infancia de cero a siempre.

6.2. ANTECEDENTES

- Creación del ICBF, mediante la ley de 1968.
- Creación de los jardines infantiles nacionales, Ministerio de Educación Nacional, 1962.
- Creación de los centros de atención integral al preescolar, mediante la ley de 27 de 1974.
- Inclusión de la educación preescolar como el primer nivel del sistema educativo formal por parte del Ministerio de Educación Nacional, Decreto No.088 de 1976.

- Diseño del Plan Nacional de Alimentación y Nutrición (PAN), que otorgó un énfasis particular a la población infantil (Plan de Desarrollo “Para Cerrar la Brecha”, 1974 -1978).
- Diseño de la Política Nacional de Atención al Menor, que enfoca la atención del menor de siete años atendiendo la situación de la salud y los procesos de socialización (Plan de Integración Social, 1978-1982).
- Creación del Sistema Nacional de Bienestar Familiar (Snbf) Ley 7 de 1979, que establece las normas para proteger a los niños y niñas, promover la integración familiar, garantizar los derechos del niño y de la niña y ejercer funciones de coordinación de las entidades estatales, relacionadas con los problemas de la familia y del menor.
- El Ministerio de Educación implementa el Plan de Estudios para la Educación Preescolar con una concepción de atención integral a la niñez y con la participación de la familia y la comunidad (Decreto No.1002 de 1984. Plan de Desarrollo, “Cambio con Equidad”, 1982-1986).
- Diseño e implementación del Programa de Hogares Comunitarios de Bienestar (HCB), mediante los cuales se brindaría cuidado diurno, alimentación, atención básica en salud y educación preescolar a los menores de siete años. (Icbf 1986).

- Creación de los Jardines Comunitarios con los que se brinda atención a los niños y niñas en edad preescolar pertenecientes a poblaciones vulnerables, con la participación de los padres y acudientes (ICBF, Acuerdo No.19 de 1993).
- Creación del Sistema General de Seguridad Social en Salud, que priorizó la atención de las madres gestantes y lactantes, de la población infantil menor de un año y de las mujeres cabeza de familia (Ley 100 de 1993).
- Creación del Programa Grado Cero que busca ampliar la cobertura, elevar la calidad y contribuir al desarrollo integral y armónico de todos los niños y niñas de cinco y seis años de edad, en coordinación con los sectores de salud y el Icbf. (Ministerio de Educación Nacional, Ley General de Educación, Ley 115 de 1994)
- Creación del Programa Fami -Familia, Mujer e Infancia- el cual entrega complemento nutricional a madres gestantes, mujeres lactantes y niños y niñas entre los 6 y los 24 meses, y ofrece sesiones educativas a las madres para que realicen actividades pedagógicas con los niños y niñas menores de dos años. (Icbf, 1996).

- Formulación del documento Conpes 2787 de 1995, una política pública sobre la infancia “El Tiempo de los Niños”, el cual es aprobado para contribuir al desarrollo integral de los niños y de las niñas más pobres y vulnerables, vinculándolos a programas de nutrición, salud y educación.
- Diseño y ejecución de la estrategia del Pacto por la Infancia, como mecanismo para descentralizar el PAFI y asegurar su ejecución a nivel local (Consejería para la Política Social de la Presidencia de la República y el DNP, 1996).
- Establecimiento de normas relativas a la organización del servicio educativo y orientaciones curriculares del nivel preescolar (Ministerio de Educación Nacional, Decreto No.2247 de 1997). En 1999 se publican los lineamientos pedagógicos de este nivel, 2000-2010
- Se promulga la ley 715 de 2001 , que definió las competencias y recursos para la prestación de los servicios sociales (salud y educación) y estableció el Sistema General de Participaciones SGP. Esta ley posibilita la ampliación de cobertura en el grado obligatorio de preescolar y asigna recursos para alimentación escolar, en los establecimientos educativos, a niños y a niñas en edad preescolar.

- Aprobación del CONPES 091, con el que se definen metas y estrategias para el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo del Milenio. En cuanto a la primera infancia, aparece en los objetivos la erradicación de la pobreza extrema, el acceso a primaria universal, reducir la mortalidad infantil en menores de cinco años y mejorar la salud sexual y reproductiva, 2005.
- Adopción de los Consejos para la Política Social como mecanismo de coordinación de las diferentes instancias del SNBF (Plan de Desarrollo Hacia un Estado Comunitario, 2002-2006 / 2006-2010).
- Construcción participativa de política pública de infancia “Colombia por la Primera Infancia”. Política pública por los niños y niñas desde la gestación hasta los 6 años. (ICBF, 2006).
14. Se promulga la Ley 1098 de 2006 , Código de la Infancia y la Adolescencia que deroga el Código del Menor. Esta ley establece en su Artículo 29 el derecho al desarrollo integral de la primera infancia.
- Aprobación del CONPES 109 de 2007 , el cual materializa el documento “Colombia por la Primera Infancia” y fija estrategias, metas y recursos al Ministerio de la Protección Social, Ministerio de Educación y al Icbf, con el fin de garantizar la atención integral a esta población.

- Aprobación CONPES 115 de 2007 que distribuye los recursos del SGP Decreto 4875 de 2011 provenientes del crecimiento real de la economía superior al 4% de la vigencia 2006 (Parágrafo transitorio 2° del Artículo 4° del Acto Legislativo 04 de 2007).
- Se promulga la Ley 1295 de 2009 o de atención integral a la primera infancia, por la cual se reglamente la atención de los niños y niñas de la primera infancia de los sectores 1,2 y 3 de Sisbén, con la que el Estado plantea contribuir a la calidad de vida de las madres gestantes y a garantizar los derechos de las niñas y los niños desde su gestión.
- Plan de Desarrollo: Prosperidad para todos (2010-2014)
- Se publica el documento Fundamentos Políticos, Técnicos y de Gestión de la estrategia de atención integral a la primera infancia 2013.
- Plan de Desarrollo: de cero a siempre (2015-2019)



Imagen 12: Primera infancia, tomado de : unicef.org/uruguay/

6.3. ESTADO DEL ARTE

Como referencia de este proyecto se tuvieron en cuenta los enfoques pedagógicos del plan de fortalecimiento de la lectoescritura 2017-2020 a nivel nacional e internacional, con el fin de encontrar elementos que pudieran ser útiles para el desarrollo de este proyecto.

	En el sector educativo, Leer es mi Cuento busca fomentar el desarrollo de competencias en lenguaje mediante el mejoramiento de los niveles de lectura y escritura de estudiantes de educación preescolar, básica y media, a través del fortalecimiento del papel de la escuela y de la familia en la formación de lectores y escritores.
	El programa “Todos a Aprender”, que plantea la puesta en marcha de acciones pedagógicas encaminadas a fortalecer las prácticas en el aula, brindar referentes curriculares claros que indiquen los objetivos de aprendizaje, desarrollar herramientas apropiadas para la evaluación, y trabajar en la selección y uso de materiales educativos para los maestros y estudiantes, los cuales deben estar acordes con los ambientes de aprendizaje.
	“Leer es volar” es el resultado de un ejercicio de construcción participativa de trece mesas de trabajo que posibilitaron la puesta en común y análisis de información con diferentes representantes, expertos de la academia y del sector privado en torno al tema de la lectura y escritura, la formación docente y las bibliotecas públicas, escolares y comunitarias, para garantizar los derechos culturales y educativos de los ciudadanos.
	Es la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia, que busca aunar los esfuerzos de los sectores público y privado, de las organizaciones de la sociedad civil y de la cooperación internacional en favor de la Primera Infancia de Colombia. Los derechos de las niñas y los niños en primera infancia son impostergables; la familia, la sociedad y el estado están en la obligación de garantizar la protección, la salud, la nutrición y la educación inicial desde el momento de la gestación hasta los cinco años.

Gráfico 4: Planes de fortalecimiento, fuente propia.

Mediante la revisión de referentes didácticos de aprendizaje se construye una rejilla, con un filtro de seis productos significativos que aportan a definir la propuesta del diseño didáctico que busca desarrollar las habilidades de los niños en la etapa escolar.

TOTOYA CREATURES		Es una aplicación gratuita para iPad y para iPhone que permite desarrollar un personaje el cual está identificado en la funda de la tableta que le da una caracterización de pequeño monstruito. De esta forma los más pequeños tienen la posibilidad de encariñarse con un compañero digital.
NINTENDO LABO		Es una plataforma de juegos de construcción utilizada como una extensión para la consola Nintendo Switch. La plataforma utiliza los kits con cartones previamente recortados y otros materiales con los que se puede interactuar con el software del juego incluido y viceversa.
OSMO CODING JAM		Une la parte tridimensional con la parte digital permitiendo componer su propia música al organizar en patrones y secuencias los bloques de Coding de Osmo. Así que es divertido, es un juego práctico y además una manera genial de introducir Coding.

Gráfico 5: Referentes didácticos, fuente propia.

SMART LETTERS		Smart Letters permite colocar las letras sobre la pantalla para empezar a jugar y aprender. Tiene 26 letras de madera y 4 aplicaciones educativas, con las cuales ayuda a los niños a aprender a leer, reconocer formas y sonidos de letras, jugar con la fonética, descubrir vocabulario e incluso escribir sus primeras palabras en un ambiente divertido y motivador. Pensado sobre todo para estimular las habilidades lingüísticas de los niños, las aplicaciones tienen varios niveles de dificultad para ir avanzando conforme el niño aprenda o crezca.
PLOBOT		Busca enseñar una base de programación a los niños a sin pantallas, ni bloques de texto ni ningún tipo de código implícitamente; al contrario, utiliza un conjunto de pequeñas tarjetas con órdenes para manejar las acciones del robot, bastará con “tocar” la cabeza del robot con las diferentes tarjetas, en el orden con el que deseemos que se ejecuten. Cada tarjeta incorpora una instrucción que pueden ser de movimiento, estética, bucles o sensores y todas ellas utilizan tanto ilustraciones como texto para ser interpretadas.
CONVERSATIONAL SMART TOYS		Está diseñado para ayudar a interactuar con los niños, recordar lo que dicen e incluso responder para crear conversaciones reales. El juguete viene con tarjetas que el juguete reconocerá automáticamente cuando el niño lo muestre. Esto permite a los niños asociar imágenes con actividades para mejorar el aprendizaje y la interacción.

Gráfico 6: Referentes didácticos, fuente propia.

6.4. PLANTEAMIENTO DE OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

En el siguiente cuadro se muestran los aspectos en los que se quiso enfatizar para el desarrollo del proyecto, los cuales están relacionados con unas operaciones mentales puntuales que acompañan el proceso de aprestamiento de la lectoescritura.

Objetivos de aprendizaje

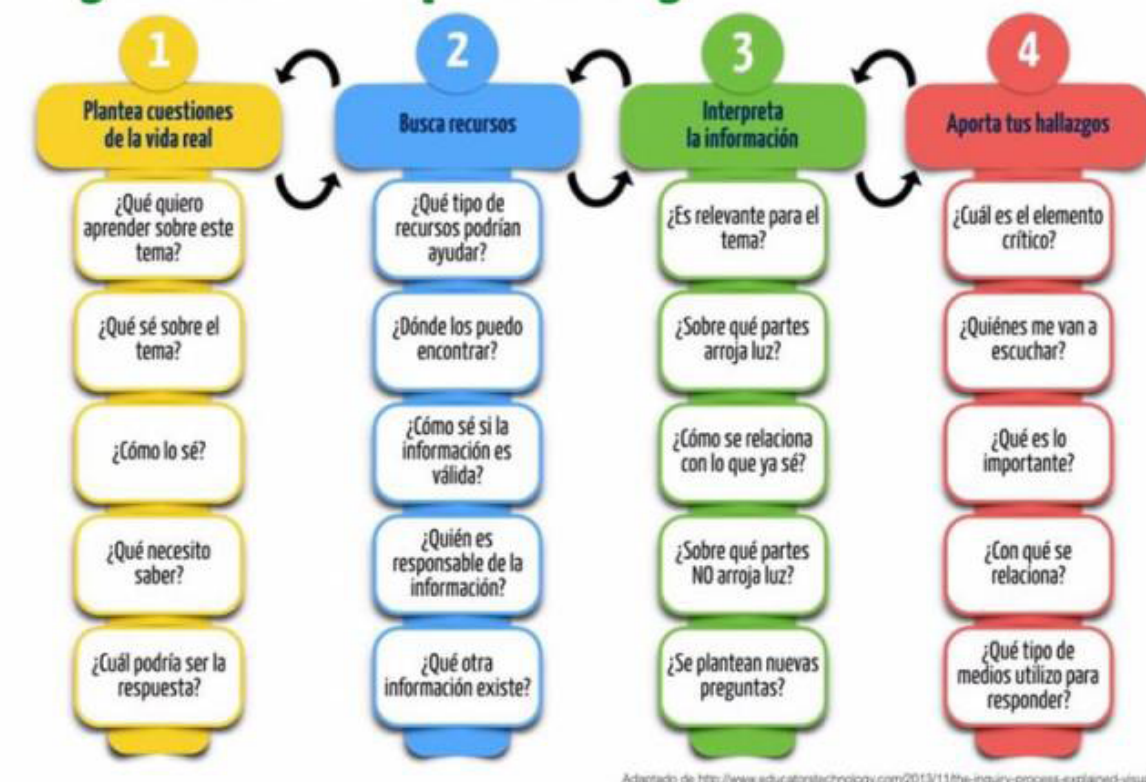


Gráfico 7: Objetivos de aprendizaje, tomado de: <https://webdelmaestrocmf.com/porta/que-son-los-objetivos-de-aprendizaje-y-como-redactarlos-de-forma-perfecta/>

Los objetivos de aprendizaje son:

- Forma de las grafías.
- Control de la margen.
- Agarre lápiz.
- Decodificación simbólica.
- Decodificación gráfica.

7. 5P

5.1. PRODUCTO

Mounstruografía busca a través del juego provocar una enseñanza- aprendizaje mientras se potencializan habilidades, conocimientos actitudes en torno al aprestamiento de la lectoescritura.

Mounstruografía está compuesta por un conjunto de herramientas educativas que buscan establecer un nuevo modelo de enseñanza y aprendizaje con el fin de potenciar competencias que mejoren su caldiad de via en el futuro. Ofrece la oportunidad de replicar imple-menta las actividades propuesta en el aula o en cualquier otro espacio estimado para tal fin.

5.2. PLAZA

Mounstruografía tiene una página web desde la cual, personas o ins-tituciones pueden alquilar los paquetes didácticos completo o por niveles, esto permitirá que se disminuya el costo y el impacto medio ambiental del producto.

Los medios que pueden utilizar para adquirir el servicio son:

- Página web.
- Play store.
- App store.

5.3. PROMOCIÓN

Para poder hacer un aproximado al valor que tendrá el desarrollo del proyecto, se realizó el análisis de costos desde dos puntos. Primero se deducieron los costos para una producción pequeña (15 unidades) con el fin de medir el alcance y acogida del producto. Finalmente se analiza el costo pero de una producciòn más grande (100 unidades) Ver tabla de costos anexa.

5.4. PRECIO

Para poder hacer un aproximado al valor que tendrá el desarrollo del proyecto, se realizó el análisis de costos desde dos puntos. Primero se deducieron los costos para una producción pequeña (15 unidades) con el fin de medir el alcance y acogida del producto. Finalmente se analiza el costo pero de una producciòn más grande (100 unidades) Ver tabla de costos anexa.

5.5. PUBLICIDAD

Por medio de la página web de Monstruografía y el voz a voz con ayuda de las instituciones aliadas. También por medios digitales que tengan como fin educar a padres primerizos sobre la educación en la primera infancia.

8. MARCO TEÓRICO

8.1. PROCESOS DE APRENDIZAJE

El objetivo fundamental es la consecución de los logros del desarrollo en todos los niños que se encuentran en esta etapa de la vida, en relación con las exigencias y demandas que la sociedad impone a la educación en estas edades iniciales. Este currículo, para ser verdaderamente científico, tiene que partir de las particularidades del desarrollo infantil en este período, para de ahí organizar el sistema de influencias educativas que ha de posibilitar esta aspiración fundamental.

Es importante tener en cuenta estos cinco aspectos para mejorar el aprendizaje de los niños.

- El interés del niño por el trabajo.
- El interés del niño por mejorar su ejecución.
- La importancia de la lección para el logro de algún objetivo del niño.
- Su conciencia de que aprender algo le permite satisfacer una necesidad.
- Su capacidad para prestar atención a lo que hace.

8.2. OPERACIONES MENTALES

Piaget la definió como “la acción interiorizada que modifica el objeto del conocimiento y que se va construyendo y agrupando de un modo coherente en el intercambio constante entre pensamiento y acción exterior”. El niño comienza por centrarse en la acción propia y sobre los aspectos figurativos de lo real; luego va descentrando la acción para fijarse en la coordinación general de la misma, hasta construir sistemas operatorios que liberan la representación de lo real y le permiten llegar a las operaciones formales.

Las operaciones mentales, unidas de un modo coherente, dan como resultado la estructura mental de la persona. Se van construyendo poco a poco. Las más elementales permiten el paso a las más complejas y abstractas. Génesis, estructura e interacción se nos hacen realidades inseparables. Las operaciones lógicas, por ejemplo, se apoyan sobre otras menos complejas (es la génesis) ya establecidas en la estructura mental, pero su llegada se hace posible gracias a la interacción social o mediación.

Las operaciones mentales son: diferenciación, identificación, rans-formación mental, evocación, codificación, decodificación, síntesis, razonamiento lógico, divergente y convergente.

8.3. DIDÁCTICA

Puede ser definida como la ciencia del aprendizaje y la enseñanza. Dentro de esta ciencia de la enseñanza y aprendizaje es necesaria la combinación del hacer y el saber didáctico, es decir, la teoría y la práctica. La práctica resulta muy importante ya que se sabe que el ser humano aprende mediante la experiencia. También es normal enseñar a partir de la misma. Sin embargo es importante no recaer exclusivamente en las enseñanzas mediante esta técnica. Por eso resulta tan importante complementarlo con la teoría.

- La didáctica se puede considerar como una rama de la Pedagogía y al desarrollo de ésta como ciencia contribuyó la Didáctica, considerada independiente por mucho tiempo.
- La Didáctica tiene que ver con el proceso de Instrucción, sin embargo la unión con el Proceso educativo (que lleva a la formación de sentimientos y convicciones y que no estaba explícitamente expresado en su concepción original) es algo que no se puede dejar de expresar actualmente.

Siguiendo a Sanjuániii (1979:62-62) la Didáctica es la Ciencia de la Enseñanza y del aprendizaje. La enseñanza, en sentido pedagógico, es la acción de transmitir conocimientos y de estimular al alumno para que los adquiera. El aprendizaje es la adquisición de conocimientos. Enseñanza y aprendizaje se encuentran estrechamente correlacionados: normalmente la enseñanza provoca el aprendizaje.

8.4. LECTOESCRITURA

En la edad preescolar (niños menores de 6 años) se desarrollan procesos cognitivos y psicolingüísticos que son determinantes para el aprendizaje del lenguaje escrito, entre los que se pueden destacar el desarrollo del lenguaje oral, de la conciencia fonológica, de la memoria verbal, de la velocidad para nombrar objetos y la asociación visual- semántica. Es muy clara la relación de continuidad existente entre el dominio del lenguaje oral y el aprendizaje del lenguaje escrito, lo cual se da antes del ingreso del niño a una etapa de escolarización más académica, como es la básica primaria.

Teniendo en cuenta estos referentes se habla de una: “alfabetización emergente, la cual se refiere a la continuidad cognitiva que hay entre el desarrollo de las habilidades y destrezas previas y necesarias para el aprendizaje de la lectura con su dominio como lenguaje escrito. El término alfabetización emergente es más amplio que “aprender a leer”, pues implica que hay un desarrollo cognitivo y verbal que es continuado, entre el aprendizaje del lenguaje oral y la apropiación escolar del lenguaje escrito”. (Bravo Valdivieso Luis, 2003)

Es importante resaltar que el aprendizaje del lenguaje escrito es un proceso cultural y no natural, que se configura por la interacción de las habilidades cognitivas con los métodos pedagógicos y las oportunidades que le brinda el medio y la familia de interactuar de manera espontánea con diferentes presentaciones de escritos o narraciones. Los dos con unas operaciones mentales puntuales que acompañan el proceso de aprestamiento de la lectoescritura.

8.4.1. LECTURA

En el contexto educativo se encuentran un sin fin de definiciones sobre que es leer y escribir, pero se retoman las de autores que de alguna manera han generado procesos de investigación de interés en el campo del aprendizaje de la lectoescritura:

- “El texto escrito es el lenguaje fónico traducido a un sistema de signos dibujados que han de ser descifrados por los ojos” (Lilia F. de Menegazo).
- “Leer significa remontarse del texto escrito al lenguaje fónico y a través de él al pensamiento subyacente” (Leift y Rustin).
- “Leer es atribuir directamente un sentido al lenguaje escrito, es interrogarlo a partir de una expectativa real (necesidad o placer) en una verdadera situación de vida” (Josette Jolibert).

Para que el proceso de lectura sea posible, varios aspectos se ponen en juego. En primer lugar la cuestión física, ya que es necesario el movimiento ocular y la fijación de la vista para leer. Además, se producen varios procesos internos dentro de nuestra mente. Cuando leemos, lo que hacemos es visualizar las palabras. Luego, se produce un proceso de fonación (consciente o no) en que la lectura pasa al habla y audición que pasa al oído. Finalmente, la cerebración entra en juego para que la información llegue a nuestro cerebro y podamos comprender.



Gráfico 8: Lectura, fuente propia.

8.4.2. ESCRITURA

En el contexto educativo se encuentran un sin fin de definiciones sobre que es leer y escribir, pero se retoman las de autores que de alguna manera han generado procesos de investigación de interés en el campo del aprendizaje de la lectoescritura:

- “Es la representación gráfica del lenguaje oral.” (Martha D de Kappelmayer).
- “Es un sistema de expresar las ideas por medio de la representación gráfica de los sonidos, combinados de manera que formen palabras.” (Lilia F. de Menegazo).
- “Es dibujar signos que deben reproducirse de acuerdo a modelos convencionalmente establecidos, respondiendo a determinadas características de orden, tamaño, forma y proporción.” (Lilia F. de Menegazo)

La escritura en sí tiene un propósito, responde a unas intenciones y difiere de acuerdo a la situación o contexto donde se utiliza, permite comunicarse y deja un testimonio; el niño al escribir, ya sea desde sus primeros trazos, toma conciencia de la utilidad y la función que la escritura tiene en su vida, como también del poder que otorga el dominio de ésta y el placer que conlleva la producción textual. La institución preescolar debe crear un ambiente propicio hacia la lectura y la escritura, en el cual el niño tenga la oportunidad de estar en

contacto permanente con todo tipo de material escrito que tenga sentido para él, que sea funcional y donde se valore de manera constante la lengua escrita como medio para comunicarse con las personas que están lejos, como una manera de evitar que se olviden las cosas y como una fuente de información; es revalorizar la función social de la lectura y la escritura en el desarrollo del niño.



Gráfico 9: Escritura, fuente propia.

8.4.3. ETAPAS LECTOESCRITURA

Desarrollo de la expresión lingüística: En el enriquecimiento y estructuración del lenguaje intervienen factores de tipo social como son la influencia familiar, el status socio económico y los medios masivos de comunicación, y también factores individuales entre los que se encuentran la maduración del aparato fonador, la estructuración y organización del pensamiento y la necesidad de expresión y comunicación dada por el estímulo ambiental.

- Actividades que favorecen la adquisición del lenguaje oral y sus características.
- Actividades que favorecen la utilización de distintos sistemas de signos de comunicación.

Desarrollo Socio – emocional: Es un proceso dinámico donde interactúan el individuo y la sociedad donde éste se desenvuelve, y en él intervienen procesos referentes a la persona en cuanto a la maduración del sujeto, el reconocimiento que tiene de sí mismo, su capacidad de relacionarse con el otro, el desarrollo de la autoestima, su expresión de sentimientos y su equilibrio afectivo y también se tienen en cuenta aspectos referentes a la sociedad como las características propias de la cultura (valores, normas, ideologías, entre otros), y las relaciones establecidas con las instituciones.

- Independencia.
- Responsabilidad.
- Motivación suficiente.

Desarrollo senso – perceptivo: La sensación y la percepción son funciones mediante las cuales el sistema nervioso recibe y procesa la información proveniente del mundo exterior. La sensación es la operación con que el ser humano capta las señales del exterior por medio de los sentidos, y la percepción es el proceso en que el cerebro humano transforma las sensaciones en información consciente.

- Nivel de constancia perceptiva.
- Buena coordinación audiovisomotora.
- Buena percepción visomotora y auditivomotora.
- Conocimiento y adecuado manejo del esquema corporal.
- Lateralidad definida.
- Desarrollo de las nociones tiempo – espaciales.
- Capacidad de atención resistencia a la fatiga.

Desarrollo físico e intelectual: Este último campo tiene que ver en como adquieren y desarrollan progresivamente sus competencias motrices los niños; es decir, que sean capaces de interactuar en su medio y con los demás de manera eficaz y de resolver nuevos y diferentes problemas o situaciones motrices tanto en el jardín infantil como en la vida cotidiana. Con el despliegue de estas capacidades, los niños podrán dar sentido a su propia acción, orientarla y controlar sus movimientos, al mismo tiempo que ponen en juego su capacidad para expresarse y comunicarse con los demás

- Correctas percepciones auditivas y visuales, y adecuado desarrollo del aparato de fonación.
- Correcta discriminación de formas.

- Capacidad de relajación.
- Un adecuado nivel de resistencia a la fatiga.
- Un esquema corporal estructurado.
- Lateralización establecida.
- Memoria visual – auditiva y motriz.
- Capacidad de atención y concentración sostenida.
- Comprensión de las constantes y variantes del objeto (color, forma, tamaño, cantidad, orden)
- Suficiente nivel de comunicación y lenguaje.
- Relativa autonomía afectiva que le permita establecer relaciones con otras personas.

8.5. MÉTODO MONTESSORI

El método Montessori se caracteriza por proveer un ambiente preparado: ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños. El aula Montessori integra edades agrupadas en períodos de 3 años, lo que promueve naturalmente la socialización, el respeto y la solidaridad.

Los niños trabajan con materiales concretamente diseñados, que permiten explorar el mundo y desarrollar habilidades cognitivas básicas. Los materiales están diseñados para que el niño pueda reconocer el error por sí mismo y hacerse responsable del propio aprendizaje.

El adulto es un observador y un guía; ayuda y estimula al niño en todos sus esfuerzos.

8.6. ESTILOS DE APRENDIZAJE

Los estilos de aprendizaje se definen como “los rasgos cognitivos, afectivos, fisiológicos, de preferencias por el uso de los sentidos, ambiente, cultura, psicología, comodidad, desarrollo y personalidad, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo las personas perciben, interrelacionan y responden a sus ambientes de aprendizaje y a sus propios métodos o estrategias en su forma de aprender” (García Cué, 2006, Pag. 75.).

Las personas aprendemos diferente de acuerdo a los sentidos que consideramos que recibimos información a través de ellos con mayor facilidad.

En la actualidad se conocen siete estilos de aprendizaje diferente, las personas suelen combinar varios de ellos para poder tener un buen aprendizaje en el conocimiento.

- **Visual (espacial):** Las personas prefieren el uso de imágenes, vídeos y comprensión espacial para poder aprender mejor.
- **Aural (auditivo-musical):** Las personas prefieren el uso de la música y el sonido para potenciar y mejorar el aprendizaje.
- **Verbal (lingüística):** Las personas prefieren el uso de las palabras (tanto habladas como escritas) para mejorar y potenciar el aprendizaje.

- **Físico (kinestésico):** Las personas prefieren el uso del cuerpo, las manos y el sentido del tacto para poder aprender. La experiencia directa es un buen motor de aprendizaje en este sentido.
- **Lógica (matemática):** Las personas prefieren el uso de la lógica y el razonamiento para poder tener un buen aprendizaje ante cualquier conocimiento.
- **Social (interpersonal):** Las personas tienen un mejor aprendizaje si lo hacen en grupo o en compañía de otras personas.
- **Solitaria (intrapersonal):** Las personas prefieren aprender en soledad o ser potenciar el auto estudio para aprender con tranquilidad y sin presiones.

Es necesario entender cómo proporcionar oportunidades de aprendizaje a través del uso de las preferencias de aprendizaje identificadas en los niños.

Aún ocurre en la actualidad como existen profesores que utilizan su propio estilo de aprendizaje preferido como principal modo de enseñanza y si los estudiantes no comparten estas mismas preferencias, el aprendizaje para los alumnos puede ser muy difícil y frustrante para los niños.

8.7. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El aprendizaje significativo supone un proceso en el que la persona recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente. Así, este aprendizaje se da cuando el nuevo contenido se relaciona con nuestras experiencias vividas y otros conocimientos adquiridos con el tiempo teniendo la motivación y las creencias personales sobre lo que es importante aprender un papel muy relevante. Esto conlleva dotar al nuevo conocimiento de un sentido único para cada persona, ya que cada uno tenemos nuestra historia vital.

Cuando se produce el aprendizaje significativo, los modelos mentales creados a través del tiempo y la experiencia determinan el cómo veremos la información y cómo la gestionaremos. No se trata solo de retener en memoria una información durante un periodo de tiempo para después soltarlo como podría ser en una respuesta de examen: la finalidad es darle un sentido personal al conocimiento, de poder explicarlo con tus propias palabras, e incluso, una vez realizado el aprendizaje significativo, crear nuevo conocimiento a través de éste.

De este modo, la diferencia entre el aprendizaje significativo y un aprendizaje repetitivo se remite a la relación, o no, del material a aprender con el conocimiento previo. Relaciones con sentido y no arbitrarias, es decir, si se consigue relacionar con el conocimiento previo, se podrá atribuir unos significados, de los cuales se construiría un mapa mental del conocimiento.

8.8. GAMIFICACIÓN

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

- Acumulación de puntos.
- Escalado de niveles.
- Obtención de premios.
- Clasificaciones.
- Desafíos.
- Misiones o retos.

8.9. APRENDER JUGANDO

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

- Acumulación de puntos.
- Escalado de niveles.
- Obtención de premios.
- Clasificaciones.
- Desafíos.
- Misiones o retos.

8.10. SE APRENDE HACIENDO (DEWEY)

La metodología del aprender haciendo según Dewey, debía ser un programa de enseñanza práctico, centrado en la experiencia de los estudiantes y que implicara a la vez un hacer y una prueba. El primer indicador de un buen método de enseñanza y la primera muestra de su validez, consiste en que esté en relación con las preocupaciones de la experiencia personal del estudiante. El segundo indicador es que al actuar, el estudiante logre una visión clara de su experiencia, a la vez que un aumento de eficacia en el desempeño. El trabajo práctico, decía Dewey, “suministra magníficas oportunidades para aprender las materias de los programas de estudio, no solo como información, sino como un conocimiento adquirido a través de las situaciones de la vida”.

Para Dewey el método del aprender haciendo tenía que presentar situaciones en las que los problemas se refirieran a la vida común y, tanto el método de enseñanza del docente, como el método de aprendizaje del alumno, debían ser aspectos de un método general de investigación. Por lo tanto, el método más adecuado para la enseñanza es el método de los problemas, caracterizado por referirse a alguna experiencia actual del estudiante. Es decir, el punto de partida debe ser alguna situación empírica. Otra etapa del método, es una inspección de los datos que se tienen a la mano y que pueden brindar una solución al problema; posteriormente, se debe conformar una hipótesis y finalmente, someter la hipótesis a la prueba de la experiencia.

8.II. DESARROLLO INFANTIL

Los niños se desarrollan más durante los primeros 5 años que en cualquier otra etapa de desarrollo. El desarrollo infantil es un término que identifica como los niños aumentan sus capacidades para hacer cosas más difíciles. Al crecer, los niños aprenderán y dominarán destrezas como hablar, brincar, y atarse los zapatos:

- **Desarrollo cognitivo:** Es la capacidad del niño para aprender, memorizar, razonar y resolver problemas. Un bebé de dos meses aprende a explorar sus alrededores con sus manos y ojos. Un niño de tres años puede clasificar objetos por la forma y color.
- **Desarrollo social y emocional:** Es la capacidad del niño para formar relaciones. Esto incluye ayudar a sí mismos y el manejo de sus emociones. - A las seis semanas de edad un bebé sonríe. A los 10 meses de edad un bebé hace gestos para decir hola y adiós. A los cinco años de edad sabe cómo tomar turnos en los juegos de la escuela.
- **Desarrollo del habla y lenguaje:** Se trata de la capacidad del niño para comprender y utilizar el lenguaje. También incluye el uso de lenguaje corporal y gestos para comunicarse. - Un bebé de 12 meses de edad, va a decir sus primeras palabras. Un niño de dos años va a nombrar las partes de su cuerpo. Un niño de cinco años puede contar una historia complicada.

8.12. ETAPAS DEL DESARROLLO

Los aportes de Jean Piaget al estudio de la infancia, además de su teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia, lo posicionaron como una de las figuras más importantes en el mundo de la teoría pedagógica. Uno de sus principales estudios fue el de la Teoría Cognoscitiva a partir de la cual planteó que el desarrollo cognitivo, es una construcción continua del ser humano, marcada por varias etapas, necesidades y acciones.

- **Etapasensiomotriz (0 a 2 años):** Esta es la primera en el desarrollo cognitivo y según Piaget, ocurre entre el momento del nacimiento y la aparición de un lenguaje que se articula en frases simples. Esta etapa se define por la interacción física con el entorno.
- **Etapapreoperacional (2 a 7 años):** En esta etapa, los niños empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás y por esta razón, son capaces de actuar y hacer juegos de rol. A pesar de este cambio, el egocentrismo sigue de alguna manera presente y por esto, hay dificultades a la hora de acceder a pensamiento o reflexiones más abstractas.
- **Etapade operaciones concretas (7 a 12 años):** En esta etapa, los niños empiezan a usar la lógica para llegar a conclusiones válidas, pero para lograrlo necesitan situaciones concretas y no abstractas. También pueden categorizar aspectos de la realidad de una forma mucho más compleja.

8.13. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Esta teoría fue descrita en 1983 por Howard Gardner, profesor de la Universidad de Harvard. ParaHoward la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupe diferentes capacidades específicas, sino una red de conjuntos autónomos interrelacionados entre sí.

- **Lingüística (o verbal-lingüística):** Habilidad para utilizar con un dominio avanzado el lenguaje oral y escrito, así como para responder a él. Por ejemplo los políticos u oradores de prestigio.
- **Lógico-matemática:** Habilidad para el razonamiento complejo, la relación causa-efecto, la abstracción y la resolución de problemas. Por ejemplo un campeón de ajedrez o científicos.
- **Viso-espacial:** Capacidad de percibir el mundo y poder crear imágenes mentales a partir de la experiencia visual. Por ejemplo fotografía, video, creatividad 3D, etc
- **Corporal (o kinestésica):** Habilidad de utilizar el cuerpo para aprender y para expresar ideas y sentimientos. Incluye el dominio de habilidades físicas como el equilibrio, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad. Ejemplo: Danza o gimnasia.
- **Musical (o rítmica):** Habilidad de saber utilizar y responder a los diferentes elementos musicales (ritmo, timbre y tono). Por ejemplo los músicos.
- **Intrapersonal (o individual):** Habilidad de comprenderse a sí mismo y utilizar este conocimiento para operar de manera efectiva en la vida. Por ejemplo los psicólogos y filósofos.

- **Interpersonal (o social):** Habilidad de interactuar y comprender a las personas y sus relaciones. Por ejemplo las personas solidarias, miembros de ONGs, campañas de ayuda a refugiados, etc
- **Naturalista:** Habilidad para el pensamiento científico, para observar la naturaleza, identificar patrones y utilizarla de manera productiva. Por ejemplo científicos volcados en el naturalismo y la defensa de la naturaleza

8.14. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA BÁSICA

Las personas perciben y adquieren los conocimientos de manera distinta. Además, tienen preferencias hacia determinadas estrategias cognitivas que son las que finalmente les ayudarán a dar significado a la nueva información. Por ejemplo, unos prefieren hacerlo en grupos, otros individualmente, algunos optan por la experimentación y otros requieren asesoría.

- **Activista:** Los estudiantes con predominancia en el estilo activo se implican plenamente en nuevas experiencias. Crecen ante los desafíos y se aburren con largos plazos. Son personas que gustan de trabajar en grupo y se involucran en las actividades activamente.
- **Reflexivo:** Los estudiantes con un estilo de aprendizaje predominantemente reflexivo también aprenden con las nuevas experiencias, sin embargo, no les gusta implicarse directamente en ellas. Reúnen la información y la analizan con tranquilidad antes de llegar a una conclusión. Observan y escuchan a los demás, pero no

intervienen hasta que se han adueñado de la situación.

- **Teórico:** este tipo de estudiantes aprende mejor cuando la información se les presenta como parte de un sistema, modelo, teoría o concepto. Les gusta analizar y sintetizar; si la información es lógica, es buena.
- **Pragmático:** Su forma de acceder a la información es mediante la aplicación práctica de las ideas. Tienden a ser estudiantes impacientes cuando hay alguien que teoriza en exceso.

8.15. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA GLOBAL

El método global integra todos los métodos analíticos que se orientan hacia el todo con las partes. Se argumenta que el niño percibe las cosas y el lenguaje en su aspecto global, que la lectura es una actividad de interpretación de las ideas y el análisis de las partes debe ser un proceso más adelante.

Características:

- Responder a la psicología sincrética o globalizadora del niño, al iniciarse con la idea concreta y completa.
- La lectura es ocasional y práctica, no exige lecciones sistematizadas y la lectura y la escritura ocupan el lugar que tienen en la vida.
- Permite la frecuente repetición, lo cual es indispensable para el aprendizaje de la lecto – escritura.
- Al permitir juegos se hace agradable sin mecanizaciones que lo hagan aburrido.
- Da oportunidad al análisis para el conocimiento de sílabas que permiten la formación de nuevas palabras y oraciones.

8.16. ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- **Proceso de enseñanza:** En esta parte del proceso la tarea más importante del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante. La enseñanza debe ser vista como el resultado de una relación personal del docente con el estudiante. El docente debe tomar en cuenta el contenido, la aplicación de técnicas y estrategias didácticas para enseñar a aprender y la formación de valores en el estudiante.
- **Proceso de aprendizaje:** De acuerdo a la teoría de Piaget (1969), el pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje, es la manera de manifestarse la inteligencia. La inteligencia desarrolla una estructura y un funcionamiento, ese mismo funcionamiento va modificando la estructura. La construcción se hace mediante la interacción del organismo con el medio ambiente.

En este proceso de aprendizaje, las ideas principales que plantea esta teoría son:

- El encargado del aprendizaje es el estudiante, siendo el profesor un orientador y/o facilitador.
- El aprendizaje de cualquier asunto o tema requiere una continuidad o secuencia lógica y psicológica.
- Las diferencias individuales entre los estudiantes deben ser respetadas

8.17. MATERIAL DIDÁCTICO

Material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Los objetivos del material didáctico son:

- Lograr un aprendizaje significativo en el alumno.
- Contribuir a la creación de nuevas metodologías, materiales y técnicas, que haga más sencillo a los alumnos la adquisición de conocimientos y habilidades que les sean útiles y aplicables en su vida personal, académica y profesional.
- Mediar como facilitadores y potencializadores de la enseñanza que se quiere significar.

Se clasifican de la siguiente manera:

- **Auditivos:** radios, discos, cassettes, CDs, Mp3, etcétera.
- **Visuales:** fotografías, transparencias, Imágenes electrónicas, acetatos, carteles, diagramas, gráficas, mapas, ilustraciones.
- **Los materiales impresos:** fotocopias, libros, revistas, etcétera.
- **Audiovisuales:** Videos, películas, multimedia, Internet y otros más.
- **Materiales tridimensionales:** objetos en general. Diversidad de materiales que, como ha de entenderse, nos permiten adecuarlos a nuestras necesidades y coadyuvar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

8.18. LIBRO OBJETO

El libro-objeto es el resultado de la intervención de un artista, quien haciendo uso de una técnica, juega con la disposición de los elementos, incluye nuevos materiales, etc.

Así, el trabajo editorial toma un nuevo valor como obra de arte, como entidad artística en sí misma y no sólo desde su contenido. Se considera un género de arte contemporáneo de fuerte relación con el autorretrato y flâneur. Sus influencias se encuentran en el futurismo italiano, el dadaísmo, el op-art y el fluxus.

El lector pasa a tomar un rol de usuario de la pieza, y ésta apela a una comunicación (y no necesariamente lectura) netamente basada en lo sensorial. Se pueden reconocer diferentes tipologías como las minimalistas, de intervención, conceptuales y más, incluyendo hibridaciones.

Esta expresión de montaje otorga la posibilidad de dar un ordenamiento lúdico y sensorial a elementos de diversos universos y generar nuevos sentidos a partir del trabajo de la materialidad, el color, los niveles, los tamaños, las jerarquías, las texturas y más características propias de lo objetual. En los libros objeto, los elementos del proceso de cualquier obra (que podrían acabar como descarte), toman un nuevo valor y configuran una nueva obra original.

8.19. JUGUETES

Los juguetes son los compañeros de todos los niños, con ellos se divierten, aprenden, desarrollan habilidades. Es necesario reconocer el poder que tiene cada juguete en el aprendizaje de nuestro hijo e intentar que en cada etapa de su crecimiento tenga las motivaciones que precisa. Hay juguetes que fomentan la sociabilidad, ya que estos implican que participen más niños e incluso la familia, y si es un juguete que además motiva la afectividad, permitirá que tu hijo exprese sentimientos y emociones diferentes. La mayoría de los juguetes, de un modo u otro, fomentan la inteligencia, ya que hacen pensar a nuestro hijo, aprende a asociar, memoriza y su capacidad de razonamiento aumenta, ya que siempre aprende cosas nuevas.

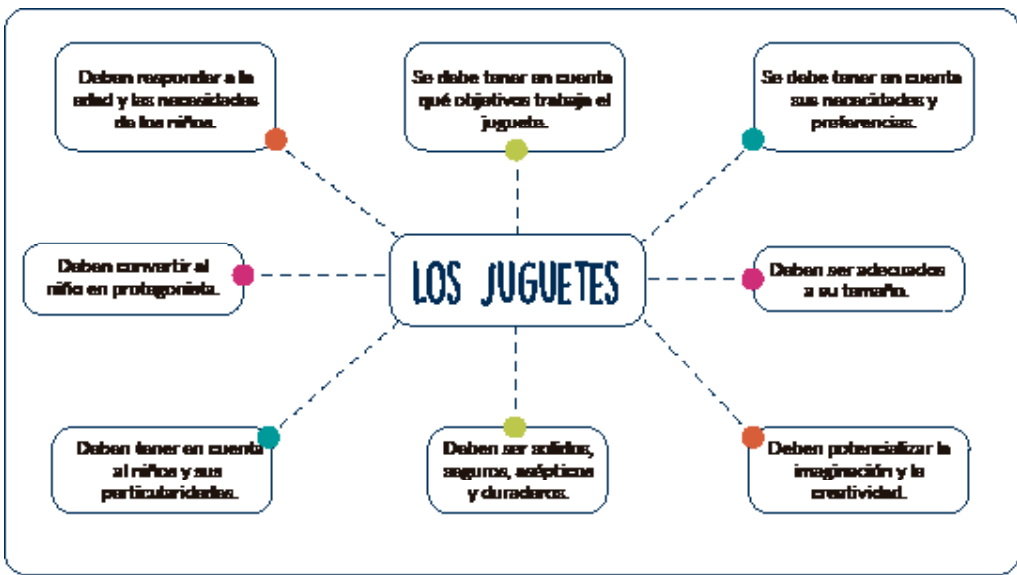


Gráfico 10: Los juguetes, fuente propia.

8.20. NORMAS JUGUETES INFANTILES

8.20.1. DISPOSICIONES GENERALES

- Todos los componentes del paquete didáctico de monstruografía deben estar bajo condiciones normales y razonablemente previstas de uso, teniendo en consideración el comportamiento habitual de los niños, cumplir los requerimientos sobre seguridad, protección de la salud y el medio ambiente.

8.20.2. PROPIEDADES FÍSICAS Y MECÁNICAS

- Los juguetes y sus partes, así como sus fijaciones en el caso de juguetes desmontables, deberán tener la resistencia mecánica, y en su caso, la estabilidad suficiente para soportar las tensiones debidas al uso sin roturas o deformaciones que puedan causar lesiones corporales.
- Los juguetes deberán concebirse y fabricarse de forma que se reduzcan al mínimo los riesgos de lesiones corporales que puedan ser provocadas por el movimiento de sus partes o por el contacto con bordes accesibles, salientes, cuerdas, cables y fijaciones.
- Los juguetes y sus accesorios y componentes que pudieran separarse, destinados a niños menores de 3 años, deberán ser de dimensiones suficientes para que no puedan ser tragados y/o inhalados.

8.20.3. PROPIEDADES QUÍMICAS

- Los juguetes deberán ser diseñados y fabricados de forma que su ingestión, inhalación, contacto con la piel, las mucosas o los ojos, no represente riesgos para la salud o peligro de lesiones corporales cuando se utilicen de acuerdo a su destino normal conforme a su uso previsible por el comportamiento habitual de los niños.
- Los juguetes no deberán contener sustancias o preparados peligrosos en cantidades que puedan perjudicar la salud de los niños que los utilicen.

8.20.4. ETIQUETADO

- La información acerca de los juguetes debe ser veraz, describirse y presentarse de forma tal que no induzca a error al consumidor con respecto a la naturaleza y características de los mismos.
- Aquellos juguetes que, debido a sus funciones, dimensiones, características, propiedades u otros motivos, son claramente inadecuados y podrían resultar peligrosos para niños menores de 3 años, deben llevar la indicación siguiente: “ADVERTENCIA, NO APROPIADO PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS”.
- o Aquellos juguetes que requieran precauciones especiales para su manejo, deberán ir acompañados de instructivos. Dichos instructivos deben contener las indicaciones claras y precisas para su uso normal, así como las advertencias necesarias para el manejo seguro y confiable de los mismos.

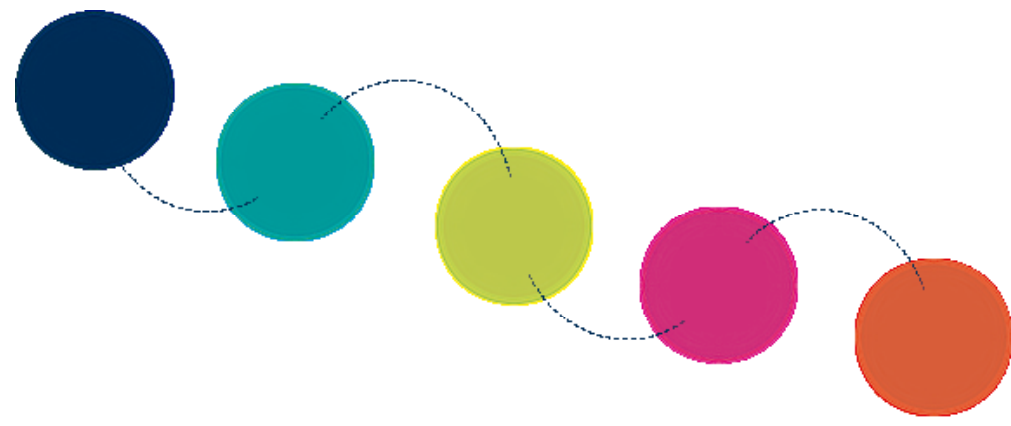
9. RESULTADOS

9.1. MARCA

Logo.



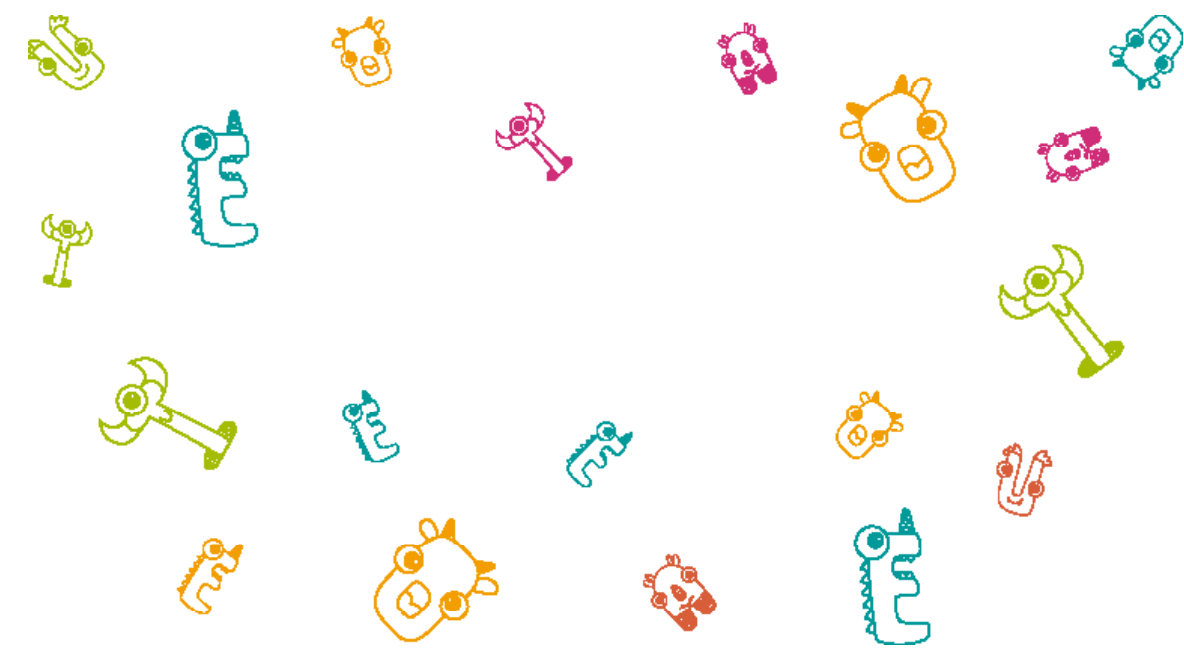
Paleta de color.



Tipografías



Doodles



9.2. PROTOTIPOS VISOR



Imágen 13: Experimentación 1, fuente propia.



Imágen 14: Experimentación 2, fuente propia.



Imágen 15: Experimentación 3, fuente propia.



Imágen 16: Experimentación 4, fuente propia.



Imágen 17: Experimentación 5, fuente propia.



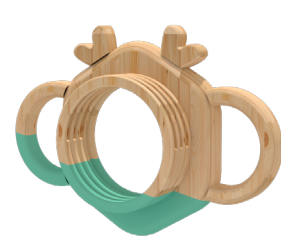
Imágen 18: Experimentación 6, fuente propia.



Imágen 19: Experimentación 7, fuente propia.



Imágen 20: Experimentación 8, fuente propia.



Imágen 21: Experimentación 9, fuente propia.



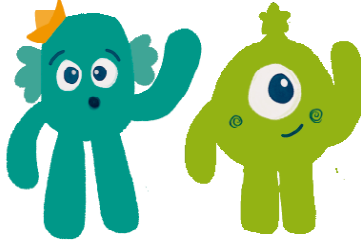
Imágen 22: Experimentación 10, fuente propia.



Imágen 23: Experimentación 11, fuente propia.

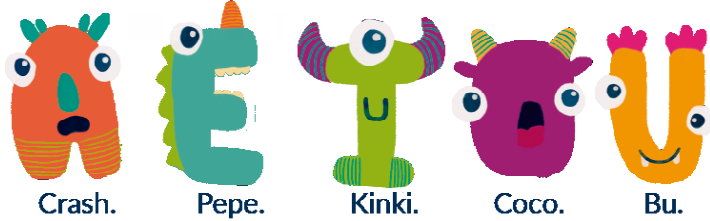
9.3. PERSONAJES ILUSTRADOS

PERSONAJES PRIMARIOS



Alfa. Beto.

PERSONAJES SECUNDARIOS



Imágen 24: Personajes monstruografía, fuente propia.

9.4. ESCENARIOS ILUSTRADOS ILUSTRADOS



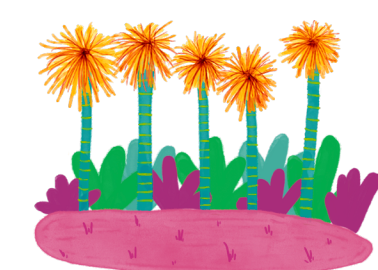
Imágen 25: Escenario 1, fuente propia.



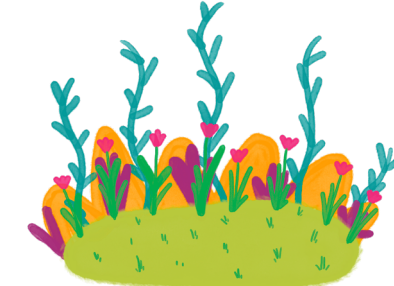
Imágen 27: Escenario 3, fuente propia.



Imágen 29: Escenario 5, fuente propia.



Imágen 26: Escenario 2, fuente propia.



Imágen 28: Escenario 4, fuente propia.



Imágen 30: Escenario 6, fuente propia.

10. PROPUESTA DE DISEÑO

10.1. CONCEPTO DE DISEÑO

Aprender no tiene que ser aburrido, existen herramientas dinámicas que además de enseñarnos, son divertidas y eso es lo que busca monstruografía.

Ofrecer una experiencia desde el juego para obtener un aprendizaje más profundo de lo que pasaría en una lección tradicional de instrucción directa en la que el profesor simplemente explica algo a los alumnos y no sé preocupa si realmente aprendieron.

10.2. COMPONENTES



Imágen 30: Paquete didáctico, fuente propia.

10.2.1. BIDIMENSIONAL

Utilizamos elementos bidimensionales ya que en materia de factibilidad, sin duda, las figuras bidimensionales suelen ser más fáciles de llevar a la práctica. Aparte de su simpleza, se relaciona en gran medida con muchos de los objetos perceptibles por el ojo humano.

Además de todo esto puede hallarse en la base de varias expresiones plásticas. No por nada, las figuras bidimensionales son las primeras que aprenden los niños en el colegio y también son las más sencillas de acatar antes de pasar a las profundidades y volúmenes.



Imágen 31: Tarjetas de actividades, fuente propia.

10.2.2. TRIDIMENSIONAL

Utilizamos elementos tridimensionales con el fin de que se convirtieran en herramientas didácticas eficaces para el desarrollo infantil, ya que aunque los niños no juegan para aprender, aprenden jugando e interactuando con objetos.

- Los objetos tridimensionales:
- Fomentan la creatividad infantil.
- Favorecen la concentración y la atención.
- Reduce las situaciones conflictivas.
- Favorece la socialización



Imágen 32: Paquete didáctico, fuente propia.

10.4. PROMESA DE VALOR

Este proyecto está dirigido a educadores y a todos aquellos que deseen promover el aprendizaje al aire libre. Las actividades son inspiradas en las propias experiencias. La mayoría de las actividades y sugerencias son sencillas, y requieren una planificación y unos recursos mínimos. El aprendizaje fuera del aula abarca cualquier experiencia que tiene lugar al aire libre los educadores pueden dar un uso innovador a diferentes espacios que estimule a los alumnos a disfrutar, crear, innovar y aprender.

10.5. DEFINICIÓN DEL PRODUCTO

10.5.1. ¿QUÉ ES?

Monstruografía es un paquete didáctico destinado al aprestamiento de la lectoescritura. Es un método flexible estructurado por niveles de dificultad progresiva que busca convertirse en una herramienta útil y atractiva para forjar bases fuertes en cuanto a la lectura y la escritura. En su realización se han tenido en cuenta distintos modelos de educación no tradicional vinculados al aprendizaje de la lectoescritura, dando como resultado un material que busca promover el aprendizaje significativo desde una postura divertida y cercana al niño. Se trata de un método diseñado desde la práctica del aula pero que busca llevar el conocimiento fuera de él, ya que la adquisición de conocimiento no debe ser aburrida y monótona, por eso mismo se han elaborado distintos personajes que buscan que los niños aprendan de manera dinámica, vinculándolos desde el primer momento.

10.5.2. ¿PARA QUÉ SIRVE?

Monstruografía fomenta experiencias que estimulan el desarrollo del aprendizaje desde las mecánicas del aprestamiento, llevando a cabo actividades de aprendizaje a modo de juego como decir la forma de las grafías, el control de la margen, la posición para tomar el lápiz, la decodificación simbólica y gráfica.

- Aprendizajes a desarrollar:** Aspectos motores (Actividades de lectura)
- Control del movimiento del brazo, antebrazo, muñeca y dedos.
 - Control de la fuerza ejercida por el lápiz en el papel

- Aprendizajes a desarrollar:** Aspectos perceptivos (Actividades de trazo)
- Discriminación de las formas.
 - Discriminación de las letras y reconocimiento de su nombre.
 - Orientaciones de letras y trazos.
 - Organizar su espacio arriba, abajo, derecha, izquierda limitándolo.

10.5.3. ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Monstruografía está diseñado para que lo puedan utilizar los niños en la etapa de la primera infancia y compartir con sus padres y educadores un espacio que les permite adquirir habilidades para su futuro.

Es importante que los niños tengan espacios para jugar solos. Aún cuando es deseable y necesaria la supervisión de sus mayores, no debe olvidarse que cuando los niños juegan guiados por las normas de un adulto, pierden la creatividad innata y confunden el juego con la presión, las exigencias o las preocupaciones que una persona mayor puede poner sobre sus acciones. Siempre el padre o educador cumplirá la acción de supervisar el juego de los niños pero al mismo tiempo le otorgará la libertad para desarrollar su imaginación. Cuando los padres forman parte de los juegos de sus hijos, tienen una oportunidad valiosa de explorar y conocer sus puntos de vista, cómo experimentan el mundo y las habilidades personales que utilizan para enfrentar sus emociones.

10.5.4. ¿CÓMO ESTÁ ESTRUCTURADO?

Esta estructurado en un paquete didáctico con un conjunto elementos de acuerdo a nuestro objetivo que es el aprestamiento de la lectura escrita. Los elementos del conjunto son reales (físicos), virtuales y abstractos que buscan posibilitar un aprendizaje específico en este caso forjar bases fuertes en cuanto a la lectura y la escritura.

Se busca que el aprendizaje sea percibido a través de la mayor cantidad de órganos sensoriales posibles, y sea comprendido por una estructuración pedagógica de contenidos, que queden como memoria escrita y audiovisual y, que sea aprendida en un evento práctico.

Todos estos materiales didácticos pueden ser conducidos por un Profesor, docente, instructor o padre de familia.

10.6. COMPONENTES BIDIMENSIONALES

10.6.1. ACTIVIDADES DE LECTURA

Busca crear espacios de encuentro entre el educador y el aprendiz para posibilitar un vínculo afectivo con quien les lee. No hay mejor manera de fomentar la lectura que generando experiencias que tengan repercusiones en el día a día, ahí empieza el camino como lectores, sin saber leer y reconocer letras, aprenden a leer sonidos e imágenes. Leerle a los niños fortalece su crecimiento intelectual, emocional y social, les permite entender su propio mundo, amplían su vocabulario, elaboran representaciones mentales de lo que oyen, y nutren su imaginación. Es una iniciativa para que más adelante se sientan animados a leer por su cuenta y continuar su camino como lectores.

10.7. COMPONENTES TRIDIMENSIONALES

El visor del paquete didáctico está acompañado de 3 elementos más los cuales son los filtros de color (amarillo, azul y rojo) la interacción de estos 4 elementos fomenta la coordinación, precisión, paciencia y concentración al generar encajes y decidir cuál es la mejor opción para descifrar las pistas.

El nivel de control de la motricidad fina en los niños se utiliza para determinar su edad de desarrollo. Los niños desarrollan destrezas de motricidad fina con el tiempo, al practicar y al enseñarles.

10.8. FACTORES

10.1. FACTOR SOCIAL

Cuando se habla del analfabetismo se ve como una condición de marginalidad, personas discriminadas y excluidas con dificultad de acceder a empleos e instituciones, estigmatización social. Sin embargo, estas personas no están al margen en una sociedad letrada, sino que se mueven en su interior, participan o tratan de hacerlo, pero sí es necesario marcar la diferencia de lo que implica hacerlo dentro de la cultura escrita teniendo el conocimiento de los códigos y su manejo, y no teniéndolo, puesto que esto involucra muchas veces un mayor esfuerzo para integrarse en las prácticas sociales o evitar ser excluido, respecto a lo que leen.

10.2. FACTOR CULTURAL

Busca crear espacios de encuentro entre el educador y el aprendiz para posibilitar un vínculo afectivo con quien les lee. No hay mejor manera de fomentar la lectura que generando experiencias que tengan repercusiones en el día a día, ahí empieza el camino como lectores, sin saber leer y reconocer letras, aprenden a leer sonidos e imágenes. Leerle a los niños fortalece su crecimiento intelectual, emocional y social, les permite entender su propio mundo, amplían su vocabulario, elaboran representaciones mentales de lo que oyen, y nutren su imaginación. Es una iniciativa para que más adelante se sientan animados a leer por su cuenta y continuar su camino como lectores.

10.3. FACTOR AMBIENTAL

Las decisiones que se tomaron en este proyecto fueron más allá de responder a las dinámicas de un mercado con una cultura de consumo muy marcada, partieron del respeto y el cuidado por el medio ambiente en todas las etapas del ciclo de vida de este, desde la obtención de las materias primas para su elaboración hasta el final de vida del producto.

Un factor adicional a los materiales en que está realizado es que no es un juguete de un solo uso, está diseñado para que al terminar su objetivo con una persona determinada, otra lo pueda usar.

10.4. FACTOR TÉCNICO Y PRODUCTIVO

Los componentes del sistema didáctico están realizados con materiales físicamente sólidos, utilizando materiales nobles con un diseño simple y estético.

Plásticos: Son materiales que brindan una gran gama de posibilidades para formarlos y moldearlos, se debe tener en cuenta sus propiedades y tipo de plástico a utilizar para conocer sus propiedades o si son amigables con el medio ambiente en su uso o desecho.

Madera: Es un material totalmente amigable para el medio ambiente, así como permite lograr una variedad de formas tanto geométricas como orgánicas; dan ventajas en su uso ya que estos no requieren

II. REFERENCIAS

(García Cué, 2006, Pag. 75), ¿Por qué no todo se aprende igual?, Universidad del norte, Recuperado de <https://www.uninorte.edu.co/documents/71051/2d260bbf-78d0-4f75-8de0-2b0281f914ba>

(Dubois, 2000, p.11, La lectoescritura en la etapa de educación primaria, Vanessa Lucas Griñán, Universidad de Valladolid, 2014, Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8314/1/TFG-O%20363.pdf>

(Alvarez, 1993), La lectoescritura en la etapa de educación primaria, Vanessa Lucas Griñán, Universidad de Valladolid, 2014, Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8314/1/TFG-O%20363.pdf>

(Alberdi, Técnicas de lectura eficaz, 1993 pp.85-87) La lectoescritura en la etapa de educación primaria, Vanessa Lucas Griñán, Universidad de Valladolid, 2014, Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8314/1/TFG-O%20363.pdf>

Abad Molina, J. y Ruiz de Velasco, Á. (2011). El juego simbólico. Barcelona: Graó

Abad Molina, J. (2008). “El placer y el displacer en el juego espontáneo infantil”. Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social 3: 167-188.

(El juego en la educación inicial, Marina Camargo, Yolanda Reyes, Doria Andrea Suarez, 2014, Recuperado de <http://www.colombiaaprende.edu.co/primerainfancia>

Camels, D. (2010). “El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza”. Primer Seminario Internacional: la Infancia, el Juego y los Juguetes (2010, Buenos Aires, Argentina). Flacso Argentina. Recuperado el 10 de noviembre de 2013 en: <http://www.semjuegosyjuguetes.com.ar>.

Malaguzzi, L. (2001). La educación infantil en Reggio Emilia. Barcelona: Octaedro.

Peña, A. y Castro Á. (2012). Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil. Bogotá: Cinde.

Secretaría Distrital de Integración Social (2010). Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito. Bogotá: SDIS.

Colombia, Alcaldía Mayor de Bogotá (2013). Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito. Bogotá: Alcaldía Mayor.

Colombia, Alcaldía Mayor de Bogotá (2015). Plan de Desarrollo. Bogotá Mejor para Todos 2016-2020. Bogotá: Alcaldía Mayor.

Colombia, Alcaldía Mayor de Bogotá (2016). Plan Distrital de Lectura y Escritura “Leer es Volar”. Bogotá: Alcaldía Mayor. Recuperado de: www.leeresvolar.gov.co.

Colombia, Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaría de Educación del Distrito (2015). Reorganización curricular por ciclos: referentes conceptuales y metodológicos. Bogotá: Alcaldía Mayor.

Colombia, Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaría de Educación del Distrito (2017). Plan Sectorial de Educación 2016-2020. Hacia una ciudad educadora. Recuperado de http://www.educacionbogota.edu.co/archivos/NOTICIAS/2017/Plan_sectorial_2016-2020-.pdf. Colombia, Ministerio de Educación Nacional (2017). Mallas de aprendizaje. Grado 3º Lenguaje. Documento para la implementación de los DBA. Bogotá: MEN.

Dehaene, S. (2015). Aprender a leer. De las ciencias cognitivas al aula. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Duque, M. y Cardona, L. H. (2013). Desarrollo profesional situado de docentes y directivos docentes. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

Dwyer, L. (2011). Developing better teachers by training them like. Medical school residents. Recuperado de: <https://www.good.is/articles/developing-better-teachers-by-training-them-like-medical-school-residents>.

Isaza, B. H. y Castaño, A. (2010). Referentes para la didáctica del lenguaje en el segundo ciclo. Bogotá: Secretaría de Educación del Distrito.

Furman, M., De Podestá, M. E., Collo, M. y De la Fuente, C. (2008). Hacia una didáctica de la formación docente continua en ciencias naturales para contextos desfavorecidos. Un análisis del Proyecto Escuelas del Bicentenario. Documento presentado en el Congreso Metropolitano de Formación Docente. Buenos Aires.

Furman, M., de Podestá, M. E. y Mussini, M. (2015). Contextos institucionales y mejora escolar en ciencias naturales. Un análisis del programa “Escuelas del Bicentenario”. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa.

Grossman, P. L. (1990). The making of a teacher: teacher knowledge and teacher education. Nueva York: Teachers College Press, Teachers College, Columbia University.

Rosero, A. L. y Mieles, M. D. (2015). Familia y lectura en la primera infancia: una estrategia para potenciar el desarrollo comunicativo, afectivo, ético y creativo de los niños y niñas. Itinerario Educativo, 66, 205-224.