

Nº 10
2 EJ.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

EL DISEÑO GRAFICO APLICADO AL DISEÑO DE UN LIBRO-OBJETO
COMO APOYO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES
MOTORAS FINAS, EN NIÑAS Y NIÑOS EN LA ETAPA PREESCOLAR



TESIS

Para obtener el grado de:

LICENCIADA EN DISEÑO GRAFICO

Presentada por:

MARIA DE LOS ANGELES MENDOZA GONZALEZ

Asesora:

M.D.G. LUZ DEL CARMEN VILCHIS E.



SECRETARIA
ACADEMICA
Escuela Nacional de
Artes Plásticas

México, D.F. 1992.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

RESUMEN	1
INTRODUCCION	2
CAPITULO 1. EL JUEGO Y EL JUGUETE	
1.1. El Análisis del juego	4
1.2. El Universo de los objetos	4
1.3. Origen e historia de los juguetes	5
1.4. El juguete-objeto como producto del medio urbano	6
1.4.1. Función y simbología del juguete	8
1.4.2. Material y juguete	9
1.4.3. El papel de la muñeca en el juego infantil, sexismo y juguetes	10
CAPITULO 2. CARACTERISTICAS DEL LIBRO-OBJETO INFANTIL	
2.1. Antecedentes	13
2.2. El libro-objeto infantil, definición	14
2.3. El Libro como juguete	14
2.3.1. Definición y características	14
2.3.2. Funciones del libro-objeto	15
CAPITULO 3. CARACTERISTICAS DEL USUARIO DEL OBJETO A DISEÑAR	
3.1. Generalidades	17
3.1.1. Desarrollo motor	18
3.1.1.1. Puntos esenciales en el aprendizaje de habilidades motoras	18
3.1.1.2. Habilidades motoras finas	19
3.1.1.3. Métodos de aprendizaje de habilidades motoras	20
3.1.2. Descripción del usuario, etapa preescolar	20
3.1.2.1. Ojos y mano en la edad preescolar	21

3.1.2.2. Vestido y cuidado de la ropa en edad preescolar	22
3.1.2.3. Juegos y pasatiempos en la edad preescolar	23
3.2. Desarrollo de la creatividad en el niño	24
3.2.1. Algunas condiciones que fomentan la creatividad	24
3.2.2. Elementos característicos de la creatividad	26

CAPITULO 4. ETAPA DE DISEÑO Y REALIZACION DEL PROTOTIPO

4.1. Ubicación del juguete, medio ambiente físico y medio ambiente cultural del usuario	27
4.2. Objetivos del prototipo	27
4.2.1. Aspecto subjetivo, el para quién	28
4.2.2. Aspecto objetivo, el para qué	29
4.3. Objetivos particulares del prototipo	30
4.4. Antecedentes	30
4.5. Elaboración del prototipo, generalidades	33
4.5.1. Métodos y técnicas, el cómo	33
4.5.2. Análisis Gráfico	34
4.5.2.1. Diagramación	34
4.5.2.2. Formato y dimensiones	35
4.5.2.3. Materiales	36
4.5.2.4. Color y tipografía	37
4.5.2.5. Instructivo para padres y para el usuario	37

CAPITULO 5. DISEÑO FINAL

5.1. Presentación final	58
5.2. Diseño de la etiqueta y el empaque	58
5.3. Conclusiones finales	63
BIBLIOGRAFIA.....	65

EL DISEÑO GRAFICO APLICADO AL DISEÑO DE UN LIBRO-OBJETO COMO APOYO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTORAS FINAS, EN NIÑAS Y NIÑOS EN LA ETAPA PREESCOLAR

RESUMEN

El presente trabajo surge de la necesidad de proyectar un juguete que satisficiera las necesidades lúdicas y de desarrollo integral en niños preescolares urbanos, dadas las características del mismo, (aclarando que el presente puede muy bien ser utilizado por cualquier infante) dentro de las que se puede incluir la animación a la lectura, el estimular su senso-percepción y el desarrollo de alguna habilidad, para lo cual se definió el problema y sus elementos más importantes, y con el objeto de facilitar la presentación de los antecedentes características y objetivos relativos al proyecto, se formaron los siguientes capítulos:

En el Capítulo 1 se propuso en principio hacer un análisis del juego y el juguete como uno de nuestros primeros modos de relación con el mundo de los objetos así como de su función normalizadora y de la simbología de que son portadores, para definir las características que debía cumplir el proyecto, así también se analizaron las características del niño urbano expuesto a los mensajes masificadores de la t.v., lo cual de algun modo retrasa su integración al mundo adulto, lo que no sucede con el niño rural.

En el Capítulo 2 se hace referencia al libro-objeto infantil el cual fué elegido como soporte para la elaboración del presente juguete con el fin de acercar el niño al libro y el libro al niño como pretexto para el juego y a través de él lograr el aprendizaje de habilidades motoras finas. Es de suma importancia destacar que a través de este tipo de libros-objeto (los que además de tener texto o prescindir de él, tienen otro tipo de información no verbal) el individuo-niño va a tener la sensación de que los libros son objetos hechos así, es decir, que en su interior contienen muy variadas sorpresas y es que el libro finalmente es eso, un vehículo de mensajes verbales y no verbales que no deja de sorprendernos jamás.

En el Capítulo 3 se hace una descripción de las características y necesidades del usuario que en este caso son niños preescolares, pues es importante tener en cuenta lo anterior para el diseño del juguete ya que a través del juego recibe información de diversa índole que va a retrasar o a favorecer el integrarse mejor y más rápido a la vida adulta, utilizando para tal efecto el desarrollo de las habilidades motoras, haciendo una descripción de lo que serían éstas con el fin de visualizar las condiciones y elementos que permitan optimizar el proyecto, sobre la base de que al habilitar en el niño el uso de su mejor herramienta (sus manos) se fomenta la creatividad y se desarrolla mejor la imaginación, entendida ésta como la capacidad que tienen los individuos de visualizar imágenes internas (cerebrales) de objetos externos y no como sinónimo de fantasía.

En el Capítulo 4 se establecen las características del proyecto con sus objetivos generales y sus objetivos particulares así como los antecedentes, métodos, análisis gráfico y los materiales, para después establecer el planteamiento del proyecto en sí.

En el Capítulo 5 se plantea el Diseño final con la etiqueta y el empaque para la presentación del producto, y se establecen las conclusiones finales.

Los hombres llenos
no de sabiduría sino
de presunción de sabiduría,
serán una carga para sus
semejantes.
Platón.

INTRODUCCION

Sabemos que el hombre se expresa a través de todo aquello que crea, diseña y produce y el juguete no es la excepción pues éste ha sido y sigue siendo un medio para transmitir cultura y mensajes "normalizadores" de la sociedad que lo produce.

Actualmente el juguete es fabricado con una intención social, cultural y mental de nuestra sociedad industrial, así pues los cambios económicos sociales y culturales de la nueva sociedad urbana provocan cambios en el status del juguete en este sentido y como consecuencia del actual ritmo de vida, millones de niños pasan horas frente al televisor, la cual es usada como niñera, horas que podrían utilizar en juegos creativos y formativos de su personalidad, por lo anterior, el conjunto de juguetes que son destinados a la población infantil deben ser analizados desde esta perspectiva es decir, qué clase de conducta se espera obtener del usuario al incorporar a su mundo de objetos un determinado juguete, por lo que resulta de suma importancia hacer una investigación previa al diseño de juguetes destinados a nuestros niños.

En este sentido es notable la existencia en el mercado de juguetes bien diseñados y con objetivos específicos (desafortunadamente son pocos), que sin embargo no contienen un instructivo guía para los padres que plantee sus objetivos y los medios para alcanzarlo, perdiendo por esta razón una buena oportunidad de elevar su rendimiento y comercialización.

Para la elaboración del presente proyecto cabe destacar el hecho de que muchos investigadores entre ellos Piaget, señalen la importancia que tiene para el desarrollo del individuo los primeros años, pues toda la información (senso-perceptiva) que se registra desde que nace hasta los 6 ó 7 años de edad es la que permanece como conducta grabada para el resto de su vida, poco puede hacerse para borrar esta información, de ahí lo importante que es formar individuos creativos de manera lúdica con estímulos controlados a través de sus juguetes que son los primeros objetos con los que se tiene contacto. Dentro de la información recibida en la etapa preescolar, se reconoce la importancia de desarrollar las habilidades motoras finas (el uso de las manos como herramienta para el logro de precisión) en el niño como parte del proceso de formación integral del mismo, pues se encuentra interrelacionada con la creatividad y la percepción estética por lo que éstas no deben descuidarse.

Pese a los avances en las investigaciones dedicadas al desarrollo de los infantes, poco ha sido el esfuerzo de los investigadores y productores de juguetes por mejorar la producción de esos objetos destinados a los niños llamados juguetes. Actualmente los estudios previos a su diseño son básicamente encaminados a satisfacer necesidades creadas por una carrera hacia un consumismo desenfrenado.

El objetivo del presente proyecto es diseñar un juguete infantil que sirva como apoyo para el desarrollo por un lado, de habilidades motoras finas dentro de las que se encuentran las habilidades de autoayuda, que en este caso consiste en enseñar a niños y niñas en edad preescolar la utilización de los broches más usuales en la ropa infantil, y por otro lado el fomento a la lectura, razón por la cual será diseñado en forma de libro-objeto, todo esto con el fin de que al aprender habilidades motoras de autoayuda éstas le brinden lo siguiente: la satisfacción personal de poder realizar sus actividades, independencia y prestigio dentro de su grupo.

Por otro lado, la presente pretende ser una contribución al mejoramiento de la producción del juguete en México, así como al conocimiento de lo que se puede hacer y de cómo se puede lograr, sirva la presente como fuente de información y una invitación para el desarrollo de nuevos productos con soluciones eficaces y novedosas, fruto del compromiso que se adquiere con la sociedad, cuyos depositarios son, en este caso, las niñas y niños de este país.

CAPITULO I. EL JUEGO Y EL JUGUETE.

I.1. EL ANALISIS DEL JUEGO.

Según Bijou (Bijou,27,39), durante la etapa preescolar, el niño dedica gran parte de su tiempo al juego, más que a cualquier otra actividad. Como afirman Stone y Church (citados por Bijou, p. 39) no sólo le dedica la mayor parte del tiempo, sino que también, convierte cualquier cosa en una distracción. Pues el niño pequeño en buen estado de salud, investiga, manipula y evalúa objetos y eventos en forma permanente. La mayor parte de su conducta exploratoria recibe el nombre de juego.

Para el mismo autor (Bijou,39-41) ha habido muchas teorías para explicar el juego, pero no han producido prácticamente investigación alguna sobre las condiciones que fortalecen, debilitan, amplían o depuran esta actividad, hasta donde se sabe. Los estudios no han hecho más que catalogar la variedad existente.

En su análisis funcional de las conductas como juego Bijou (Bijou,41,42,43) sugiere que todas las actividades de juego pueden ser analizadas en términos de varias categorías dentro de las cuales se encuentra el análisis funcional del juego diferenciador de respuestas, esta categoría de juego, a menudo denominado juego de destreza o de práctica implica la interacción del niño con los objetos, de lo que llega a obtenerse una conducta cada vez más efectiva. El aprendizaje de nuevas respuestas se disfruta y es excitante, sólo debe observarse a un niño perfeccionando una actividad. Este tipo de juego extiende el repertorio de habilidades y destrezas.

Según Fitzgerald y col. (Fitzgerald,286) los preescolares parecen sentirse atraídos por juguetes que están al alcance de sus aptitudes cognoscitivas pero que sean a la vez lo suficientemente complejos como para presentar un reto.

En la bibliografía consultada por Bijou (Bijou,46,47) sobre el juego, a menudo se menciona el problema de si debe ser una actividad libre o estructurada y siempre lleva implícito un juicio de valor. El juego libre es deseable en tanto que el estructurado es indeseable. Si se acepta esta dicotomía, se creerá que el juego libre permite que se expresen instintos e impulsos naturales mientras que el estructurado las entorpece. Ambos tipos, como toda conducta, tienen sus condiciones determinantes particulares. El juego estructurado es la conducta que muestra un niño cuando se le presenta una situación en la que se le da un espacio, materiales, instrucciones explícitas o implícitas, en ocasiones en compañía de otros niños con miras a lograr un objetivo. Ahora bien, tanto el juego libre como el estructurado, si están diseñados adecuadamente y tienen buena supervisión, contribuyen al desarrollo infantil, pero ninguno de ellos lo hace de manera automática.

I.2. EL UNIVERSO DE LOS OBJETOS

Para Marcel Mauss (Jaulin 207,208) los objetos reflejan una práctica social y cultural dentro de un universo denominado civilización, surgen en principio para satisfacer necesidades de los individuos reflejando así un modo de aprehensión y

asimilación del universo, dando lugar a un conjunto de relaciones y vínculos de unión entre ambos. El mismo autor, desde el punto de vista etnográfico subraya este vínculo afirmando que: en el fondo son mezcolanzas. Se mezclan las almas y las cosas; se mezclan las cosas en las almas, se mezclan las vidas y por último las personas y las cosas mezcladas salen cada una de su esfera y se mezclan; en eso consiste precisamente, el contrato y el intercambio. Definiéndose esta característica, como cualidad contextual de los objetos, es decir, que el hombre se expresa a través de todo aquello que crea y fabrica.

En este sentido Abraham Moles coincide en señalar que "El objeto se convierte en mensaje, y en mensaje social, el objeto ha surgido del mundo de los hombres", y considera ante todo los objetos como mediadores de la relación entre cada hombre y la sociedad. (Moles,13)

Por tanto, vemos que el objeto, tiene dos definiciones de uso: una económica en cuanto al valor de uso o valor utilitario y otra, su valor simbólico, valor dado por el uso afectivo, imaginario cargado de signos, de sentimientos lo cual va a determinar el efecto que ejerza en el niño, como juguete. Todo esto ha ido creando un lenguaje alrededor de ellos que se ha conformado a través del tiempo con la práctica de los rituales de la vida cotidiana.

El juguete como objeto cumple con la función de establecer vínculos afectivos, cognoscitivos e integradores entre el niño consigo mismo y con la realidad del medio social. Como todo objeto creado por el hombre tiene una intención de uso y de relación, una dimensión estética y afectiva por lo que su finalidad particular rebasa la mera función utilitaria.

1.3. EL ORIGEN E HISTORIA DE LOS JUGUETES.

Desde el punto de vista histórico puede afirmarse que los juguetes existen a partir de que el hombre apareció sobre la tierra, pues el hombre cabalmente entendido, es el Homo sapiens, el Homo faber y el Homo ludens, este último del latín ludus, que significa: juego como diversión y entretenimiento.

Muchos objetos y hasta una persona en ciertas circunstancias pueden ser un juguete. Y es que de cómo se juegue con algo depende que ese algo sea juguete o no lo sea, así pues en sus orígenes cualquier cosa pudo haber sido un juguete, ya que todo objeto puede transformarse en las manos de un niño en pretexto para el juego.

En opinión de Teófilo Huerta (Conacyt,72), antiguamente, en las culturas mesoamericanas, los niños contaban con una rica variedad de juguetes de barro, piel, madera, lana, algodón, tule, hoja de maíz y demás materiales de la región; así el niño establecía un estrecho contacto con la naturaleza, además, el uso del juguete no era para el niño una forma de pasar el tiempo, sino un instrumento fundamental en su integración a la comunidad y a su cultura, ya que su educación giró alrededor de la guerra, de la defensa de su gente y su territorio y no por esto el niño dejaba de ser niño.

Hoy día, en contraposición con los juguetes modernos, están los juguetes indios y africanos que como en la antigüedad, preservan el sentido de enseñar a sus niños a asumir el mundo, a hacerse cargo de él, siendo los juguetes un vehículo para

incorporarse a su medio ambiente, al mundo de los adultos (Jaulin,9).

En opinión de Lucio Díaz Sánchez en el México prehispánico, es igualmente notable el hecho de que se hayan encontrado muchas pequeñas construcciones de casas y templos, que en la actualidad llamamos maquetas, si bien los arqueólogos las consideran como tales, también pudieron haber sido juguetes (Conacyt, 60).

El juguete más antiguo del que se tenga registro es sin duda la muñeca, fiel compañera de niños y niñas de todas las razas y culturas del mundo, quien por siglos ha sido el juguete por excelencia y sin duda el máspreciado.

Según Enrique Guarnier (Conacyt, 63) "En la colección de juguetes del Museo Británico puede verse una muñeca que fue hallada en la tumba de una niña egipcia, que carga a un pequeño en sus brazos los cuales son móviles". Por estas razones a través de la muñeca podemos tener una idea más completa del papel del juguete en la historia de la humanidad.

En opinión de Juliette Grange (Jaulín,140,) la historia sobre el juguete por lo general, sólo reconoce cierto grupo social como si fuera el único existente: el burgués, cuyos juguetes son en este caso, objetos de vitrina, objetos de arte, de colección, de un valor monetario nada despreciable de ahí que ninguna mano infantil los haya usado jamás con espontaneidad. "Estos objetos de vitrina, son pasatiempos de adultos, divertimentos de las minoritarias clases privilegiadas de los siglos XVIII y XIX, ellos no podrían ser considerados razonablemente como representativos de los juguetes de niños del pasado". (Jaulin,141)

En este sentido cabe aclarar, que aún cuando estos juguetes y muñecas, propiedad de coleccionistas no sean consideradas como juguetes en su sentido etnográfico, sí pueden incluirse en su historia, dentro del contexto de la evolución de los mismos.

Para Juliette Grange (Jaulin,142), siempre ha habido juguetes, es decir objetos con los cuales jugaron los niños, pero su proliferación parece ser un síndrome del nuevo status social del niño. Para hablar de los objetos en las civilizaciones debe hacerse a través de una etnología del pasado mucho más que de su historia.

La historia del juguete es pues, un reflejo de la historia del niño, dentro de su contexto social.

I.4. EL JUGUETE-OBJETO COMO PRODUCTO DEL MEDIO URBANO.

Pierre-Noël Denieul (Jaulín,7), en su interesante aportación al estudio del juguete comenta que: la etnotecnología, es el estudio de la interacción de una sociedad y su tecnología, dentro de este amplio tema está el estudio del juguete pues constituye en primer lugar, uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos y corresponde por otra parte a un proyecto de civilización, fabricado con una intención, así, mas allá del simple juguete-objeto, significa o representa una práctica social y nos informa sobre la organización ideológica, cultural y mental de nuestras sociedades industriales.

De este modo, para J. Grange (Jaulin,177), los cambios sociales, culturales y

económicos profundos en la sociedad moderna urbana provocan cambios en el status del juguete de los que se puede hacer una enumeración parcial:

A) Aislamiento del niño en la familia. La cultura infantil está por desaparecer pues los cantos, cuentos y juegos tradicionales así como su modo de transmisión ha sido perturbado a través de la vía representada por los medios masivos de comunicación.

B) Interés social por entretener a los niños. Proliferación de los juguetes que son creados y regalados por los adultos para compensar su aislamiento.

C) Separación niño-adulto. Fin de la diversión común y compartida y también de su participación en las tareas cotidianas usuales dentro de la sociedad.

D) Especialización de la tecnología. Los poseedores del saber técnico no forman parte del medio social cercano a los adultos y los niños, ni conocen ni comparten sus necesidades reales, por lo tanto el juguete es un producto impuesto a la sociedad de consumo.

E) Disolución de las sociedades infantiles. Ya no hay material a disposición del niño, no hay espacio para compartir con otros niños -como serían los juegos en la calle-, de no ser en la escuela.

F) El juguete es un satisfactor de necesidades creadas. Como consecuencia de su aislamiento, el niño urbano pasa horas frente a la televisión, la sociedad industrial, sabiendo esto y considerando que es altamente influenciable se ha valido de un aparato publicitario multimillonario, para convertirlo en consumidor compulsivo en potencia de cuanto juguete se le presenta por este medio.

En el artículo "The Brat Market" publicado recientemente por la revista Forbes (Forbes, 126) afirma que el nuevo gran consumidor es el niño de 4 a 12 años de edad, pues este año, 1990, del mercado para niños se espera alcanzar \$ 75 billones de dólares, aproximadamente el 2% de la economía norteamericana. Esta situación es definitivamente el resultado de una carrera por la novedad en el seno de una competencia desenfundada, termina diciendo la revista.

Por estas razones la producción del juguete ha aumentado considerablemente y se presenta como un artificio del mundo adulto, siendo que el niño no está de ninguna manera en busca de lo irreal y lo artificialmente hermoesado, aunque parezca imposible, justamente lo que el niño busca atrapar, entender, y comprender es su realidad y lo que pasa a su alrededor pues es curioso al observar, preguntar, imitar, esto revela su deseo insesante de tomar parte activa y responsable del mundo que le rodea.

Disneylandia y su mundo son un claro ejemplo de esto, al respecto Alan Watts dice:

"El verdadero significado de Disneylandia es un reflejo de la noción que los adultos tenemos de los niños, lo que son, lo que les conviene, lo que les va a gustar. Los niños empezaron a formar una clase especial de seres humanos con la revolución industrial, que fue la época en que empezamos a inventar un mundo cerrado para ellos, una sociedad-niñera con la que retrasar al máximo su incorporación a la vida adulta. En realidad los niños son pequeños adultos que quieren tomar parte en el mundo de los mayores lo antes posible...Esta supresión neurótica del crecimiento se manifiesta visiblemente en el mundo de plástico y hojalata que constituyen los juguetes del niño,

un mundo de aviones miniatura, pistolas que no disparan, cocinas, equipos espaciales, que los mantienen entretenidos y alejados de la vida adulta." (Watts, A. "El gran mandala" p.65)

Según Roger Renaud (Jaulin, 33), es el adulto quien primordialmente tiene necesidad de juguetes tan numerosos y tan atractivos que da al niño, un exceso de éstos pues no tiene más cosas que dar, como por ejemplo su tiempo, atención, cariño, etc..., se esfuerza para hacer jugar al niño, que en vano reclama simplemente compartir el entorno cotidiano con los adultos.

I.4.1. FUNCION Y SIMBOLOGIA DEL JUGUETE

El juguete como objeto cumple con la función de establecer vínculos afectivos, cognoscitivos e integradores entre el niño consigo mismo y con la realidad del medio social. Como todo objeto creado por el hombre tiene una intención de uso y de relación, una dimensión estética y afectiva por lo que su finalidad particular rebasa la mera función utilitaria.

La historia del jugar y su función quedan inmersas en la vida cotidiana, en el modo de vida y en el de la relación cotidiana con los seres y con los objetos que nos rodean por ello se presentan dos cuestionamientos: la relación que surge entre los niños al jugar y la relación que se establece entre el niño solo y sus juguetes, que es el que nos interesa para este caso.

Para Pierre-Noël Denieul (Jaulin, 44) una concepción del juego y del entretenimiento, está ligada a estos tres puntos de vista acerca de la función del juguete-objeto:

A) El juguete como fin en sí mismo, el objeto como producto industrial terminado y listo para el juego.

B) El juguete a construir como objetivo del juego, objeto fabricado por los mismos niños.

C) El juguete-instrumento-herramienta, como medio al servicio de una actividad lúdica organizada.

Estos dos últimos son considerados como menos condicionantes pues favorecen la imaginación, la expresión de cierta libertad y dan margen de creatividad al niño.

En cuanto a su función, el juguete ha sido reconsiderado en los países desarrollados como Bélgica, Francia y Suiza como lo afirma Pierre-Noël Denieul "el juguete no es ya una simple diversión, pues es reconocido como un útil de educación y de formación cultural, rivalizando en estos campos con el disco y con el libro". (Jaulin p.61).

Para Juliette Grange (Jaulin, 138), el juguete siendo un objeto de tipo particular, nos presenta siempre el reto de funcionalidad y será juguete en la medida en que deje abierta la posibilidad de juego, que exista la posibilidad de crearlo, variarlo, imaginarlo y transformarlo.

Para Fornari (UAM,25) en el ámbito del diseño, el término función, sería considerado como el para qué sirve algo, cual es su utilidad, así considera que justifican su existencia, para servir a una finalidad humana, también establece que los productos son en principio útiles, lo que sí se puede diferenciar, es su tipo genérico de utilidad para lo cual propone distinguir tres tipos de valores utilitarios:

- A) Utilidad principalmente física
- B) Utilidad principalmente psíquica
- C) Utilidad psico-física.

El objeto-juguete se caracteriza tanto por su valor utilitario como por su valor simbólico, lo cual va a determinar su uso, y el efecto que ejerza en el niño. De este modo el efecto de la sociedad industrial sobre el juguete, le carga de símbolos para que cumpla con su función normalizadora y mediatizadora dentro de la sociedad industrializada, lo que Juliette Grange (Jaulín, 93) llama "objeto-signo como soporte de representación, significación y eventualmente de la ideología transmitida a los niños a través de sus juguetes".

Para Pierre-Noel Danieul (Jaulín, 8,9) el objeto-juguete "es esencialmente el producto de un medio urbano y refleja relaciones de soledad y de carencia afectiva", por otra parte señala sobre su carga simbólica que "el juguete como objeto, dice algo distinto que él mismo y remite a la totalidad cultural y tecnológica que lo ha engendrado" y refleja un nudo de funciones y de relaciones que no se pueden comprender más que con referencia a la totalidad de su medio ambiente socio-cultural.

Dentro del rol ideológico que representa el juguete industrializado, Liliana Santirso (Conacyt, 120, 121) sostiene que la educación para la violencia y el consumismo puede observarse en dos casos muy ilustrativos: el juguete bélico y el juguete de moda, es decir, plantea "la hipótesis de que el condicionamiento de las relaciones a través del juego planteado por determinado tipo de juguetes crea un sistema emocional que tiende a reproducirse, aún sin el mismo juguete". En cuanto a los juguetes de moda, continúa diciendo la autora, "...La estrategia del consumismo se inicia desde la cuna y ésta es una forma hábil de condicionamiento", éstos se convertirán en símbolo de status y a través de ellos, el niño ingresará dolorosamente en el mundo de las diferencias sociales.

La lista de influencias de los juguetes en la psique infantil es muy amplia dado su carácter de instrumento, de herramienta, de objeto fundamental del tiempo libre del niño. Cuando se trata de entender el para qué y el porqué del eterno compañero del niño, el juguete, es mucho más importante de lo que parece a simple vista, el que se trascienda la apariencia para llegar a la esencia.

1.4.2. MATERIAL Y JUGUETE

En lo referente al objeto-juguete y la utilización de los colores unida al tipo de material utilizado en su fabricación está la tesis de Juliette Grange (Jaulín, 96) quien afirma que "La diferencia fundamental entre los materiales no es una diferencia de representación sino una diferencia en la manera de ser soporte de representaciones".

Desde el punto de vista natural, es importante dar al niño una posibilidad de manipulación, de deleite al tacto, de ensueño activo real, pues la imaginación material y el trabajar con la materia se encuentran en el origen del psiquismo del niño y todas las formaciones futuras del espíritu, incluidas las más abstractas, tienen su raíz en esta imaginación de la materia (Jaulin, 96).

A pesar de su nombre el material denominado plástico, es menos substancial, menos maleable, y por consiguiente dentro de nuestra definición, menos natural que los otros materiales. El plástico carece de profundidad y de intimidad física pues transmite de manera distinta el calor, como ocurre en el caso de las muñecas, de modo que es un soporte débil para el ensueño y la imaginación material sin embargo es un excelente soporte de colores, de signos, de representaciones artificiosas y fuera de la realidad.

En cuanto al plástico, para Juliette Grange "Existe, sin embargo una diferencia profunda en términos de imaginación material y de manipulación. Este material no puede ser soporte de una actividad creativa sino por modificación destructiva. Así el juguete de plástico no puede ser un verdadero material ni un verdadero útil para el juego" (Jaulin, 94). Los juguetes fabricados en dicho material son recibidos de una manera absolutamente exterior mientras que los juguetes de madera, piedra, hueso, tela, cartón, lámina, pueden ser reparados, repintados, modificados, mientras que el plástico no hace más que romperse, se quema sin gracia, sin llama y su humo es altamente tóxico, pues la diferencia no es solamente sustancial e inherente al objeto mismo, sino también relacional.

I.4.3. EL PAPEL DE LA MUÑECA EN EL JUEGO INFANTIL, SEXISMO Y JUGUETES.

Definitivamente, la muñeca es insustituible, pues en el juego infantil cumple un papel de tipo afectivo muy importante, se trata de un juguete en el que la niña o niño proyectan sus experiencias y sentimientos.

Por ésta razón puede calificarse a la muñeca como uno de los primeros objetos de relación que nacieron con el hombre cuyo uso se mantiene hasta nuestros días como lo señala Enrique Guarnier (Conacyt, 63), "posiblemente las muñecas fueron las primeras invenciones dedicadas en la antigüedad para la diversión de las criaturas, pues se han encontrado en algunas excavaciones, objetos tallados en piedra o madera, que representan al ser humano en su forma más elemental. No obstante, muchos de estos juguetes eran utilizados para instruir a los pequeños ciudadanos en el respeto hacia las imágenes religiosas o místicas".

Pero ¿cuándo nació la muñeca? al parecer, las muñecas existen desde tiempos prehistóricos, comenta Alma Rosa Alva (Conacyt, 92-98), aunque probablemente las primeras se utilizaban como objetos religiosos o ceremoniales, uso que aún se les da en comunidades aisladas. Las primeras muñecas no eran más que palos vestidos con pieles de animales, pero eran muñecas. Entre las de mayor antigüedad se encuentran las figuras de barro provenientes de Mohenjo-Dan, hoy Pakistán, se remontan al año 3 000 A.C.

También existen referencias de muñecas durante la XVIII dinastía de Egipto, las cuales ocupan un sitio especial en la historia de las muñecas, pues eran colocadas en las tumbas de adultos y niños, eran pequeñas, planas y sin pies, para evitar que huyeran, algunas tenían articulación en los brazos y usaban peluca.

Por otra parte independientemente de si es niño o niña, en momentos difíciles el individuo-niño tiene la necesidad de la figura-compañía, con la cual canalizar, no sólo su amor sino también su odio y coraje en este caso la muñeca ha cumplido a través de la historia de la humanidad con este papel integrador.

En su libro Historia de las muñecas Constance Eileen King (Eileen, Prefacio), define a la muñeca como una representación de la forma humana con la que el niño juega, esta representación es una necesidad que apareció en el hombre primitivo al tiempo que nació la necesidad de las vasijas que usaron para beber. Toda la cuestión imaginativa del pequeño se puede expresar a través de las muñecas, pues éstas, gracias a la imaginación, pueden llorar, reír o hablar. Los niños se relacionan con ella y canalizan sus emociones. En fin, con la muñeca se desarrolla una clase de juego de gran importancia para los primeros años de vida. Más tarde, cuando los niños crecen, su juego con la muñeca se torna más imitativo: lo que ella por su edad no puede hacer, lo logra a través de la muñeca.

Para Hurlock (Hurlock, 354) lo que también es importante, es que al identificarse con los juguetes, los niños obtienen un sentimiento de seguridad del que carecen algunos pequeños, por ejemplo, el llevarse a la cama a su osito o su muñeca, se ha descubierto que les ayuda a vencer su temor a la obscuridad, sienten que el juguete los protege en la misma forma que lo haría mamá.

Liliana Santirso (Conacyt, 122) afirma que en nuestra cultura, es sabido que "los juguetes ayudan a encasillar los roles femenino y masculino de acuerdo con los esquemas sociales vigentes", pero nada más injusto que esto, pues para los niños varones es igualmente importante la muñeca como parte de su desarrollo emocional, así como también resulta necesario permitirle a la niña construir objetos con un mecano para el desarrollo de su habilidad manual y su creatividad.

En torno a lo anterior Arnold Gesell coincide en que las diferencias de sexo en la elección de juegos se definen con mayor claridad a los 6 años de edad. "Sin embargo, ambos sexos encuentran un campo de acción común en la actividad motriz gruesa y en el juego imaginativo". Al referirse al uso de muñecas, el mismo autor señala "A los cinco años y medio, se juega mucho con muñecas, principalmente vistiéndolas y desvestiéndolas. Hacia los seis años, el juego con muñecas llega a su punto culminante. El juego de la casita en el que se incluye el empleo de muñecas, goza decididamente del favor de los niños". (Gesell, 102)

Adela Turín, creadora de la colección de libros infantiles A favor de las niñas afirma que "ya a los cuatro años... los niños están en disposición de distinguir los roles y de identificarse con ellos" pues "la clasificación que atribuye a los varones un valor intrínseco más elevado..., se halla interiorizada incluso en los niños muy pequeños y toda

la sociedad, de este modo la educación continuará desarrollándola del modo más flagrante, pero también del modo más sutil con mensajes contundentes y explícitos, pero sobre todo con mensajes simbólicos mediante los canales mas diversos como la literatura infantil y los juguetes por ejemplo".(Clij, 25)

Los niños juegan con cualquier cosa desde un tren hasta una estufa miniatura antes de los tres o cuatro años, después ellos van directo a los estereotipos, y esto se conoce muy bien en el negocio de los juguetes. Si se busca en las tiendas los juguetes para niños de 5 años en adelante, se verá que los de niños estarán en un pasillo y los de niñas en otro. Pero aunque los estereotipos no fueran a propósito, las compañías han encontrado que algunos padres lo fomentan.

Sólo un análisis minucioso y la observación despiadada del material destinado a la infancia, pueden permitirnos descubrir todos los canales por los que circula el adiestramiento para los papeles sexuales.

CAPITULO 2. CARACTERISTICAS DEL LIBRO-OBJETO INFANTIL.

2.1. ANTECEDENTES.

En opinión de Bruno Munari el experimentar con el libro como objeto es “un problema de experimentación de las posibilidades de comunicación visual del material editorial y de sus técnicas.” (Munari,218) escaso interés suele merecer el tipo de papel, el color, la tinta, y todos aquellos elementos con los que se realiza el libro como objeto.

Munari busca experimentar con el libro como objeto comunicante, su objetivo era encontrar si éste podía comunicar visual y táctilmente sólo con los medios editoriales de producción o bien independientemente de si contenía texto o no. El problema era: ¿podía comunicar algo? y de ser así ¿qué?. Por tanto busca toda clase de papeles posibles y con esto diseña un libro ilegible, experimenta utilizando diferentes elementos comunicantes como; el ritmo visual-temporal en el uso de diferentes formatos, así como los materiales, en el uso de papel de diferentes texturas y calidades, también utilizó sólo dos colores; blanco con negro y blanco con rojo, con lo que el efecto rítmico se acentuaba, su objetivo era comprobar si se puede utilizar el material con el que se hace un libro, en este caso excluido el texto, como lenguaje visual.

“Los primeros libros ilegibles realizados con distintos materiales, fueron expuestos por primera vez en Milán en la librería Salto en 1950, a través de unos pocos ejemplares hechos a mano. Uno de estos libros fue editado por el Museum of Modern Art de Nueva York en 1967.” (Munari,226)

Como consecuencia del experimentar sobre las posibilidades visuales y táctiles del libro como objeto comunicante surgen los “Prelibros publicados por Danese en Milán en 1980”.(Munari,226)

Estos pequeños libros fueron proyectados para niños de tres años, éstos eran confeccionados con materiales distintos, con distintas encuadernaciones y desde luego con diversos colores, cuyo título al derecho y al revés es libro, pues a un niño no se le puede decir: has tomado el libro mal, dale la vuelta. “Hay que facilitarle al máximo el contacto con el libro. El niño tiene que memorizar que el libro es algo agradable para todos los sentidos: vista, tacto, peso, material etc.” (Munari,238)

Para Danese estos libros “Tendrían que dar la sensación de que los libros son objetos hechos así y que dentro contienen sorpresas muy variadas. La cultura está hecha de sorpresas...”(Munari,234)

Se puede afirmar que si en principio se logra a través de estos prelibros propuestos por Danese, provocar el primer impulso a investigar, manipular, descubrir y sorprender con este encuentro, se habrá conseguido despertar el interés por los libros y prevenir el rechazo o miedo al libro con el que crecen muchas personas, pues como ya es sabido en todo el mundo, el interés por la lectura está siendo desplazado alarmantemente por el video y la t.v.

Muchas personas están preocupadas por ello, así “Los mejores autores e ilustradores infantiles tratan de estimular la creatividad, el gusto, la sensibilidad y la capacidad de comprensión del arte, aportando con sus medios una contribución a la

educación del niño.", (Bozenjovsky pág.3) y muchas más deberían preocuparse ahora por contribuir a fomentar la lectura por cualquier medio.

2.2. EL LIBRO-OBJETO INFANTIL, DEFINICION.

Los prelibros publicados por Danese para niños de tres años están contruidos con diferentes materiales de manera que sean distintos a los libros tradicionales y fueron hechos tratando de satisfacer las necesidades sensoriales de esa edad, pero para niños en edad preescolar además de las sensoriales se pensó en satisfacer por ejemplo, la necesidad que es característica de esta edad de desarrollar alguna habilidad que le permita elevar su autoestima y su prestigio dentro de su grupo social como puede ser en este caso su destreza oculo-manual como parte de las habilidades motoras finas para con esto contribuir al aumento de su conocimiento del mundo que le rodea y preparar su adaptación al mundo adulto.

Por tanto, el diseño del libro-objeto se plantea como un medio que contribuye al fomento de la lectura, así como al desarrollo senso-perceptual e intenta además experimentar sobre las posibilidades visuales y táctiles del libro como objeto y como herramienta para habilitar al usuario en alguna actividad que le permita interactuar con el libro-objeto con una actitud mas participativa, y menos pasiva.

2.3. EL LIBRO COMO JUGUETE.

Ya hemos visto que el libro como objeto-juguete puede ser utilizado como objeto y como medio de transmisión no solo del lenguaje formal escrito, sino también de otros mensajes tales como: visual, táctil, sonoro, térmico, métricos, simbólico, etc. Es preciso tener en cuenta la necesidad que tiene el ser humano en general y en especial el niño en sus primeros años de vida, de percibir los objetos a través de todos sus receptores sensoriales, comenzando así su primitivo aprendizaje del mundo, veremos entonces que si el objeto que se le presenta tiene forma de libro se dará, un primer contacto con el mundo de los libros y comenzará a considerarlos como parte de su mundo de objetos.

Partiendo de los prelibros y del experimentar con nuevos elementos transformándolos, sustituyéndolos, combinándolos de manera que den lugar a nuevas intenciones de diseño surge el libro como objeto, el libro como juguete.

Podría decirse: el libro como pretexto para el juego y el juego como pretexto para acercar al niño al libro, pues es la capacidad de despertar la imaginación lo que convierte a un libro en juguete, siendo que al mismo tiempo el libro representa desde la antigüedad uno de los estímulos primordiales para que el ser humano amplíe su imaginación, aumente su conocimiento y por este medio formar personas con una mentalidad más creativa y menos repetitiva.

2.3.1. DEFINICION Y CARACTERISTICAS:

Mediante la lectura de imágenes el niño identifica y se identifica con el mundo que

le rodea. Identificar objetos es una conquista que le procura al niño lector delante de su libro, el comprender hasta que punto el encuentro entre la imagen y el niño resulta estimulante. Pero leer no es sólo identificar, es también identificarse, ver un personaje, reconocerlo a la vez parecido y diferente, involucrarse afectivamente en este encuentro y encontrar la imagen de uno mismo, esta imagen no es una copia, es una creación, es un dominio sobre sí mismo, dentro de un juego propio y personal.

Leer una imagen es ser capaz de tomar de ella lo que dice, ser capaz de hacer de uno lo que vive el personaje, los niños muy pequeños perciben muy bien este contenido elemental, esencialmente afectivo.

En lo que se refiere a la definición del libro-objeto infantil se puede hacer una enumeración de características generales que pueden considerarse tales como:
A) es un juguete disfrazado de libro que al interactuar con él pueden descubrirse diversas informaciones y contienen muchas sorpresas B) es un libro disfrazado de juguete en el que de manera lúdica se pueden aprender muchas cosas incluso habilidades motoras para dar la sensación de que los libros son objetos hechos así y que dentro contienen sorpresas muy variadas C) es un libro-objeto con el que se puede sentir una respuesta directa D) puede llevar texto o prescindir de él E) puede respetar un orden de lecto-manipulación o tomar la decisión de elegir indistintamente cualquier página F) puede considerarse que tiene su aplicación pedagógica en la medida que cumpla con el propósito para el que fué creado
G) es un libro como pretexto para el juego y el juego como medio para acercar el niño a la lectura.

2.3.2. FUNCIONES DEL LIBRO-OBJETO.

Vemos con frecuencia que algunos niños pequeños menores de 6 años por imitación, al ver a sus padres y familiares consultar y leer libros manipulan el periódico, cuentos, libros, folletos de propaganda y hacen como que leen y hasta la pose copian. Ello constituye ya una relación física entre el niño y los libros. Esta relación se completa cuando descubren que se puede mirar dentro del libro. Esto se dá generalmente en compañía de un adulto, la lectura se convierte entonces en el privilegio de compartir un momento tranquilo donde se entremezclan el conocimiento, la inteligencia y la afectividad a la vez, por ello es muy importante que el niño vea que sus padres tienen el hábito de la lectura así educamos sin darnos cuenta.

Luego entonces una de las funciones del libro-objeto es la de acercar el libro al niño como parte de su mundo de objetos en donde, considerando las necesidades de cada etapa de desarrollo, viene contenida información variada capaz de sorprenderlo.

Para cumplir con esta función es preciso considerar las necesidades físicas y mentales de cada etapa de desarrollo para que el material cubra con las necesidades básicas, de manera que el niño se interese en manipularlo libremente.

Fundamentalmente el libro-objeto debe llamar la atención del niño, es decir debe ser agradable a la vista, en seguida debe proporcionar varios estímulos que actúen sobre

la vista, el olfato, el oído y el tacto. Debe estimular su creatividad al permitirle interactuar activa y libremente con él, debe también en este caso desarrollar alguna habilidad motora, auditiva o de otro tipo, así como estimular su imaginación proporcionando elementos contenidos en el libro-objeto como formas y texturas que le permitan participar activamente e imaginar posibles soluciones, es decir experimentar, y por último estimular el interés por los libros y la lectura.

Cabe aclarar que el presente proyecto no tiene la finalidad de enseñar a leer al niño, entendiendo como leer el recorrer la vista por el texto para interpretarlo o entenderlo, fundamentalmente la intención es la relación que se establece entre el niño y el libro como objeto con las posibilidades que éste le ofrece, así como la experiencia agradable de acercarlo en primera instancia, al libro como objeto comunicante en una actitud lúdica. Por lo tanto se sugiere a los padres que la lectura de los posibles textos incluidos en ellos deberá ser espontánea y opcional.

El desarrollo de la habilidad de la mano es paralelo al desarrollo de la inteligencia, en efecto, el trabajo manual de tipo refinado requiere la guía de la atención del intelecto. Podemos expresarnos de este modo: la inteligencia del niño que se ha servido de sus manos, tiene un carácter más fuerte, tiene la posibilidad de ejercitarse sobre el ambiente, para lo cual sirve la mano.

CAPITULO 3. CARACTERISTICAS DEL USUARIO DEL OBJETO A DISEÑAR.

3.1. Generalidades.

El ser humano, en su proceso de adaptación, es producto de la interacción con su medio ambiente, hecho con el que concuerdan la mayoría de los investigadores dedicados al estudio del desarrollo del hombre (Fitzgerald, 1981. pág.6).

Los dos procedimientos mediante los cuales, según Piaget (Piaget, 1983. Sarpe, 12) se realiza cualquier adaptación son: el de asimilación y el de acomodación, tanto en el dominio de las cosas inertes como en el de los seres vivos. El hombre trata de transformar el medio como un proceso de asimilación; o bien, si el medio pone resistencia a ese esfuerzo asimilador, le queda el recurso de obrar, no ya sobre el medio, sino sobre sí mismo, para modificarse, ó acomodarse a las circunstancias.

María Montessori (Montessori La mente, 38) afirma que la preparación del ambiente ofrece la clave para educar al niño desde su nacimiento, es decir, mucho antes de que éste vaya a la escuela. Para un verdadero cultivo del individuo señala que la parte más importante de la vida no es la que corresponde a los estudios académicos, sino al primer período, que comprende desde el nacimiento hasta los seis años, ya que es en este momento -el periodo creativo, también llamado periodo sensitivo-, cuando se forma la inteligencia, el gran instrumento del hombre.

Para Fitzgerald (Fitzgerald, 110, 138) desde que nace el individuo va adquiriendo información selectiva a través de estímulos del medio ambiente, los preescolares por ejemplo, extraen activamente retroalimentación de entre todos los estímulos ambientales a su disposición, aquello que tiene una inmediata relevancia para el organismo, haciendo uso de sus sistemas perceptuales activos, interrelacionados y autorregulatorios, que son: (a) el básico de orientación, (b) visual, (c) auditivo, (d) gusto-olfato y (e) sistema háptico (táctil).

De este modo, vemos como el niño por necesidad, aprende a construirse un mundo síquico a expensas del ambiente, con una actitud creadora.

Pero si el niño no ha podido actuar según directivas de su período sensitivo, se habrá perdido la ocasión de una conquista natural y se habrá perdido para siempre (el niño, 78). En este sentido, un gran número de observaciones realizadas en niños de todo el mundo prueban que el niño desarrolla su propia inteligencia a través del movimiento; el movimiento ayuda al desarrollo síquico y este desarrollo se expresa cuando el niño crea sus propios movimientos y una vez creados los ejercita y perfecciona; puede dirigirlos y mantenerlos bajo control. (Montessori La mente, 186)

Coincidimos con Collin (Collin, 32) al señalar que para obtener el esfuerzo intelectual exigido de un niño y que aquél sea adecuado a sus fuerzas, es necesario tener siempre en cuenta cierta maduración anatómo-fisiológica del organismo. Así la causa determinante de la evolución mental del niño será doble: biológica y social.

Insistimos en que todo comportamiento desde el más sencillo hasta el más complejo se organiza mediante un proceso de desarrollo y el aprendizaje no es la

excepción, así, la habilidad para el aprendizaje complejo la va adquiriendo como resultado de la interacción entre sujeto y ambiente producto de la adaptación (Fitzgerald, 141).

3.1.1. DESARROLLO MOTOR

Para hablar del desarrollo motor, nos hemos basado en el interesante trabajo presentado por Elizabeth Hurlock (Hurlock, 146, 151) en donde sobre este tema señala lo siguiente: el desarrollo motor es el del control de los movimientos corporales mediante la actividad coordinada de los centros nerviosos, los nervios y los músculos.

Durante los cuatro o cinco primeros años de vida posnatal el niño llega a controlar sus movimientos gruesos, que incluyen las zonas grandes del cuerpo que se utilizan para caminar, correr, saltar, nadar, etc. Después de los cinco años de edad, se produce un desarrollo importante en el control de las coordinaciones más finas, que incluyen a grupos musculares menores, utilizados para aferrar las cosas, tirar y atrapar pelotas, escribir y utilizar herramientas pequeñas.

Las habilidades motoras son coordinaciones finas en las que los músculos menores desempeñan un papel importante, una habilidad se puede describir con palabras tales como automática, rápida, precisa y suave.

Una capacidad bien aprendida se convierte en hábito, y un hábito es cualquier tipo de actividad repetitiva de funcionamiento suave, que se compone de patrones reconocibles de movimientos.

3.1.1.1. PUNTOS ESENCIALES EN EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES MOTORAS

Según Hurlock, (Hurlock, 152) para facilitar el aprendizaje de las habilidades motoras es importante contar con la disposición y libertad para aprender. Muchos padres, por el temor a que se lastimen, impiden a sus niños la oportunidad de aprender habilidades en las que se incluya una aguja por ejemplo, pero a los niños se les debe dar tiempo para practicar y dominar habilidades que contribuyan a una mejor adaptación. Sin embargo la calidad de la práctica es mucho más importante que la cantidad de la misma. Si los niños practican mediante tanteos, se desarrollarán malos hábitos de desempeño y movimientos ineficientes. Puesto que la imitación de un modelo desempeña un papel importante en el aprendizaje, será preciso que los niños dispongan de buenos modelos que imitar: de ahí la necesidad de una guía para poder hacerlo correctamente. Una correcta dirección ayuda también a corregir errores, antes de que los aprendan tan bien que les resulte difícil modificarlos.

La motivación es otro factor importante y es esencial para evitar que desaparezca el interés. Las fuentes comunes de motivación para aprender capacidades motoras son: (a) la satisfacción personal que adquiere el niño al poder realizar sus actividades, (b) la independencia y (c) el prestigio que en el grupo les dan las capacidades motoras.

Para alcanzar la independencia, los niños deben adquirir habilidades motoras que

les permitan hacer las cosas por ellos mismos. Estas incluyen la autoalimentación, el vestirse solos, calzarse solos, peinarse y bañarse. Para cuando los niños llegan a la edad escolar, lo óptimo sería que dichas habilidades hayan alcanzado el nivel de eficiencia que les permita cuidar a sí mismos casi con la misma rapidez de un adulto.

En las primeras etapas del aprendizaje de una habilidad motora, los movimientos corporales y manuales son torpes y carentes de coordinación y se realizan muchos movimientos innecesarios, pero a medida que se ejercitan éstas, aumentan la velocidad, la precisión, la fuerza y la economía de movimientos.

Algunas de las habilidades motoras se encuentran comúnmente en todos los niños de una cultura dada, debido a las experiencias similares de aprendizaje y las expectativas parecidas de los adultos. En la actualidad las habilidades que se espera que los niños aprendan en nuestra cultura incluyen el uso de las manos, los brazos, las piernas y los pies.

Puesto que la maduración de la coordinación muscular sigue las leyes de la dirección del desarrollo, las capacidades con las manos se pueden aprender antes que las de las piernas, además como la mayoría de las habilidades con las manos, son más útiles para los niños que las de las piernas, dedican más tiempo y esfuerzo a su aprendizaje, como resultado de ello, las habilidades motoras con las manos no sólo son más numerosas, sino que, la mayor parte se aprenden mejor y tienen más calidad que las de los miembros inferiores, las cuales en su mayoría son aprendidas durante los años preescolares.;

3.1.1.2. HABILIDADES MOTORAS FINAS.

Básicamente, el niño es un sistema de músculos con los cuales ejecuta movimientos en el tiempo y en el espacio, como lo afirma Gesell (Gesell el niño de 5y6,p.14)

Para Hurlock (Hurlock,155,158), el control de los músculos de los brazos, los hombros y las muñecas mejora rápidamente durante la niñez y alcanza casi el nivel de perfección de la edad adulta para cuando el niño tiene 12 años de edad. Por el contrario, el control de los músculos finos de los dedos se desarrolla a un ritmo más lento.

De entre las muchas habilidades de la niñez, las que se han estudiado más ampliamente son las de autoalimentación, el vestirse solos, el cuidado del aspecto personal, la escritura, el copiado, el lanzamiento y la captura de pelotas y la construcción por medio de bloques.

En cuanto a su función, las diferentes habilidades motoras desempeñan papeles distintos en las adaptaciones personales y sociales de los niños, como ejemplo, algunas habilidades ayudan a los niños a alcanzar la independencia que desean, mientras que otras contribuyen a que logren la aceptación social, pero como no pueden adquirirlas todas al mismo tiempo, se concentrarán en adquirir las que les ayuden a alcanzar el tipo de adaptación que sea importante para ellos en ese momento, así que es importante no desaprovechar este interés, por ejemplo, cuando los niños se sienten ansiosos por ser independientes, y esto ocurre antes de ir a la escuela, se concentran en adquirir las que lo hacen posible.

De entre las categorías funcionales de las habilidades de los niños, está la categoría de las habilidades de autoayuda éstas se suelen aprender en primer lugar, porque es importante para el niño saberse independiente, antes de convertirse en miembro de un grupo de compañeros, existe pues una motivación para su aprendizaje por parte del niño, estas habilidades incluyen la autoalimentación, el vestirse solos, el calzarse, el bañarse, el peinarse etc.

3.1.1.3. METODOS DE APRENDIZAJE DE HABILIDADES MOTORAS

Para Hurlock (Hurlock, 1953) el método que usa el niño para aprender una habilidad motora, es importante para la calidad de la habilidad que aprende eventualmente. Mientras que cualquier método, con el tiempo, puede permitirle al niño desarrollar una habilidad, algunos son mucho más eficientes.

Algunos de ellos son los siguientes:

A) APRENDIZAJE POR ENSAYO Y ERROR:

Sin dirección ni modelo que imitar, el niño prueba diferentes actos en forma aleatoria. Por lo común, esto suele dar como resultado una habilidad que se encuentra por debajo de las capacidades del niño.

B) APRENDIZAJE POR IMITACION:

El aprendizaje por imitación u observación de un modelo (por ejemplo, uno de los padres o un hermano mayor), es más rápido que el que se realiza mediante ensayo-error, pero se ve limitado por fallas del modelo. Así por ejemplo, un niño no aprenderá a nadar cuando imite a un mal nadador. Incluso si el modelo es bueno, el niño no tiene probabilidades de ser un buen observador.

C) APRENDIZAJE POR ADIESTRAMIENTO:

El aprendizaje bajo dirección y supervisión, en el que el modelo demuestra la habilidad y observa que el niño la imite correctamente, resulta especialmente importante en las fases iniciales del aprendizaje. Los movimientos deficientes y los malos hábitos, una vez que se establecen, son difíciles de eliminar.

3.1.2. DESCRIPCION DEL USUARIO, ETAPA PREESCOLAR.

Es con Freud (1856-1939) y su teoría psicoanalítica con quien comienza una nueva era para el estudio del niño, pues es la primera teoría que atribuye importancia especial a los primeros años del desarrollo humano, es una teoría de secuencia por etapas o periodos que no describiremos aquí, pero a partir de este hecho, los estudiosos del desarrollo del niño proponen divisiones por etapas, periodos, edades, etc. (Fitzgerald, 8).

Prácticamente todos los teóricos y otros estudiosos del desarrollo infantil están

de acuerdo en que la edad no es una variable causal en el desarrollo psicológico y prácticamente todos proponen o aceptan algún tipo de organización, en etapas (Lipssit, 53).

Para algunos, edad y etapa es la variable causal indicada por la edad.

Para Freud, Erickson y Piaget, una etapa es mucho más que una marca que señala el surgimiento probable de ciertas conductas o medios ambientes determinados (como es por ejemplo la edad preescolar). Antes bien, una etapa indica para ellos que la personalidad, intelecto o cualquier dominio que se considere, se encuentra estructurado de un modo particular. El concepto de estructura hace referencia a la forma en que se interrelacionan los elementos. Para Gesell, quien se basa en estadísticas de la conducta del niño, una etapa es una marca o indicio que señala que probablemente ocurrirán ciertas conductas (Lipssit, 55), señala también que la edad preescolar está comprendida entre los 5 y 6 años de edad.

Para Gesell los rasgos de madurez que siguen no deben considerarse como normas rígidas, simplemente ejemplifican las clases de conducta que tienden a reproducirse a esta edad, los rasgos aquí delineados pueden usarse para considerar el nivel de madurez que el niño ha alcanzado, para pensar en él como un todo es necesario tener un perfil de conducta, éste tiende a darnos una imagen compleja del niño como una unidad, a pesar de ello es necesario atender a todos los aspectos y observarlo desde diferentes ángulos y buscar aquellas características que posean significación especial. (Gesell El niño de 5y6 p.14)

3.1.2.1. OJOS Y MANO EN LA EDAD PREESCOLAR

Montessori (Montessori La mente, 213, 197) le otorga un primerísimo lugar en importancia a la mano como parte del desarrollo mental afirmando que la mano, guiada por la inteligencia, realiza el primer trabajo del hombre. Así, mientras en el período precedente, el niño era un ser casi contemplativo, en este nuevo período ejercita su voluntad.

Si la inteligencia del niño alcanza cierto nivel sin hacer uso de la mano, con la actividad manual alcanza un nivel más elevado y un carácter más fuerte.

Ya que la mano es un órgano elegante y de complicadísima estructura, que permite las manifestaciones intelectuales y establece relaciones especiales con el ambiente puede decirse que el hombre toma posesión del ambiente con sus manos (Montessori El niño, 136).

Asegura también que: "Mi experiencia me ha demostrado que si, por condiciones particulares del ambiente, el niño no puede hacer uso de su mano, su carácter no rebasa un nivel bajo, es incapaz de obedecer, de tener iniciativa y es perezoso y triste; mientras que el niño que ha podido trabajar con sus propias manos muestra un desarrollo sobresaliente y fuerza de carácter." (Montessori La mente, 197)

Algunas de las áreas del desarrollo en la etapa preescolar que Gesell describe

como probable comportamiento infantil dentro de la actividad oculo-manual, están las siguientes:

A) Ojos y manos en el niño de 5 años.

El funcionamiento de ojos y manos parece tan completo como el de un adulto, aunque en realidad debe desarrollar aún las estructuras más finas. Su acercamiento, prensión y abandono son directos, precisos y exactos en tareas motrices sencillas. Utiliza sus juguetes preescolares con mayor habilidad y determinación. Está adquiriendo mayor destreza con las manos y le agrada atar los cordones de sus zapatos, abrochar los botones que caen dentro de su campo visual, coser una hebra de lana a través de varios agujeros practicados en una tarjeta, haciéndola girar. El niño de esta edad debe tener una buena provisión de este tipo de materiales, para estar en mejores condiciones de utilizarlos a los seis. (Gesell, 18)

B) Ojos y manos en el niño de 6 años.

Parece tener mayor conciencia de su mano como herramienta y experimenta con ella como tal. Se dice que es torpe en el cumplimiento de tareas motrices finas y delicadas, aunque experimenta nuevas ansias por tales actividades. Quizá está menos interesado en lo que logra con las herramientas y más en sólo manejarlas. Toca manipula y explora todos los materiales, ¿qué se hace con ésto?, quiere hacerlo todo. A menudo hay más actividad que verdadera realización, puede desplazar su mirada con más facilidad y lo hace frecuentemente mientras trabaja. (Gesell, 66, 67)

3.1.2.2. VESTIDO Y CUIDADO DE LA ROPA EN LA EDAD PREESCOLAR

Para Gesell, quien divide sus textos por edades, los rasgos de madurez que siguen no deben considerarse como normas rígidas, simplemente ejemplifican las clases de conducta que tienden a reproducirse a los 5 y a los 6 años de edad. Para interpretar su individualidad y para conocer el nivel de madurez que éste ha alcanzado, al referirse a las actividades de autoayuda dentro de las cuales están el vestido y cuidado de la ropa dicho autor señala lo siguiente:

A) El vestido y cuidado de las ropas en el niño de 5 años.

Los padres comúnmente informan que el niño puede vestirse solo, pero no desea hacerlo. Desvestirse es aún más fácil que vestirse. El niño de esta edad se viste mejor si la madre ha extendido la ropa en la cama, prenda por prenda. De no ser así probablemente se las ponga aún con la parte de atrás hacia adelante. Puede manejar ahora todos los botones, a excepción de los ubicados en la espalda. Por lo general anudar los cordones de los zapatos es algo que escapa, a sus posibilidades; los que pueden

atarlos, lo hacen con un lazo flojo.(Gesell,24)

B) El vestido y cuidado de las ropas en el niño de 6 años.

El deseo de vestirse significa la mitad de la batalla ganada, pero no son muchos los niños de seis años que han adquirido ese deseo. Aunque a menudo no permita a su madre prestarle ayuda efectiva, la mera presencia de ella parece ayudarlo. El desvestirse se realiza con considerable rapidez.

También le encanta jugar a las carreras con la madre o el padre para ver quién se viste más rápido. El desvestirse lo realiza con considerable rapidez. El niño podrá necesitar menos ayuda en los días que no va a ir a la escuela. Si se ata los zapatos los ata flojamente. (Gesell,75)

En este caso consideramos que el niño en la edad preescolar ya tiene la madurez para vestirse y desvestirse, sólo que le hace falta la motivación adecuada para emprender la conquista de los broches que, en este caso, sería el primer obstáculo a vencer.

3.1.2.3. JUEGOS Y PASATIEMPOS EN LA EDAD PREESCOLAR.

Gran parte de su actividad, tanto personal como social, es juego, experimento, pasatiempo, recreación. Los juegos y pasatiempos revelan sus energías e intereses espontáneos.

Dentro de la descripción que Gesell hace sobre el comportamiento infantil dentro del área de juegos y pasatiempos, se encuentran las siguientes:

A) Juegos y pasatiempos en el niño de 5 años.

En esta edad resulta significativo que en sus juegos le guste terminar lo que ha empezado. Cuando se pregunta a un niño de esta edad qué es lo que más le gusta hacer, su respuesta más probable será jugar, y en verdad lo hace muy bien. Construye casas para sus muñecas con bloques de madera y proyecta situaciones personales ya que la casa desempeña un papel de importancia en la conducta que el niño de cinco años evidencia en el juego. El interés por las casas se expresa también en su reproducción imaginativa de los acontecimientos domésticos. Los varones participan de este juego tanto como las mujeres.

Las muñecas-bebés constituyen otro objeto de sobresaliente interés para el niño de esta edad. Usa las muñecas como bebés y este interés no se limita de manera alguna a las niñas: también los varones quieren jugar a las muñecas, las visten, las desvisten, las acuestan, etc... Gesell continúa diciendo que, pobre del niño de cinco años que anhela una muñeca para Navidad y encuentra en su lugar un animal de peluche. La cultura desconoce los senderos del desarrollo pues de otra manera, no obraría tan arbitrariamente. El interés por las muñecas es muy intenso a esta edad. En este sentido es una cuestión cultural sexista el que se evite a los niños varones jugar con muñecas.(Gesell,34)

B) Juegos y pasatiempos en el niño de 6 años.

Las diferencias de sexo en la elección de juegos se definen con mayor claridad. Sin embargo, ambos sexos encuentran un campo de acción común en la actividad motriz gruesa y en el juego imaginativo, a los cinco años y medio, se juega mucho con muñecas, principalmente vistiéndolas y desvestiéndolas. Hacia los seis años, el juego con muñecas llega a su punto culminante. El juego de la casita en el que se incluye el empleo de muñecas, goza decididamente del favor de los niños tanto como de las niñas. (Gesell, 102)

3.2. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL NIÑO.

En opinión de Hurlock, (Hurlock, 344, 349) los psicólogos y otros científicos reconocen desde hace mucho tiempo la importancia de la creatividad para el individuo y la sociedad. A pesar de ello, la creatividad sigue siendo uno de los temas más descuidados en las investigaciones científicas. Existen razones y limitaciones importantes para tal descuido.

La primera es que se creía que la creatividad o genio era hereditaria, o sea que al nacer se tenía, o no, la chispa divina del genio. Por lo mismo, si eran tan pocas las personas que nacían con esta capacidad, se consideró entonces que era mejor que las investigaciones científicas se concentraran en asuntos que afectarían a la mayor parte de la población. Otra razón es que se sostenía que las personas de alto rendimiento académico o sea, las de alta inteligencia, tenían mayores probabilidades de obtener éxito inmediato (académico y económico) que las creativas (pintores, músicos, artistas etc.) y que éstas vivían y morían en la pobreza y que si se les reconocían sus logros, era sólo hasta después de su muerte.

Por otro lado la creencia de que las personas creativas son inadecuadas para su sexo ha desanimado a los padres a encausar a sus hijos en la música, danza, artes e incluso en la ciencia. Esta actitud negativa hacia la creatividad ha tenido tendencia a disuadir el desarrollo del pensamiento científico.

Otra razón importante es que el tema es difícil de estudiar y todavía más difícil de medir y evaluar. Quizá por estas razones los científicos han rehuido las investigaciones en este campo que presenta tantas dificultades metodológicas.

Aún cuando la medición de la creatividad se encuentra todavía en sus inicios, debido a la dificultad para inventar métodos precisos de medición, existen suficientes evidencias con base en la observación y las mediciones simples de que se dispone en la actualidad para demostrar que su desarrollo sigue un patrón predecible.

3.2.1. ALGUNAS CONDICIONES QUE FOMENTAN LA CREATIVIDAD.

La creatividad aparece muy temprano en la vida y se muestra inicialmente en los juegos infantiles. El hecho de si seguirá o no este patrón depende en gran parte de las influencias ambientales que faciliten u obstaculicen la expresión de la creatividad, según

Hurlock (Hurlock,352) éstas pueden clasificarse en:

A) TIEMPO

Para ser creativos los niños no deben estar tan controlados que tengan poco tiempo libre para jugar con ideas y conceptos, poniéndolos a prueba en nuevas y originales formas.

B) SOLEDAD

Los niños sólo pueden ser creativos cuando están alejados de las presiones que les impone el grupo social.

C) MATERIALES

Se debe hacer una selección de los materiales de juego que se le proporcionan al niño, con el fin de estimular la exploración, la manipulación y la experimentación, que son elementos esenciales para desarrollar la creatividad.

D) AMBIENTE

Tanto el ambiente en el hogar como en la escuela deben estimular la creatividad, proporcionando orientación y aliento para utilizar materiales y elementos que la fomenten.

E) RELACION NO POSESIVA ENTRE PADRES E HIJOS

Los padres que no son excesivamente protectores ni posesivos animan a sus hijos a ser independientes y a confiar en ellos mismos; la independencia y la confianza son dos de las cualidades que contribuyen en gran medida al desarrollo de la creatividad.

F) METODOS DE CRIANZA

La crianza democrática y tolerante de los niños en el hogar y la escuela fomenta la creatividad, mientras que la crianza autoritaria la ahoga.

Algunos conceptos populares tales como que la creatividad puede medirse por el producto que crea una persona no tienen validez y es que la creatividad no siempre produce objetos que se puedan observar y juzgar. Por ejemplo una persona crea en su mente algo nuevo y diferente, pero sólo el que lo sueña o imagina sabe de qué se trata. En consecuencia, la creatividad puede considerarse como un proceso mediante el cual se genera algo nuevo, ya sea una idea, un concepto o un objeto, en una forma nueva.

Para Bijou (Bijou,89), el comportamiento creativo es el término que se utiliza para denominar el proceder de la solución novedosa de problemas.

En la actualidad se considera como algo crucial para el concepto de la creatividad, el darle más importancia al acto de producir que al resultado final de la creación.

3.2.2. ELEMENTOS CARACTERISTICOS DE LA CREATIVIDAD.

Para Hurlock (Hurlock,367) aún cuando las bases de la creatividad son innatas, como todos los potenciales congénitos, se desarrolla y se tiene que estimular. Cualquier condición que obstruya este estímulo impedirá su desarrollo.

A continuación se hace una breve descripción de los elementos que son característicos de la creatividad:

- A) La creatividad es un proceso, no un producto.
- B) El proceso se dirige a un fin, ya sea para beneficio personal o del grupo social.
- C) Lleva a la producción de algo nuevo, diferente y por ende, único para la persona, tanto si es verbal como si no lo es, si es concreto o abstracto.
- D) Se trata de un modo de pensar que no es sinónimo de la inteligencia y que incluye capacidades mentales distintas al pensamiento.
- E) La capacidad para crear depende de la adquisición de conocimientos aceptados.
- F) La creatividad es una forma de imaginación controlada que conduce a algún tipo de realización, ya sea en la pintura, la construcción de bloques, en las fantasías o los sueños.

Cuando los niños tienen edad suficiente para ir a la escuela, ya sea al jardín de niños, a la escuela maternal o al primer grado de primaria, recibirán estimulación, pero para entonces, quizá sea demasiado tarde. En esa época, pueden haberse acostumbrado tanto a seguir un patrón establecido por otros o a ir en contra del modo como lo hacen los demás, que el actuar o pensar de modo creativo les será difícil o imposible. Entonces, ninguna cantidad de estimulación será adecuada para romper completamente los hábitos ya constituidos.

En tanto no se puedan establecer pruebas o métodos que permitan determinar el grado de creatividad a una edad temprana, el único modo de superar ese riesgo es aceptar la suposición de que todos los niños tienen potencial creativo, aunque en grados variables y que por lo tanto, se les debe proporcionar la estimulación necesaria desde muy pequeños. Si se hace esto, muchos niños potencialmente creativos recibirán la oportunidad que necesitan para el desarrollo óptimo de su creatividad.

CAPITULO 4. ETAPA DE DISEÑO Y REALIZACION DEL PROTOTIPO

4.1. UBICACION DEL JUGUETE, MEDIO AMBIENTE FISICO Y MEDIO AMBIENTE CULTURAL DEL USUARIO.

Como ya se dijo en el punto 1.4. El juguete-objeto como producto del medio urbano, los cambios culturales y económicos provocan cambios en el status del juguete, que se presenta como satisfactor de necesidades creadas por nuestra actual cultura, hecho que se debe a que el juguete como objeto-signo es soporte de representación, significación y de ideología transmitida a los niños a través de ellos (Jaulin, Danieul, 58) los cuales están fabricados con una intención, así, representa o significa una práctica social y nos informa sobre la organización ideológica, cultural y mental de las sociedades que lo han generado. En este sentido, el presente libro-objeto, está dirigido a niños urbanos en edad preescolar y se presenta como una alternativa a la televisión (cuando es usada como niñera) dado que el niño urbano está más expuesto a los mensajes masificadores de la misma, los cuales crean en él la necesidad de poseer juguetes (consumismo). Por otro lado, si bien es cierto que los niños que no tienen juguetes utilizan su ingenio para construirlos, también lo es que, si en la actualidad poseer juguetes es inevitable, al menos debe pretenderse que éstos sean herramientas que desarrollen sus sanas potencialidades y su óptima integración al mundo adulto.

El presente juguete puede ser utilizado tanto por el niño rural como por el urbano a partir de los 5 años de edad en adelante, pero cabe aclarar que este proyecto se presenta como juguete alternativo y está enfocado fundamentalmente al segundo, ya que vive una problemática distinta a la del niño rural como ya se dijo, al señalar al juguete como satisfactor de necesidades creadas por las sociedades industriales, esto como consecuencia de su aislamiento.

Si consideramos que "...El problema de design, surge de una necesidad, como afirma Archer" (citado por Munari, p.38) entonces se considera una necesidad diseñar juguetes alternativos cuidando de no entorpecer sino habilitar y desarrollar capacidades en el niño, para Munari "estos problemas pueden ser detectados por el diseñador y propuestos a la industria" o viceversa. "En este caso el diseñador no debe dejarse comprometer en una operación realizada únicamente en provecho de la industria y en perjuicio del consumidor." (Munari,38)

4.2. OBJETIVOS DEL PROTOTIPO.

Dado que actualmente la gente lee cada vez menos, es importante despertar el interés en los niños por los libros así pues este libro-objeto también resulta ser una alternativa para su óptimo desarrollo, ya que el interés por la lectura se cultiva desde pequeños, razón por la cual se propone el juguete en forma de libro con la intención de acercar el libro al niño y al niño el libro como parte de su mundo de objetos.

De acuerdo con Bijou (Bijou,41,42) el presente proyecto puede clasificarse como

juego de destreza o práctica el cual implica la interacción del niño con los objetos, de lo que llega a obtenerse una conducta cada vez más efectiva, en este caso para el aprendizaje de habilidades motoras finas, por otra parte resulta ser también un estímulo a la creatividad del niño, ya que al interactuar con el juguete se le despierta el interés por descubrir cómo funcionan las cosas así como el aprendizaje de nuevas respuestas se disfruta y le resulta excitante, por lo que su conducta es cada vez más efectiva, además, el intentar solucionar el problema planteado, e identificar el error y su control, viene a ser un estímulo para su proceso de pensamiento y conducta creativa. Además, como afirma Fitzgerald (Fitzgerald,286) "los preescolares parecen sentirse atraídos por juguetes que estén al alcance de sus aptitudes cognoscitivas pero que sean a la vez lo suficientemente complejos como para presentar un reto" y en este sentido el presente libro-objeto lo cumple.

Como ya se expuso en el punto 1.2. El universo de los objetos, el objeto tiene dos definiciones de uso: su valor utilitario y su valor afectivo-simbólico, o como dice Fornari (Fornari, UAM, 25) su utilidad; física, psíquica o físico-psíquica, en este sentido y de acuerdo con Munari (Munari, 104), un diseñador deberá analizar y examinar los objetos bajo todos los aspectos posibles para llegar a entender el por qué y el para qué de los mismos, es decir, no sólo bajo el aspecto de su valor subjetivo, sino también bajo el aspecto de sus valores objetivos como son: funcionalidad, manejabilidad, forma, color, materiales, dimensiones, mantenimiento, ergonomía, etc.

4.2.1. ASPECTO SUBJETIVO, EL PARA QUIEN.

Según Fitzgerald (Fitzgerald,110-138) desde que nace el individuo adquiere información selectiva a través de los estímulos del medio ambiente, los preescolares por ejemplo, extraen activamente de entre todos los estímulos ambientales a su disposición aquello que tiene relevancia para el organismo, a través de sus sistemas perceptuales, por ello es importante preparar el ambiente infantil con elementos que contribuyan a optimizar su desarrollo integral y favorecer su adaptación.

Partiendo del análisis de las necesidades del niño observadas en el capítulo anterior y considerando el análisis de los antecedentes del proyecto, se han obtenido una serie de requisitos generales tanto subjetivos como objetivos que debe cumplir en principio la presente propuesta de diseño, en cuanto a los subjetivos tenemos los siguientes:

A) En primer término el juguete-objeto debe ser adecuado a la edad y etapa de desarrollo del usuario, es decir, debe satisfacer una necesidad de acuerdo a su edad. Como ya vimos existe en la edad preescolar la necesidad de hacer todo solo, de tal modo que se concentra en desarrollar y dominar las habilidades que le van a permitir cierto grado de independencia.

B) Otra necesidad a satisfacer es la afectiva y de identificación que en este caso, obtiene de interactuar con la muñeca, a través de la cual va a exteriorizar sus estados emocionales y afectivos tan significativos en esta etapa.

C) Debe satisfacer su necesidad de aprendizaje estético que se adquiere en la vida

cotidiana es decir, es necesario que represente una propuesta gráfica atractiva que le permita un aprendizaje visual.

D) Debe despertar su curiosidad y luego el interés de manipularlo, tocarlo, descubrirlo, reconocerlo, explorarlo y experimentar con él.

E) El objeto-juguete debe representar un reto a vencer que le permita primero, reconocer el error y su control, y luego la satisfacción de poder hacer las cosas, lo cual va a favorecer su autoconfianza, su autoestima, su independencia y su prestigio dentro del grupo social al que pertenece.

F) Debe actuar como estímulo.

G) Debe ser un objeto que desarrolle una habilidad, que en este caso será el desarrollo de la habilidad motora fina, la cual contribuye como ya hemos dicho, a una mejor adaptación del niño, tanto personal como social.

4.2.2. ASPECTO OBJETIVO, EL PARA QUÉ.

De acuerdo con Abraham Moles (Moles, 54) al referirnos al diseño del objeto, su realización "implica necesariamente un análisis consciente o intuitivo de sus funciones por parte de aquellos que lo producen" así como de aquellos que harán uso de él, lo que determinará su estructura física.

Para analizar el aspecto objetivo, el mismo autor (Moles, 33) afirma que hay dos dimensiones ligadas a la descripción de un sistema u organismo unitario: la complejidad funcional que está relacionada con las necesidades de los individuos miembros de un mercado, así como de la diversidad de actos elementales que el usuario puede combinar en su utilización y la complejidad estructural que sería el esquema orgánico del objeto a fabricar, las cuales permiten trazar un mapa del mundo de los objetos en general o un mapa del futuro objeto.

En este sentido, se enumeran a continuación los requisitos que se considera debe cumplir el juguete-objeto:

A) Debe ser presentado en forma de libro.

B) Debe tener las medidas adecuadas que permitan al niño tocarlo, manipularlo, utilizarlo y explorarlo con libertad y sin dificultad.

C) Debe ser de fácil mantenimiento, es decir, los materiales a usar deben permitir al objeto ser lavable, duradero e higiénico.

D) No debe ser tóxico.

E) Debe ser fácil de entender tanto por los niños como por los adultos.

F) No debe tener elementos punzocortantes para evitar el que pueda hacerse daño.

G) Debe ser divertido, no debe ser tomado como una inevitable obligación.

H) Debe ser presentado con etiqueta y empaque.

I) Debe incluir un instructivo-guía que oriente a los padres de familia sobre los objetivos del juguete y los medios para alcanzarlo, con el objeto de optimizar su uso en casa.

4.3. OBJETIVOS PARTICULARES DEL PROTOTIPO.

El objetivo principal es el diseño de un juguete que sirva de apoyo en casa para el aprendizaje de habilidades motoras finas dentro de las cuales se encuentran las habilidades de autoayuda que refuerzan su autoconfianza y su prestigio en el grupo social, que en este caso consiste en enseñar a niñas y niños en edad preescolar a utilizar los broches más usuales en la ropa infantil, dicho juguete debe permitir al niño desarrollar su coordinación oculo-manual con el fin de alcanzar una mayor destreza, precisión, y seguridad, mismo que será presentado en forma de libro con el objeto de acercar el libro al niño como parte de su mundo de objetos.

4.4. ANTECEDENTES.

Cabe aclarar que al momento de iniciar este proyecto se hizo un sondeo del mercado nacional y no se encontraron juguetes que enseñaran el uso de los broches. Existen escuelas que llevan el método de enseñanza Montessori dentro del cual se incluye la enseñanza-aprendizaje de los broches como parte de su programa de actividades de la vida diaria; dicho material se presentaba en bastidores de madera a los cuales les eran pegados con chinchetas, rectángulos verticales de tela con diferentes broches como por ejemplo seis ojales por un lado y seis botones por el otro, pero con la salvedad de que no contienen toda la gama de broches que son usados en la actualidad, es decir tienen por ejemplo unos ganchitos que tenían los botines usados a principios de siglo y que en la actualidad son usados solo por soldados y alpinistas.

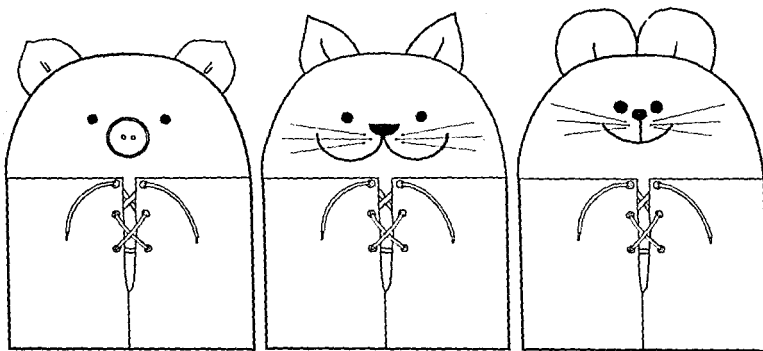
Se diseñó entonces un juguete para niños más pequeños (de 3 a 5 años) con el fin de despertar un primer acercamiento e interés por los broches, el cual debería contener elementos de acuerdo a la etapa de desarrollo, es decir, botón grande, broche de presión grande, gancho (macho y hembra) y agujeta, más con el fin de ser ensartada que con el fin de realizar el moño, el cual a esta edad no es fácil de ejecutar, todo esto contenido en un soporte acojinado en forma de almohada de 20 X 14 cm de tela de franela ya que es suave al tacto. Con el fin de que tuviera aceptación por parte de las madres de niñas como para las madres de niños varones debía ser en forma de animal; un cerdo, un ratón y un conejo, los cuales no tenían brazos ni piernas para no distraer la atención y no debía tener ropa de quitar y poner para evitar que se extraviara, dicho prototipo era entregado con un pequeño instructivo y un cuestionario para orientar la siguiente producción.

Si se tiene en cuenta que su finalidad era que los niños tuvieran un primer acercamiento a los broches, puede decirse que sí despertó su curiosidad pero fue utilizado más como muñeco-almohada, en este caso el instructivo a los padres fue muy pobre de tal suerte que éstos no promovieron su uso en casa lo cual dio como conclusión lo siguiente:

A los niños les atraía más como muñeco pues hicieron notar que le hacían falta manos y pies, es decir el soporte de los broches podía no ser el adecuado para tal fin,

sin embargo hubo aprendizaje en todos los casos tanto del uso del botón como del broche de presión, en cuanto al gancho macho y hembra los niños de cuatro años de edad lograron ensartarlo con un poco de dificultad.

Ahora bien en el Jardín de niños Kindersef ubicado en la calle de Odisea No. 10 Lomas de Axomiatla, fueron entregados diez ejemplares de estos animalitos para ser utilizados en el salón de clase por el grupo de lo. de kinder por la profesora de Kinder (es decir niñas y niños de 4 y 5 años de edad), en este caso los resultados fueron mejores pues subió de un 70% a un 90% el aprovechamiento, lo cual hace pensar que las instrucciones de la maestra fueron importantes (interacción educador-educando), lo que interfirió en el análisis del funcionamiento del juguete en este caso.



Las conclusiones en los dos casos son las siguientes:

- A) Dicho prototipo cumplió con su primer objetivo que era despertar el interés en niñas y niños de 3 a 5 años de edad por el uso de los broches.
- B) El juguete presentado a niñas y niños en casa sin supervisión de un adulto, cumplía parcialmente la función para la cual fue creado.
- C) El juguete requería por lo tanto algún elemento o estímulo que permitiera "la repetición" en el abrir y cerrar cada broche para practicar.
- D) El infante perdía el interés por los broches y éste era sustituido por el interés muñeco-objeto, es decir se concluye que el soporte no era el óptimo.
- E) El juguete requería de información adicional tanto para ser utilizado por el infante como para ser supervisado por el adulto.

Para el diseño del proyecto actual y considerando lo anterior, fue necesario saber si había antecedentes con el fin de tener un amplio panorama de los juguetes existentes en el mercado nacional que tuvieran características similares, para lo cual se hizo durante el año 1989 en la ciudad de México un sondeo preliminar en librerías, tiendas

especializadas en juguetes así como en la sección de ropa infantil en los principales almacenes con el fin de hacer una lista de los broches más comunes en su confección.

Se realizó un sondeo en mercaderías y establecimientos afines ubicados en el centro de la ciudad con el fin de conocer otro tipo de broches no incluidos en la ropa infantil susceptibles de ser considerados en el prototipo.

En ese momento se encontró lo que a continuación se presenta, incluyendo algunos diseños encontrados en el transcurso de la investigación.

Las soluciones de diseño en todos los casos, examinadas bajo diferentes aspectos objetivos, fueron analizadas de la siguiente manera:

MICKEY MOUSE Y MINNIE: descripción y contenido:

Mickey: ratón con ropa de niño en versión para niños y Minnie: ratona con ropa de niña (versión para niñas), con un botón grande con ojal, un broche de presión mediano, hebilla de plástico, agujeta en los zapatos ensartada en dos pequeñas perforaciones y cierre de 5 cm de longitud, presentado en una caja con fotografías de niño y niña manipulando los diferentes broches, no contiene instructivo.

Observaciones: Son objetos publicitarios del mundo de Disney, bien acabados como muñecos pero que no permiten al niño manipular los botones ni el broche de presión pues están muy pequeñas las telas en que se encuentran. La agujeta ensartada en dos pedazos de tela plástica de escasos 3 cm de longitud, con una perforación cada uno, no es suficiente para aprender a ensartarla correctamente en zapatos y tenis, además cabe mencionar que no contiene elementos que permitan el aprendizaje para la elaboración del moño, el cierre es muy pequeño y abrirlo y cerrarlo no representa para el niño gran problema, lo importante sería que tuviera el cierre de chamarra ya que, además de formar parte de su vestuario cotidiano, representa cierta dificultad a vencer.

Existen actualmente en el mercado muñecos con las características antes mencionadas pero diferentes personajes como: un perro blanco llamado Snoopy hecho en Brasil. Se tiene también referencia de un payaso alemán con las mismas características que los anteriores, y de una muñeca-niña y muñeco-niño llamado Dressy Dan y Drappo-Dan respectivamente, de origen norteamericano.

En cuanto a su efectividad cabe mencionar que se elaboró una encuesta durante la elaboración del prototipo, a personas que durante el año 1990 adquirieron este muñeco y otros similares, dicha encuesta dio como resultado que en casi todos los casos fue utilizado más como muñeco-objeto que como material para la enseñanza-aprendizaje en sí, del que sólo el botón y el broche de presión dieron resultados favorables, es decir, que el muñeco en tercera dimensión como soporte, no es para este caso lo óptimo pues no despierta el interés suficiente para la exploración-manipulación de los broches, además carece de motivación para la repetición.

Cabe mencionar que casi no existen materiales similares ni nacionales ni importados que contengan un instructivo-guía apropiado para el uso adecuado en casa, que oriente a los padres de familia sobre los objetivos del juguete y los medios para

alcanzarlo.

4.5. ELABORACION DEL PROTOTIPO, GENERALIDADES.

Una vez que se terminó de analizar el prototipo anterior y considerando las conclusiones antes mencionadas se prepararon bocetos con el fin de lograr en su totalidad los requisitos que debía cumplir el presente prototipo, el cual debía cambiar radicalmente su soporte de muñeco-objeto a libro-objeto, de ahí que se estudiaron varias alternativas y se decidió que el cuerpo general del librito sería una muñeca escondida, la cual para ser encontrada requería por parte del niño necesariamente el uso de broches, cuando por fin la encuentra puede continuar con la manipulación libre del librito y continuar descubriendo más broches, debía decidirse también el formato y las dimensiones para lo cual se prepararon en papel varias alternativas.

Teniendo esto en mente se procedió a bocetar infinidad de opciones para el diseño de la cara, cabellera, cuerpo y la indumentaria, además de ir visualizando en dónde debía ir cada broche.

4.5.1. METODOS Y TÉCNICAS, EL COMO.

Al tener una idea ya más concreta del prototipo se comenzó a elaborar mas claramente el cuerpo general de la propuesta sobre medidas precisas tratando de proporcionar el tamaño de la muñeca elegida al formato del libro hasta llegar a la propuesta actual la cual será descrita a continuación:

A) Entre varias opciones se determinó que en la última página quedara la muñeca y las páginas del libro fueran del cuello a las rodillas cuyo contenido serían varios cambios de ropa, así, al cambiar de página cambiaba el vestuario lo cual resultaba interesante para el usuario, pero tratando también de resolver cómo debía integrarse al conjunto la cabeza, los brazos y los pies.

B) Se decidió el formato, así como las dimensiones del libro que permitieran al usuario una libre manipulación, las cuales serían en forma horizontal quedandoc de 17cm X 20cm en el caso del libro cerrado, es decir sin la cabeza y los pies.

C) Se prepararon los diseños de la muñeca y se decidió entre varias opciones de cara, tipo de peinado, ojos, cuerpo, piernas y zapatos hasta conseguir que cumpliera con la calidad gráfica que el caso requiere, tratando de mantener la proporción de las dimensiones de la muñeca con las dimensiones del libro.

D) Se bocetó el dummie para tener una idea general, mismo que deberá tener pocas páginas pues se confeccionará en tela con un alma (relleno) de delcrón laminado, el cual va a darle espesor a cada página. Por esta razón puede llevar sólo cuatro hojas y ocho páginas incluyendo portada y contraportada.

E) Sobre las medidas preestablecidas y en tamaño natural se bocetó el original de la "muñeca base" es decir, cómo queda de frente y de espalda, pues había que solucionar muy bien los zapatos para que no quedaran distorsionados por la parte de atrás.

F) Al quedar la muñeca en la última página, es decir, del lado derecho, permite que en las páginas del lado izquierdo quedaran libres y dado que a la cuales no era posible aplicar ropa se decidió aplicar en este caso un pequeño texto.

G) Posteriormente, también en tamaño natural se bocetaron las diferentes propuestas de ropa en donde deberían ser aplicados los broches, el orden en que debía estar cada pieza de ropa y en qué página.

H) Se decidió de entre varios textos los que quedarían finalmente acompañando a cada ropa.

I) Se calcaron sobre la tela con plumón textil negro, todos y cada uno de los dibujos para colorearlos con tintas textiles y determinar las combinaciones de color y determinar la solución final en cada caso.

J) Se confeccionó primero la página final que contenía la muñeca para revisar las dimensiones y analizar las dificultades que se pudieran presentar.

4.5.2. ANALISIS GRAFICO

Las soluciones gráficas que dieron lugar al proyecto final quedan contenidas de la siguiente manera:

la cabeza se resolvió con el pelo largo para darle estabilidad y evitar que el cuello quedara frágil. En cuanto a las manos, se esconden detrás de la ropa con la intención de evitar un recargo de imágenes y tratar de mantener visualmente limpio el campo de trabajo. Por lo que se refiere a las piernas era necesario poner atención en que de quedar separadas serían frágiles y por otro lado si quedaban de una sola pieza tenía la ventaja de que se utilizaría un solo broche para sujetarlas a la hora de ser guardadas.

4.5.2.1. DIAGRAMACION

El prototipo del libro-objeto quedó diagramado de la siguiente manera:

PORTADA; lleva por título "Camila se viste sola", tiene impresa la cara de la muñeca, en la parte superior derecha de la portada va un ojal para sujetar la siguiente página.

PAGINA 1; va un pequeño texto que dice: "Yo quiero aprender a desabotonar y abotonar pues me gusta intentar y poder y todo el libro pienso disfrutar", en la parte superior izquierda de la página lleva el mismo ojal.

PAGINA 2; va un vestido sencillo con cuatro botones medianos con sus respectivos ojales, al abrir el vestido lleva impreso un fondo con un aplique interno de tela para formar una bolsa, en la parte superior derecha de la misma va el botón para sujetar la página 2 con la portada.

PAGINA 3; lleva un pequeño texto que dice: "para aprender el moño a atar debes varias veces repetir los pasos que te voy a dar y con paciencia lo vas a conseguir" lleva impresos cuatro gráficos en donde se ilustra cómo debe atarse el moño y en la parte superior izquierda va una pieza de Velcro para sujetar la pág. 3 con la pág. 4.

PAGINA 4; va un vestido con un gráfico impreso que sirve como guía para ensartar la agujeta sobre el cual lleva un aplique en tela formando un chaleco que tiene 5 ojillos metálicos de cada lado y una agujeta cosida a la página para evitar que se extravíe. En la parte superior derecha de la página va una pieza de Velcro para sujetarla con la pág. 3.

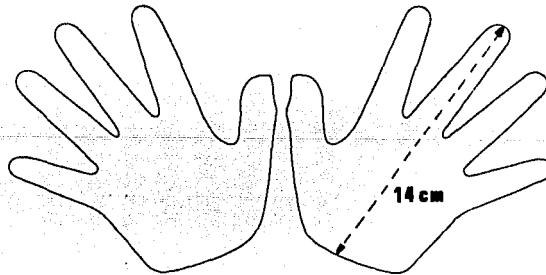
PAGINA 5; lleva un pequeño texto que dice "a la hora de guardar debes mi ropa abrochar pues arrugada no quiero estar". En la parte superior izquierda va un broche de presión mediano para sujetar la pág. 5 con la pág. 6.

PAGINA 6; va un saco con cierre de chamarra. En esta página va la muñeca de cuerpo entero, al abrir la chamarra tiene impreso un vestido sencillo con un cuello y un moño debajo del cual está el broche hembra (en donde se sujeta el gancho macho) y un botón, uno arriba del otro los cuales servirán para sujetar, el primero, la lengüeta de la mochila de la contraportada en donde ha sido guardada la cabeza y el segundo sujetará las piernas. En la parte superior derecha de la página va el broche de presión que sujetará ésta con la página 5.

CONTRAPORTADA, aquí va la parte de atrás de la muñeca de cuerpo entero y en la espalda de la muñeca va una mochila con un aplique de tela en el que se encuentra el gancho (macho y hembra), dentro de la cual irá contenida la cabeza.

4.5.2.2. FORMATO Y DIMENSIONES

El libro-objeto quedó finalmente de 17 cm de altura por 20 cm de ancho en formato libro, espacio suficiente para el libre manejo de los broches, si se tiene en cuenta que la altura media de las manos en niñas y niños de esta edad es de 14 cm,



En la última página queda contenida la muñeca la cual al extenderse queda con una altura de 38.7 cm, quedando finalmente la cabeza con una altura de 10.7 cm por 11.4 cm de ancho y las piernas con una altura de 11 cm por 9.2 cm de ancho.

Entre varias opciones se tomó finalmente la decisión de guardar la cabeza y los pies y en dónde, todo esto haciendo bocetos en papel. Así quedó que la muñeca quedaría en la última página pues la misma debe tener la cabeza y los pies no incluidos dentro del formato libro por dos razones una porque entonces quedaría pequeña la imagen dentro

de la página y dos porque resulta interesante que el niño abra el libro y que sólo esté la ropa. Así, se preguntará en dónde están la cabeza y los pies (esto de acuerdo al resultado de la observación y de las conclusiones del primer proyecto, de los animalitos en forma de almohada) y procederá entonces a la búsqueda de la cabeza y los pies pues le gusta el juego de las escondidillas, para esto debe cambiar de página y hacer uso de los broches que están contenidos en la parte superior, al encontrar la cabeza y los pies también deberá hacer uso de más broches, y así seguirá urgando, descubriendo, manipulando.

4.5.2.3. MATERIALES

Se utilizaron dos opciones una en tela de algodón (popelina) y otra en manta color natural (crudo); las cuales fueron previamente lavadas y planchadas para lograr una buena recepción de la tinta. Para la base se utilizó tela en color blanco y para los apliques tela en colores con texturas, lavable y ligera, se utilizaron también tira bordada y espiguilla. Para darle cuerpo se relleno con delcrón laminado delgado el cual es cosido a la tela (página) siguiendo el dibujo de la ropa para evitar que se mueva al ser lavado.

Se pintaron a mano los prototipos calcando con plumón negro textil los dibujos para posteriormente pintarlos, enseguida con pinturas textiles en colores fuertes haciendo pruebas primero para determinar las mejores combinaciones de color en los textiles. Todo esto para la elaboración sólo del prototipo pues la producción en serie se hará en serigrafía como por ejemplo la impresión de los fondos, incluyendo portada y contraportada, así como los textos.

Para decidir qué broches serían aplicados finalmente en el libro-objeto se realizó un sondeo en almacenes y mercerías del que resultó la siguiente lista de broches:

- 1.- Cierre de chamarra, de plástico y de metal.
- 2.- Botón metálico con trabilla tipo over-all.
- 3.- Botón metálico grande y ojal en pantalón de mezclilla.
- 4.- Botón plástico diferentes tamaños y ojal.
- 5.- Gancho chico macho-hembra.
- 6.- Agujetas.
- 7.- Hebilla plástica para cinturón, diferentes modelos.
- 8.- Hebilla metálica chica para zapatos, grande para cinturón y mochila.
- 9.- Velcro para algunos zapatos, tenis y en chamarras.
- 10.- Dos medias argollas con cinta nylon en mochilas.
- 11.- Broche de presión metálico con casquillo, mediano y grande, se aplica con máquina.
- 12.- Broche de presión metálico chico, se aplica con aguja e hilo.
- 13.- Broche de presión de plástico generalmente pequeño.

De entre los cuales se hizo una selección considerando su frecuencia de utilización

en la ropa infantil, su seguridad (que no sean peligrosos o punzo-cortantes) y la duración del material con que están hechos por lo que se utilizarán los siguientes: a) botones de plástico; b) cierre para chamarra de plástico c) broche de presión metálico d) 2 medias argollas metálicas e) gancho macho-hembra f) velcro g) agujeta y h) botón con jareta.

4.5.2.4. COLOR Y TIPOGRAFIA.

COLOR: se utilizó finalmente manta de color natural (crudo) a la cual es posible aplicarle cualquier color sin restricción alguna, en cuanto al color de los zapatos se decidió evitar el negro pues resulta agresivo para ser utilizado en este caso, así pues quedará en un tono gris medio para la parte superior y un tono mas oscuro para la parte inferior, en cuanto a las tobilleras serán de color blanco. En los colores a utilizar en los fondos como en los apliques pueden ser utilizados colores vivos y fuertes.

TIPOGRAFIA: en cuanto a la tipografía se utilizó la letra manuscrita tipo Palmer, pues se considera gráfica y visualmente adecuada a todo lo relacionado con los niños.

4.5.2.5. INSTRUCTIVO PARA PADRES Y PARA EL USUARIO

Es importante tener presente el objetivo del juguete y los medios para alcanzarlo, para lo cual se considera necesario incluir en la presentación del proyecto un pequeño instructivo tanto para los padres u orientadores como para el usuario, con el fin de obtener un mejor aprovechamiento del mismo.

El instructivo es una tarjeta doble como librito en color crudo (Kimberly Clasic color Paja), con tinta sepia y en la portada el gráfico de la marca "Colección Manitas" en donde se aclara a quien está dirigido. Para los padres es un díptico un poco mas grande y para los niños es presentado en tríptico en un formato más pequeño.

La redacción queda de la siguiente manera:

INSTRUCTIVO PARA PADRES:

El presente libro-objeto tiene como principal objetivo ser una herramienta para habilitar al usuario en el uso de los broches más importantes que le permita 1º.- lograr un aprendizaje esencialmente participativo en el desarrollo de la coordinación oculo-manual en donde intervienen principalmente; ojos, manos y dedos (motora fina) para así lograr un eficaz control en su destreza y precisión y 2º.- ser un estímulo para acercar el "libro" al niño como parte de su mundo de objetos y de este modo lo conciba como un objeto interesante y lleno de sorpresas.

¡No lo subestime!. Es necesario que al comenzar la actividad los padres u orientadores tengan la sincera confianza en la capacidad del infante para lograr el éxito

con su propio esfuerzo. A usted como orientador le corresponde promover la seguridad en sí mismo al permitirle conocer el placer de vencer una dificultad, sentir que puede sin ayuda y de alcanzar la meta a corto mediano o largo plazo.

¡Respételo!. Las aptitudes motoras de los niños se desarrollan en sucesión, algunas son más fáciles de aprender que otras y al orden en que se aprenden se le llama secuencia de desarrollo. A medida que ellos las practiquen lograrán alcanzar un mayor nivel de destreza y eficacia.

¡No lo presione!. Los niños van progresando a su propio ritmo, inclusive en niños de la misma edad pueden encontrarse diferentes niveles de desarrollo motor debido a las diferencias en su capacidad motora y a la cantidad de tiempo que le han prestado a determinada aptitud por lo que resulta necesario ayudar al niño a tener éxito animándolo a intentar de nuevo. Pues sólo a través de mucha práctica tendrá la satisfacción de lograr el éxito y la confianza en sí mismo, lo que le dará concentración, paciencia y ganas de volverlo a intentar.

¡MotíVELO!. Puesto que su hijo pretende complacerle a usted, la actitud que usted le muestre en el manejo del juguete es sumamente importante, pues cuando los adultos animan a los niños con frases tales como ¡inténtalo de nuevo! ó ¡yo sé que tu puedes! éstos aprenden con más gusto y los resultados serán los esperados.

¡Supervise!. El presente juguete está planeado con un carácter libre pero lleva implícito un orden y dentro de la actividad o juego requiere de supervisión ya que posee un valor educativo, pero en lo posible usted deberá respetar la utilización libre y espontánea del mismo, considerando el ritmo propio de cada niño, permitiéndole así, observar, pensar, deducir, encontrar el error y tratar de corregirlo.

Al entregar el libro-objeto al infante es necesario que todos los broches se encuentren cerrados, y de ser posible, guardarlo así. Se invitará al niño a que los abra para guardar el juguete, pero sin ejercer presión.

¡ Suerte !

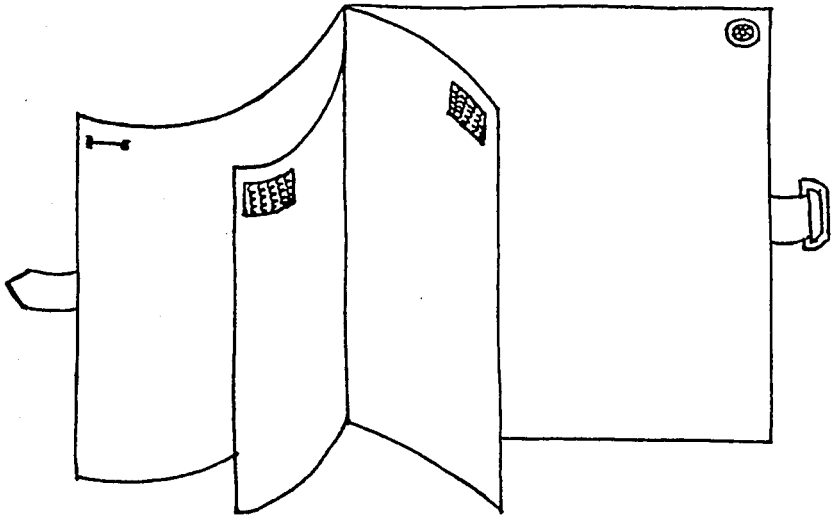
INSTRUCTIVO PARA NIÑOS

¡ Tú puedes !

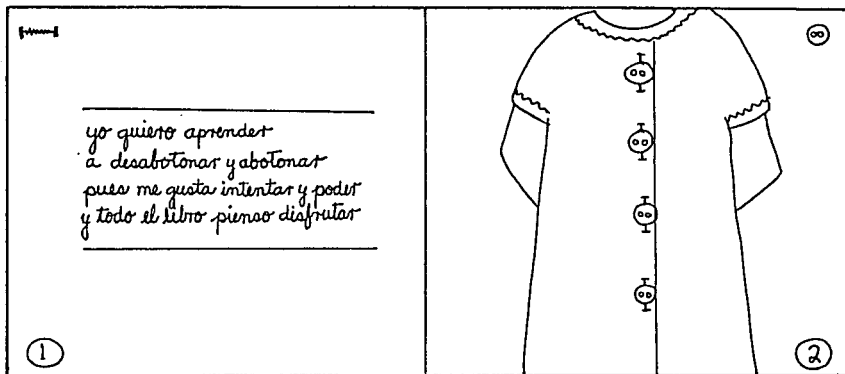
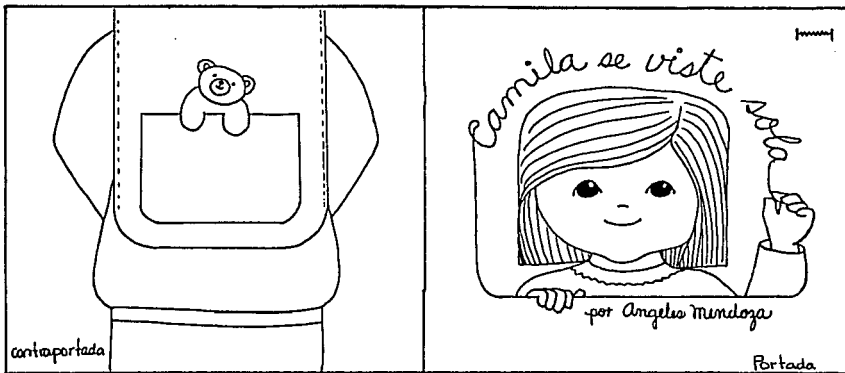
Este libro-objeto fue diseñado especialmente para ti que te encanta descubrir las sorpresas que están contenidas en los libros, poco a poco irás usando tus manos para hojear los libros para tocarlos, sentirlos y descubrir junto con Camila que puedes hacer bien las cosas, verás que es muy emocionante sentir que podemos hacer algo con nuestras propias manos, así tendrás la doble satisfacción del encuentro con los libros y el gusto por hacer bien las cosas.

Disfrútalo y espero que te animes a aceptar el reto.

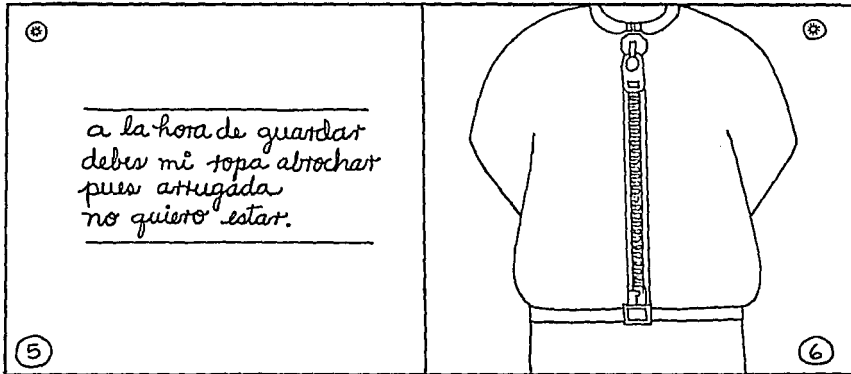
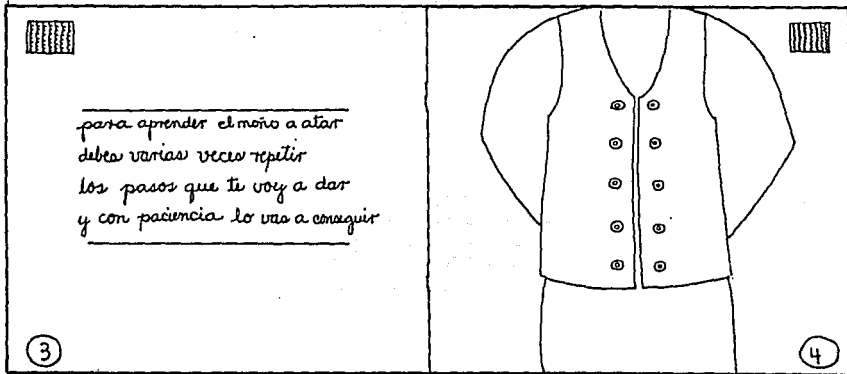
¡ Suerte !

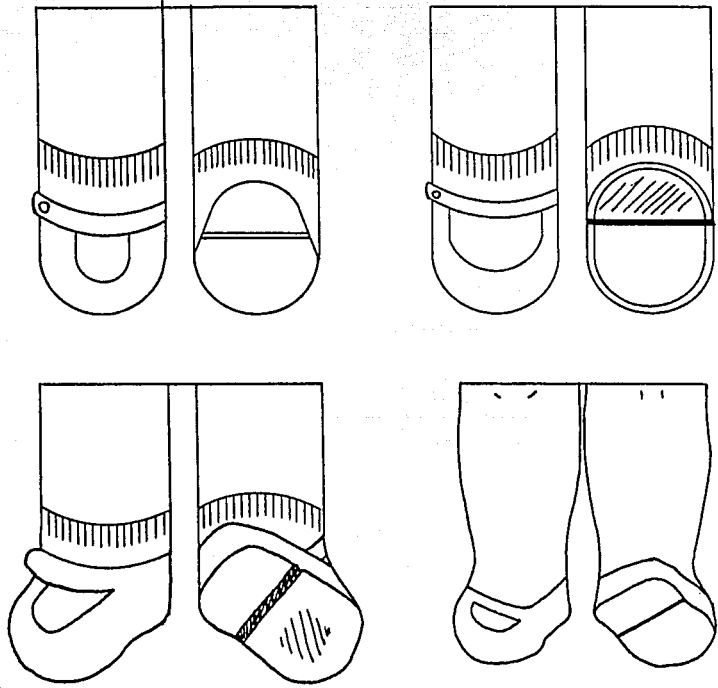


ALTERNATIVA PARA DISPONER LOS BROCHES EN LAS PAGINAS.

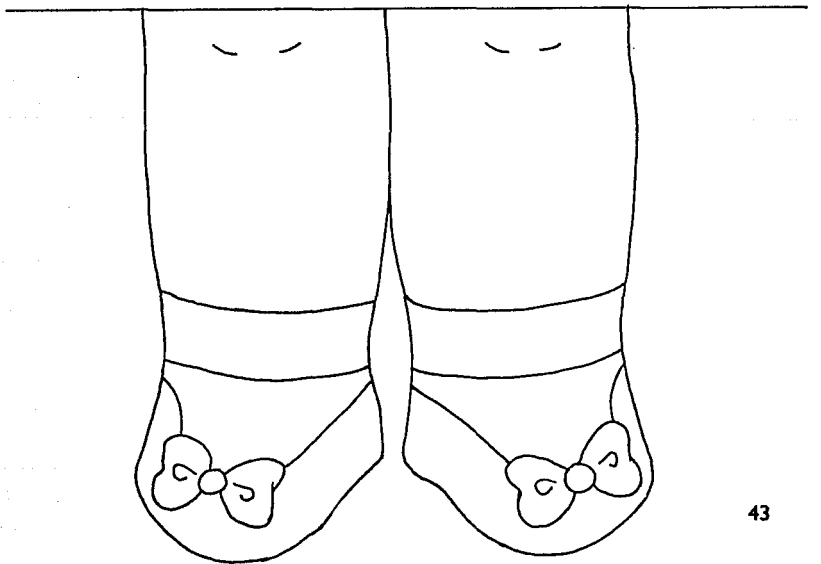
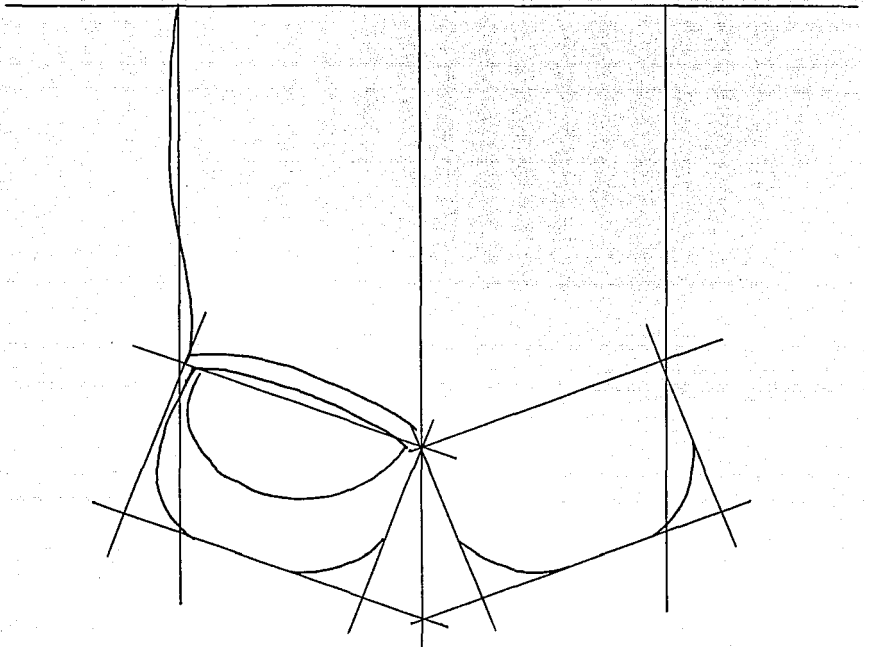


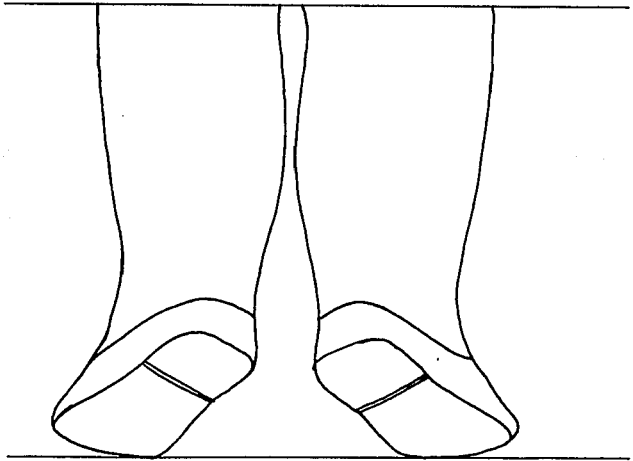
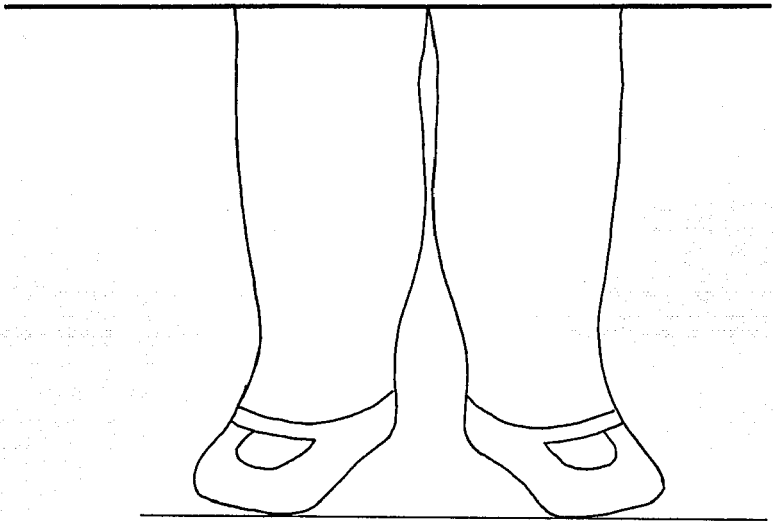
PRIMEROS BOCETOS DEL PROTOTIPO CON TEXTOS EN LETRA PALMER

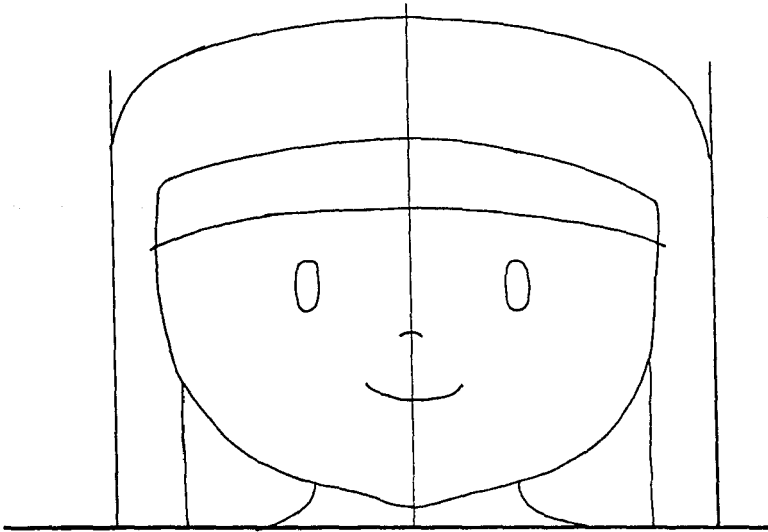
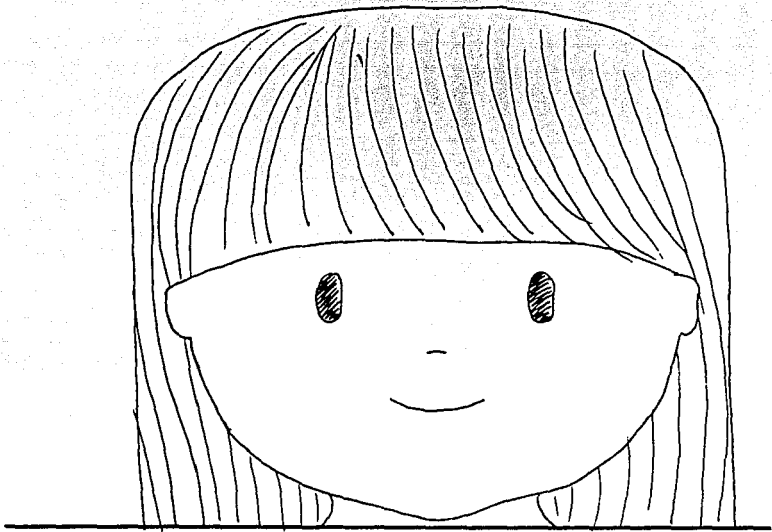




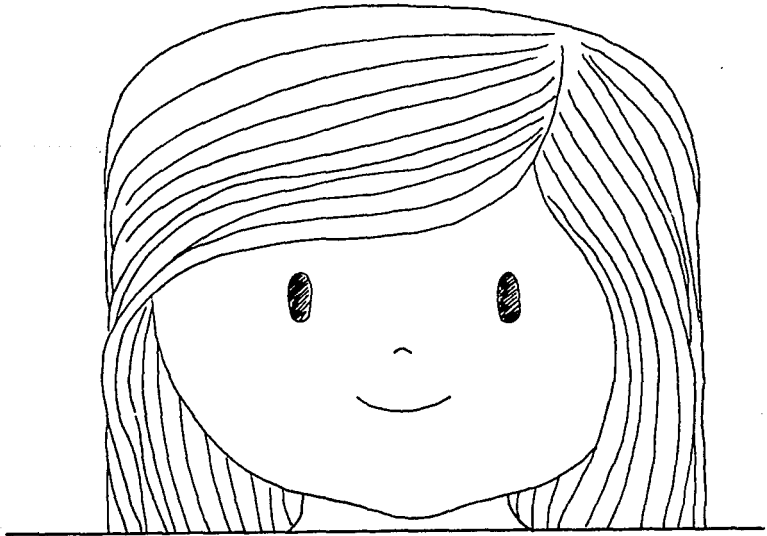
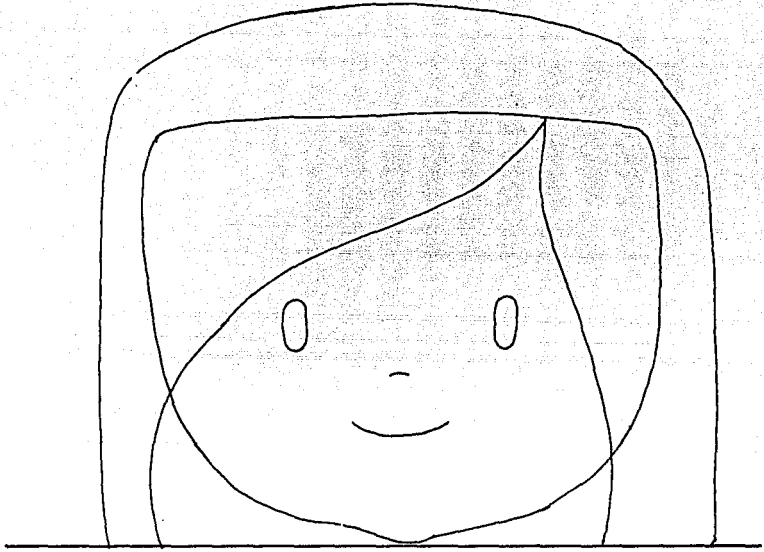
**DESARROLLO DE LOS BOCETOS DE PIERNAS Y ZAPATOS,
VISTAS POR EL FRENTE Y POR LA ESPALDA**

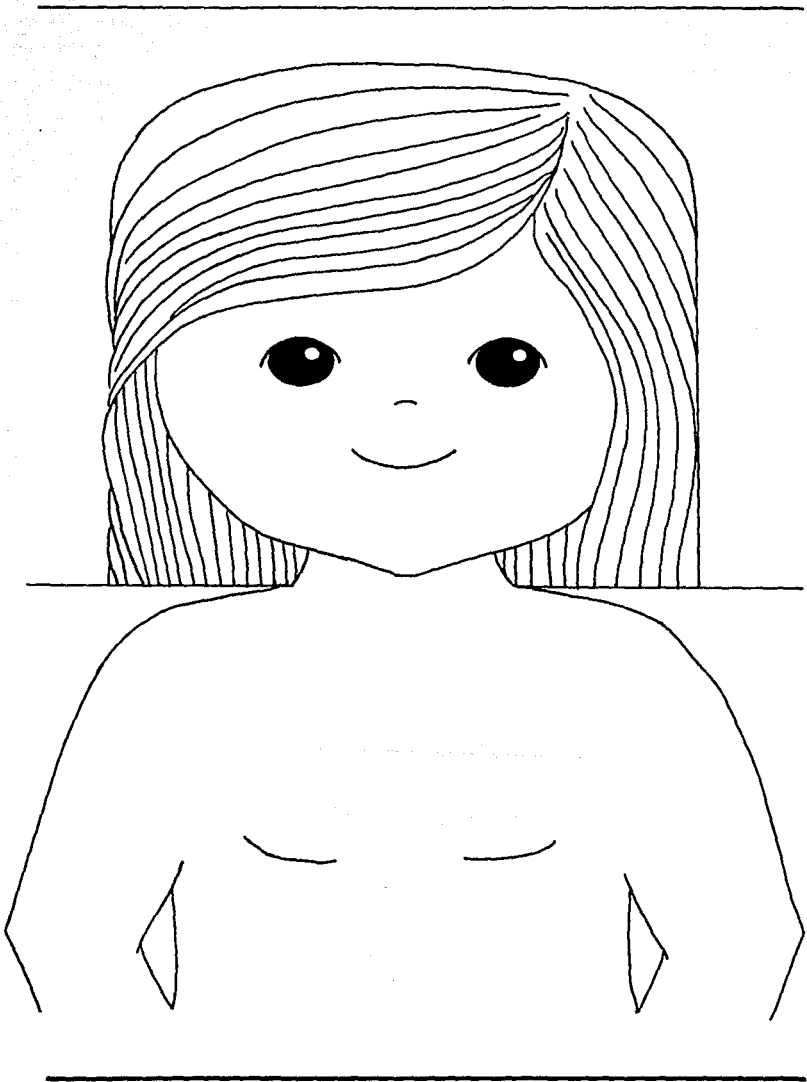


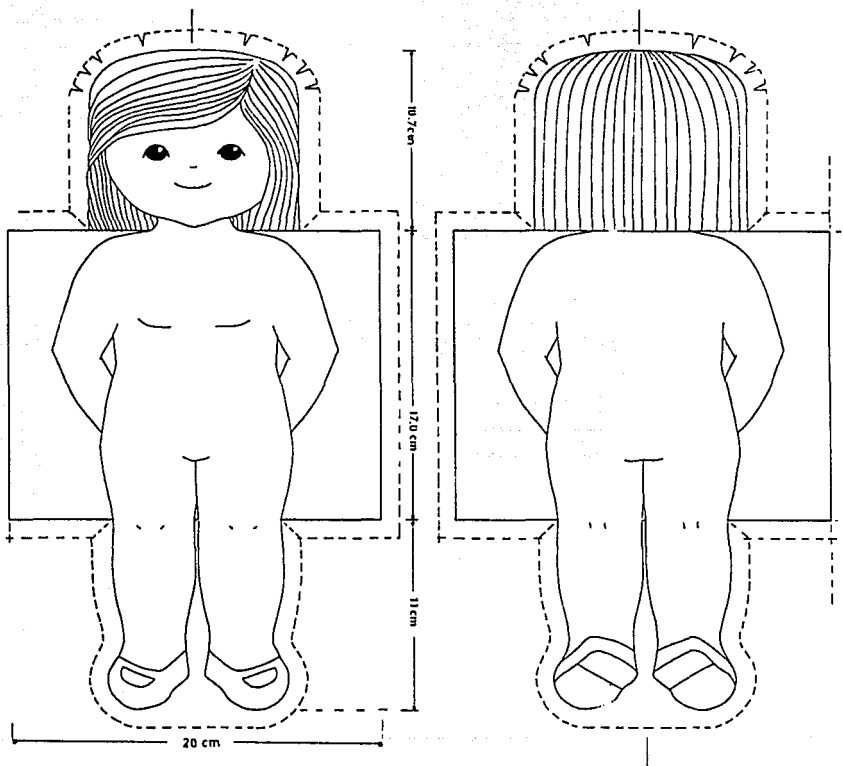




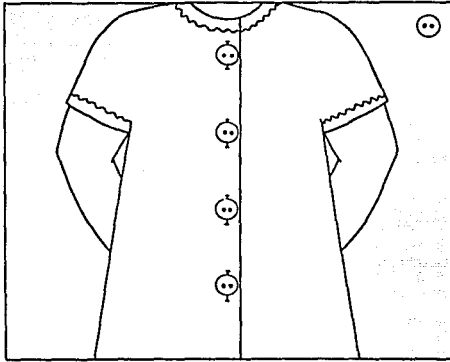
EVOLUCION DEL DISEÑO DE CARA, CABELLO Y OJOS.



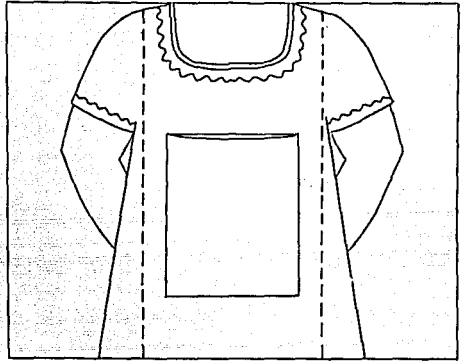




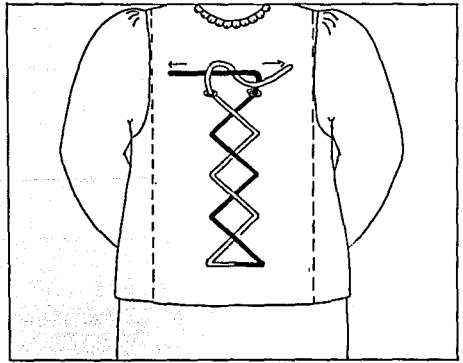
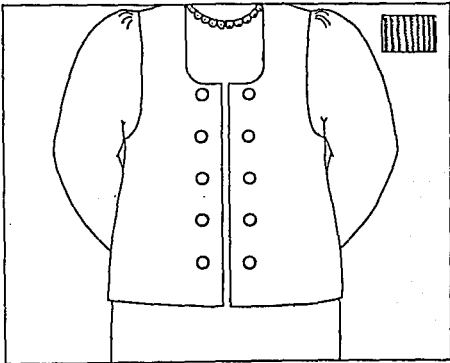
DISEÑO Y REALIZACION DE LA MUÑECA DE CUERPO ENTERO.



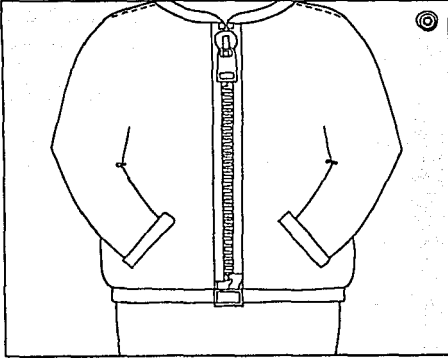
APLIQUE DE TELA



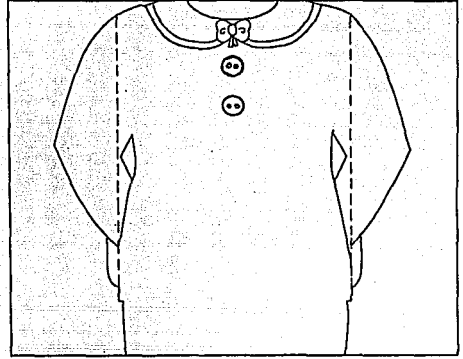
IMPRESION INTERIOR



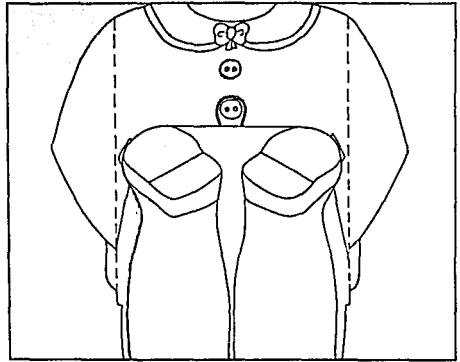
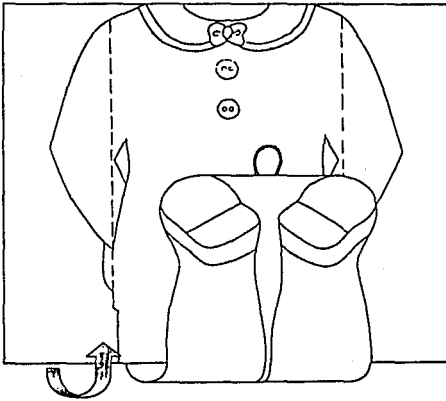
BOCETOS DE LA ROPA PARA LA APLICACION DE LOS BROCHES.

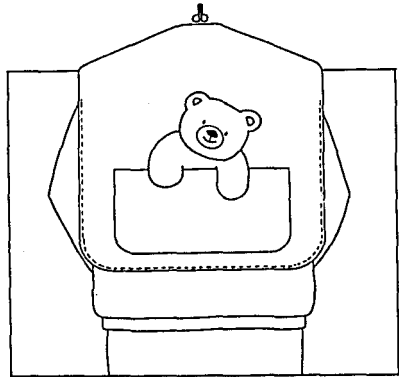
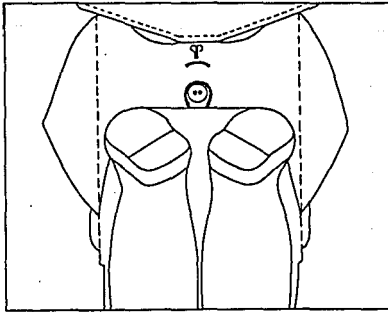
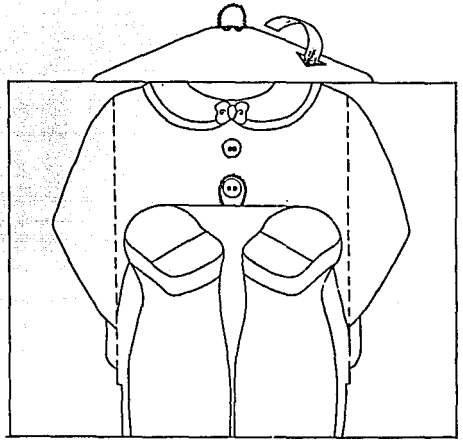
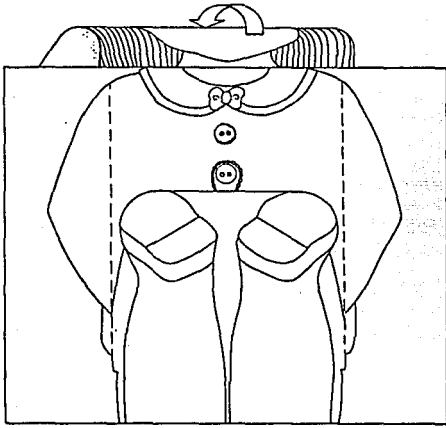


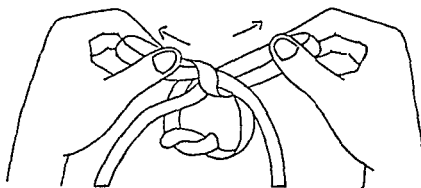
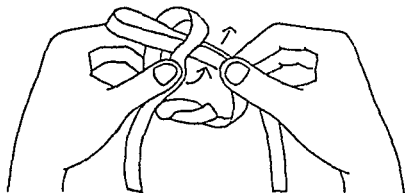
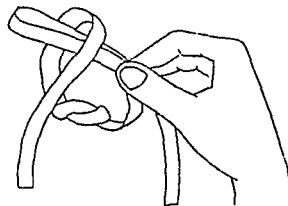
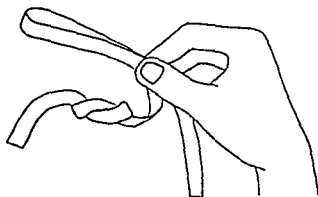
APLIQUE DE TELA



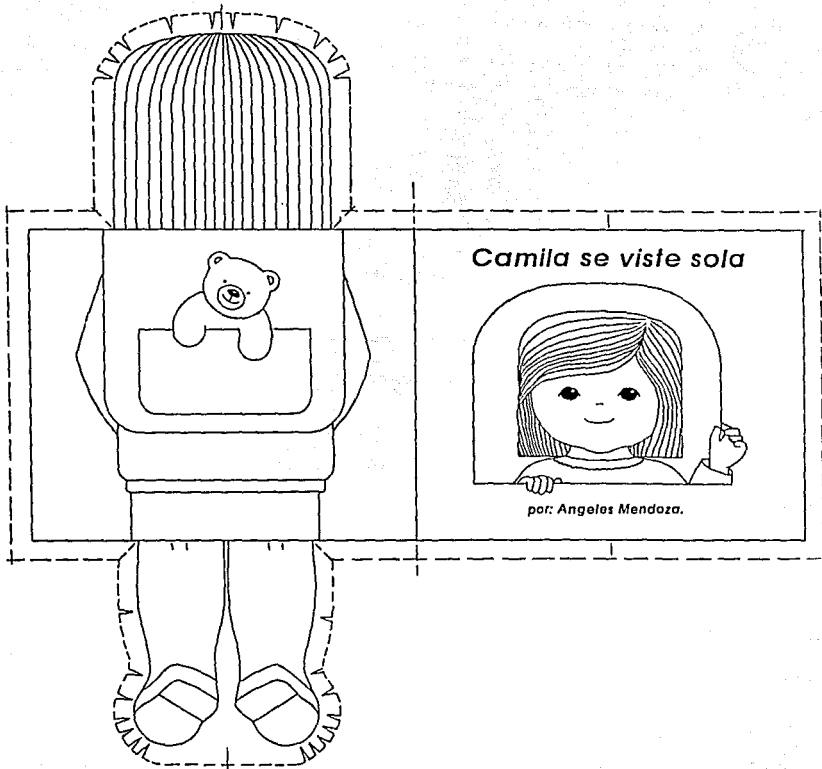
IMPRESION INTERIOR



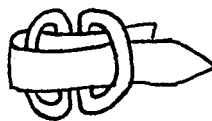
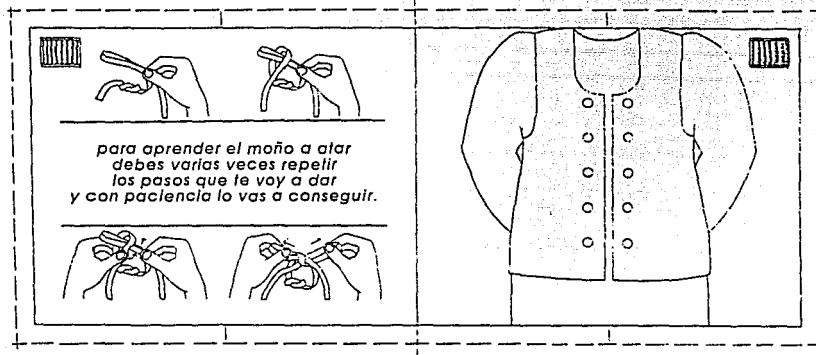
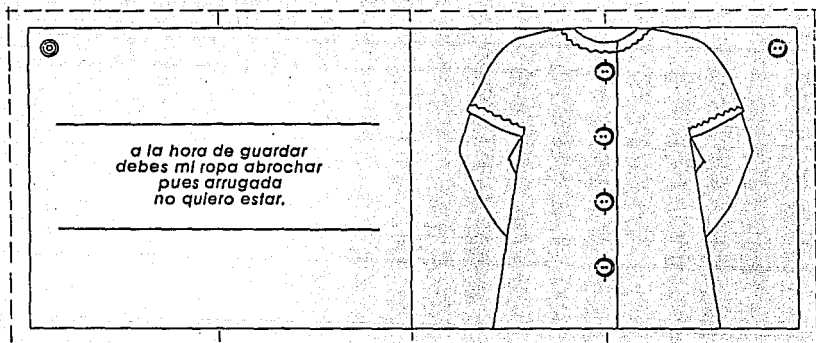




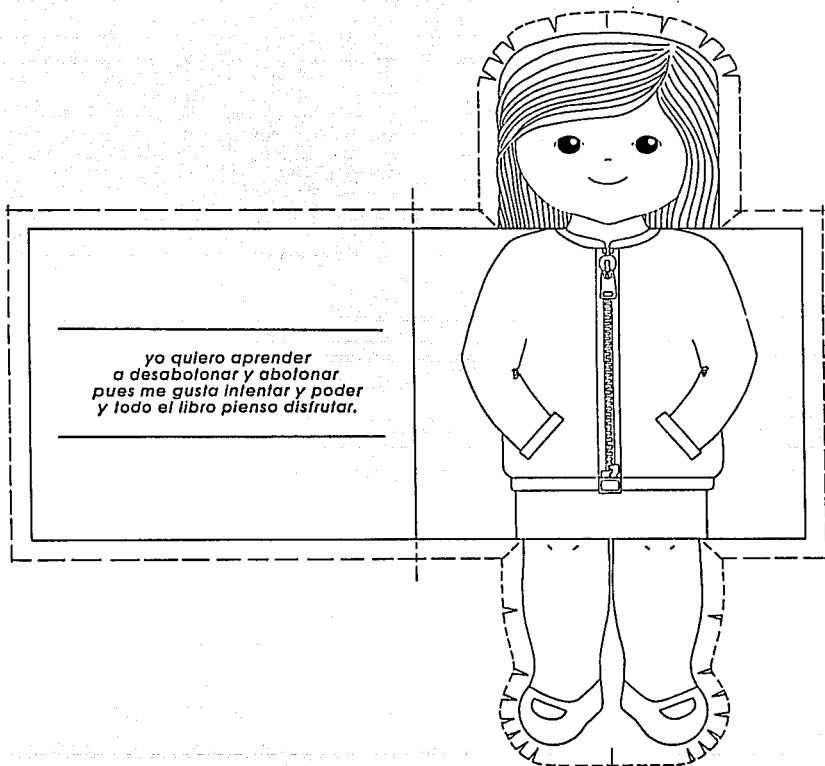
GRAFICOS PARA EXPLICAR PASO A PASO LA EJECUCION DEL MOÑO.



DISEÑO DEL PROTOTIPO DE LA PORTADA Y CONTRAPORTADA.

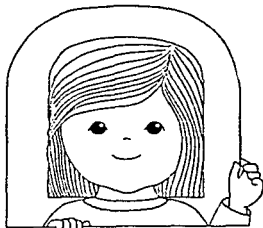


DISEÑO DEL PROTOTIPO DE LAS PAGINAS INTERIORES.



**DISEÑO DEL PROTOTIPO DE LA ULTIMA PAG. EN DONDE DEBERA
GUARDARSE LA MUÑECA.**

Camila se viste sola



por: Angeles Mendoza.

INSTRUCTIVO PARA PADRES:

El presente libro-objeto tiene como principal objetivo ser una herramienta para habilitar al usuario en el uso de los broches más importantes que le permita 1ro.- lograr un aprendizaje esencialmente participativo en el desarrollo de la coordinación oculo-manual en donde intervienen principalmente; ojos, manos y dedos (motora fina) para así lograr un eficaz control en su destreza y precisión y 2do.- ser un estímulo para acercar el mundo de objetos y de este modo "libro" al niño como parte de su lo conciba como un objeto interesante y lleno de sorpresas.

¡ No lo subestime ! . Es necesario que al comenzar la actividad los padres u orientadores tengan la sincera confianza en la capacidad del infante para lograr el éxito con su propio esfuerzo. A usted como orientador le corresponde promover la seguridad en si mismo al permitirle conocer el placer de vencer una dificultad, sentir que puede sin ayuda y de alcanzar la meta a corto mediano o largo plazo.

¡ Respételo ! . Las aptitudes motoras de los niños se desarrollan en sucesión, algunas son mas fáciles de aprender que otras y al orden en que se aprenden éstas se le llama secuencia de desarrollo. A medida que ellos las practiquen lograrán alcanzar un mayor nivel de destreza y eficacia.

¡ No lo presione ! . Los niños van progresando a su propio ritmo, inclusive en niños de la misma pueden encontrarse diferentes niveles de desarrollo motor debido a las diferencias en su capacidad motora y a la cantidad de tiempo que le han prestado a determinada aptitud por lo que resulta necesario ayudar al niño a tener éxito animándolo a intentar de nuevo. Pues sólo a través de mucha práctica tendrá la satisfacción de lograr el éxito y la confianza en si mismo, esto le dará concentración, paciencia y ganas de volverlo a intentar.

¡ Motívelo ! . Puesto que su hijo pretende complacerle a usted, la actitud que usted le muestre en el manejo del juguete es sumamente importante, pues cuando los adultos animan a los niños con frases tales como ¡ intentalo de nuevo ! ó ¡ yo se que tú puedes ! éstos aprenden con mas gusto y los resultados serán los esperados.

¡ Supervise ! . El presente juguete está planeado con un carácter libre pero lleva implícito un orden y dentro de la actividad o juego requiere de supervisión ya que posee un valor educativo, pero en lo posible ud. deberá respetar la utilización libre y espontánea del mismo, considerando el ritmo propio de cada niño, permitiéndole así, observar, pensar, deducir, encontrar el error y tratar de corregirlo.

Al entregar el libro-objeto al infante es necesario que todos los broches se encuentren cerrados, y de ser posible, guardarlo así. Se invitará al niño a que los abracho para guardar el juguete, pero sin ejercer presión.

¡ SUERTE !

INSTRUCTIVO PARA NIÑOS

¡ Tú puedes !

Este libro-objeto fue diseñado especialmente para ti que te encanta descubrir las sorpresas que están contenidas en los libros, poco a poco irás usando tus manos para hojear los libros para tocarlos, sentirlos y descubrir junto con Camila que puedes hacer bien las cosas, verás que es muy emocionante sentir que podemos hacer algo con nuestras propias manos, así tendrás la doble satisfacción del encuentro con los libros y el gusto por hacer bien las cosas. Disfrútalo y espera que te animes a aceptar el reto.

¡ Suerte !

CAPITULO 5. DISEÑO FINAL

5.1. PRESENTACION FINAL

Al prototipo se le hicieron algunos cambios para ser confeccionado en serie, los cuales describiremos a continuación.

En cuanto a la tipografía tipo Palmer, al presentarse el prototipo del libro-objeto a un grupo de niños hubo dificultades para leer los textos pues actualmente en el programa de la SEP se enseña la letra SCRIPT comúnmente llamada letra de imprenta, por tal motivo los textos fueron cambiados por tipografía Avant Garde bold italic tanto en los textos contenidos en el libro-objeto como en los instructivos. En cuanto al material se decidió finalmente confeccionarla en manta color natural (crudo) pues presenta menos problemas de imprimibilidad ya que la tinta no se corre (corre), su textura y color le dan una agradable apariencia a la piel y combinan con cualquier color y textura de tela.

En la parte inferior de la página 1 se le agregaron dos gráficos para explicar cómo se usan las medias argollas que se utilizan para cerrar el libro-objeto.

En la página 3 se le imprimieron cuatro gráficos explicando cómo debe atarse el moño, y en la página cuatro, en el interior del chaleco se imprimió un gráfico para orientar el uso de la agujeta junto con el lazo anterior a la realización del moño.

Para evitar que la cabeza se arrugara al ser guardada en la mochila de la contraportada, se le agregó a ésta un doblez en los extremos inferiores para darle volumen.

Para cerrar la mochila, se cambió en la última página en lugar de botón con jareta se le aplicó el gancho macho-hembra.

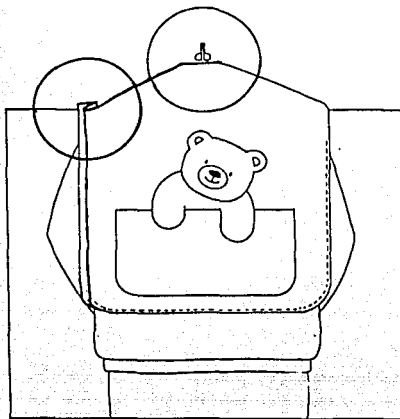
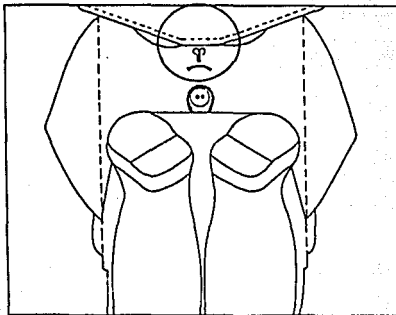
Las páginas interiores se rellenaron con pellón grueso y no con delcrón laminado, pues en este caso quedaban tan gruesas que la ropa se distanciaba mucho de la muñeca y quedaba el libro muy abultado.

El prototipo final, para ser confeccionado en serie, primero debe ser cortado a máquina por las costureras con los moldes que ha elaborado previamente el diseñador de las páginas y los apliques, luego deberán ser impresos en serigrafía y posteriormente entregarlos a las costureras para su confección.

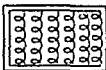
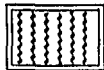
5.2. DISEÑO DE LA ETIQUETA Y EL EMPAQUE

El presente proyecto es el primero de un grupo de juguetes infantiles elaborados en tela destinados a ejercitar la coordinación fina en preescolares dentro de las que como ya se ha señalado, los músculos menores desempeñan un importante papel para el desarrollo de la coordinación de los ojos y la precisión de los movimientos de las manos, así como en otros campos senso-perceptuales, en beneficio de su creatividad y su imaginación por lo que se insiste en la importancia que tiene ésto en su desarrollo integral. Por lo que, se ha diseñado un símbolo para la etiqueta que abarque lo anterior.

ETIQUETA: el diseño de la etiqueta, deberá incluir lo siguiente: el símbolo o



BOTON Y OJAL



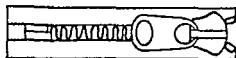
VELCRO



AGUJETA Y MOÑO



BROCHE DE PRESION



CIERRE DE CHAMARRA



BOTON Y JARETA



GANCHO MACHO-HEMBRA

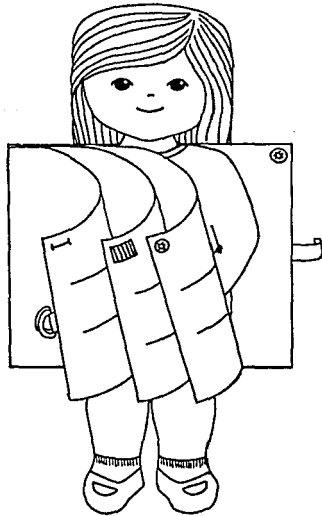


DOS MEDIAS ARGOLLAS

BROCHES QUE SE UTILIZARON EN EL DISEÑO FINAL.

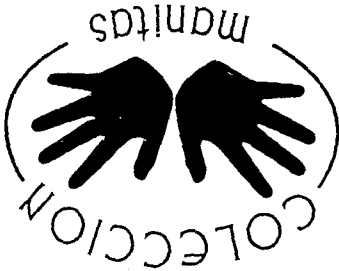


LOGOTIPO PARA LA COMERCIALIZACION DEL LIBRO-OBJETO

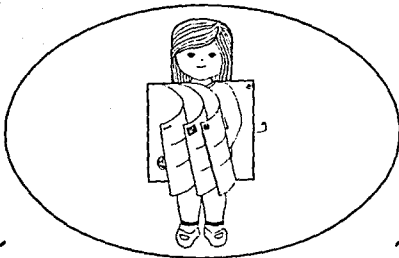


**GRAFICO PARA SER UTILIZADO EN LA ETIQUETA QUE PERMITE TENER
UNA IDEA GENERAL DEL JUGUETE.**

Diseñado para favorecer
el aprendizaje del
uso de los broches.
mas importantes.



HECHO EN MEXICO con
la máquina mas fina y
costosa del mundo,
"Nuestras Manos"



Contiene:
1 Libro-Objeto
1 Instructivo p/padres
1 Instructivo p/niños
1 Libreta
8 Diferentes tipos de broche.

Recomendado:
para niños y niñas
de 5 años en adelante.

emblemática de la colección que en este caso son un par de manos infantiles contenidas en un óvalo con el nombre de "Colección Manitas" en tipografía de Mecanorma HERMES. Y en Avant Garde, el contenido, la cantidad, la información necesaria para el consumidor, los registros correspondientes y la aclaración "Hecho con la maquinaria más fina y costosa del mundo, NUESTRAS MANOS".

La etiqueta lleva un orificio para ser colgado para su exhibición y está impresa en cartulina color crudo con textura, en colores Sepia y naranjas añejos la cual será igual para todos los demás juguetes, dependiendo del tamaño de cada objeto, pero básicamente será la misma.

Está diseñada para sostener la bolsa de plástico transparente, es decir en este caso mide 24 cm de largo por 12 cm de ancho, la que al ser doblada por la mitad en la parte más larga, quedará de 24 cm X 6 cm, posteriormente se le inserta la bolsa con el libro-objeto terminado con sus instructivos anexos y se le aplican tres grapas, de este modo puede apreciarse el producto en su tamaño real sin necesidad de abrir el empaque.

EMPAQUE: se meterá el libro-objeto abierto en la última página dentro de la bolsa plástica (la cabeza y las piernas irán sujetadas), la que por esta razón deberá medir aproximadamente 44 cm de ancho por 22 cm de altura. Una vez metido el libro abierto en la bolsa, se procede a cerrarlo con todo y bolsa, se dobla dos veces la parte superior de la misma, se le coloca la etiqueta y se ponen las grapas permitiendo así que sea visible la parte interior del libro.

El instructivo para padres quedó finalmente de la siguiente manera: en cartulina couché doble cara de 10 x 17 cm impreso por los dos lados en tipografía Sans regular condensada de 9 pts. y se encuentra en el interior del libro-objeto en la primera página y el instructivo para el infante es un díptico de 12.4 cm de ancho por 12 cm de alto el cual al ser doblado queda de 6.2 X 12 cm sobre papel couché doble cara impreso con tinta negra en tipografía Avant Garde italic y se encuentra al abrir el vestido de la página 2 en la bolsa del fondo.

5.3. CONCLUSIONES FINALES

Al presentarse el libro-objeto a un grupo de niños se observó que los broches contenidos en él presentan diferentes grados de dificultad, pero en general son los más frecuentes en el uso de la ropa infantil y habilitándose en su uso quedan preparados para solucionar prácticamente cualquier otro broche que se les presente pues básicamente el estímulo para intentarlo se ha generado ya. Por lo anterior se concluye que el libro-objeto como juguete, cumple básicamente con los objetivos que le dieron origen, tales como:

A) Se utilizó el formato-libro como soporte, para la enseñanza-aprendizaje de habilidades motoras finas tales como el uso de los broches, con la intención de fomentar la lectura en el usuario.

B) El libro-objeto está diseñado adecuándose a las necesidades reales del niño preescolar permitiéndole el adaptarse más eficazmente al mundo que le rodea. Pretende acercarlo al mundo real para solucionar problemas de la vida diaria, es decir

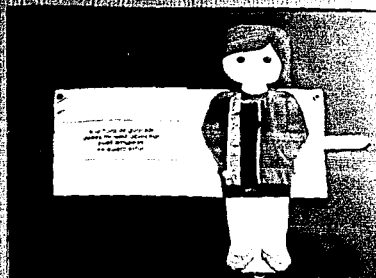
surge de una necesidad y la satisface .

C) Cumple el objetivo de desarrollar capacidades tales como pensar, elaborar mentalmente posibles soluciones y capacidad para resolver el problema que éste le propone además de descubrir cosas por sí mismo.

D) Propicia el desarrollo de las habilidades motoras finas favoreciendo su destreza, precisión y seguridad.

E) Se optimiza su uso al ser entregado con un instructivo tanto para padres u orientadores, como para el usuario niña(o).

En México, en el campo del diseño de juguetes es necesario redoblar esfuerzos para no perder de vista que todo lo que el diseñador aporta como producto de su trabajo resulta ser también un canal por donde circulan todo tipo de mensajes, ya que éstos reflejan una práctica social y cultural de la sociedad que los ha generado, por ello adquiere un compromiso ético y resulta necesario por tanto, que defina su posición ante este hecho y se comprometa a desarrollar productos y soluciones innovadoras que contribuyan al desarrollo profesional del diseño en nuestro país.



BIBLIOGRAFIA

- 1) Bijou, Sidney W.: Psicología del desarrollo infantil. La etapa básica de la niñez temprana. Vol 3 Ed. Trillas México 1982. 227pág.
- 2) Bozejovsky, O. y col.: Ilustradores modernos europeos de libros infantiles. Ed. Herausgeber, Bohem's Artists 1982
- 3) Collin, G.: Compendio de Psicología infantil. Ed. Kapelusz, Buenos Aires 1955, 3ra ed.
- 4) Fahrman, Willi y col.: El niño y los libros. Cómo despertar una afición. Ed. S.M. Madrid 1979. 153 pág.
- 5) Fitzgerald, Hiram E. y col.: Psicología del desarrollo. El lactante y el preescolar. Ed. El Manual Moderno, México 1981. 350 pág.
- 6) Fornari, Tulio.: Las funciones de la forma. Ed. Tilde en colaboración con la U.A.M. Azcapotzalco, México 1989
- 7) Gesell, Arnold.: El niño de 5 y 6 años. Ed. Paidós Educador, México 1989. 118 p.
- 8) Hurlock, Elizabeth B.: Desarrollo del niño. Ed. Mc Graw Hill, México 1983. 2da. ed. en español.
- 9) Jaulin, Robert.: Juegos y juguetes. Ed. Nueva Imágen, México 1980. 220 pág.
- 10) King, Constance Eileen.: The Collector's of Dolls. Ed. Bonanza, New York 1978, 698 pág.
- 11) Lipssit, Lewis P., Reese, Hayne W.: Desarrollo infantil. Ed. Trillas, México 1987, 3ra ed., 226 pág.
- 12) Moles, Abraham A.: Teoría de los objetos. Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1974, 191 pág.
- 13) Montessori, María.: La mente absorbente del niño. Ed. Diana, México 1986, 371 pág.
- 14) Montessori, María.: El niño. El secreto de la infancia. Ed. Diana, México 1982, 1a. ed. 338 pág.

15) Munari, Bruno.: Cómo nacen los objetos, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1983, 385 pág.

16) Piaget, Jean.: Psicología y Pedagogía, Ed. Sarpe, Madrid 1983.

17) Watts, Alan.: El gran mandala. Ensayos sobre la materialidad. Ed. Kairós, Barcelona 1983. 167 pág.

REVISTAS:

1) CLIJ, Cuadernos de literatura infantil y juvenil, año 2, número 11, noviembre 1989, Barcelona.

2) CONACYT, Juguetes - juguetes. agosto/sept., México 1982. año VIII. Núm. 140-141. págs. 60-145.

3) Forbes, Vol. 145, No.12, junio 11, 1990. New York, N.Y. págs. 126-131.

