

Un hilo

diseño de objetos para el desarrollo sensorial

Stephanie Orna
2018

ESAD.CR
Escuela Superior de Artes y Diseño
del Instituto Politécnico de Leiria

Calle Isidoro Inacio Alves de Carvalho
2500-321 Caldas da Rainha

www.esad.ipleiria.pt

a mi familia
por seguir hilando
el cordón que teje mi historia...

Relatorio del Proyecto Final
Maestría en Diseño del Producto
2018

Autor
Andrea Stephanie Orna Altamirano

Orientador Renato Bispo
Co orientador Juan Carlos Villagómez

El proyecto pretende desenvolver una herramienta, un juguete didáctico que contribuya con el desarrollo motor; promoviendo el aprendizaje sensorial - cognitivo, dentro del ambiente familiar.

El objetivo es diseñar, confeccionar y testear un muñeco a escala pensado en los niños; partiendo del concepto del juego, hacia una orientación pedagógica; justificando la importancia de su revisión, involucrando a la familia como parte del desarrollo cognitivo – sensorial.

A partir de esta integración de modelos, se identificará a la motricidad fina; como elemento de enlace para estimular la creatividad, la sensibilidad e imaginación y llegar a crear un juguete lúdico, que fortalezca el aprendizaje, la construcción de identidad y el equilibrio emocional, dentro de un entorno sano.

Palabras clave:

juguete didáctico, orientación pedagógica, niños, equilibrio emocional, sensorial - cognitivo, creatividad, imaginación.

The project aims to develop a tool, a didactic toy that contributes to motor development; promoting sensory - cognitive learning within the family environment.

The goal is to design, make and test a scale doll designed for children; starting from the concept of the game, towards a pedagogical orientation; justifying the importance of its review, involving the family as part of the cognitive - sensory development.

From this model integration, fine motor skills will be identified; as a link element to stimulate creativity, sensitivity and imagination and to create a playful toy that strengthens learning, identity construction and emotional balance, within a healthy environment.

Key words:

didactic toy, pedagogical orientation, children, emotional balance, sensory - cognitive, creativity, imagination.

Índice	Pág
resumen	
palabras clave	V
abstract	
keywords	VIII
introducción	
desafío/ objetivo	1 - 4
Parte I: fundamentos teóricos	
el juego	5 - 10
el juego en la infancia	11- 12
adultos tambien juegan	13 - 16
el juguete	
lazo interfamiliar	17 - 20
la familia	21 - 23
la afectividad	
la pedagogía	
los especialistas en niños	24 - 32
la importancia del movimiento libre	33 - 37

Índice	Pág
Parte II: el hilo de la memoria	
nota previa	
atrapando memorias	39 - 44
patronaje - prototipos	45 - 52
metáfora	
vacío lleno de color	52 - 54
Parte III: presentación de los resultados	
mi familia un muñeco	
desenvolvimiento	55 - 58
patrones	59 - 67
resultados	68 - 74
un niño por descubrir	
desenvolvimiento	75 - 76
patrones	76 - 78
resultados	79 - 86
un muñeco sensorial	
desenvolvimiento	87 - 88
patrones	89 - 91
resultados	92 - 120
conclusiones	121 - 124
referencias bibliográficas	125-132



Ilustración 1| Niña con hilo rojo
Fuente: Atelier Rosemood
Editado: Autor TDG

“Los niños desarrollan de manera natural su integración sensorial mediante el juego” . (Cordero, 2010)

Ante este escenario, el aprendizaje del ser humano en su edad adulta está basado en toda la información que ha recogido en su infancia; mediante, percepciones sensoriales. Donde interviene, el bienestar emocional e intelectual del niño. Es importante conocer que la riqueza de estímulos proporciona la herramienta necesaria para el desarrollo infantil.

Desde una perspectiva diferente el aprendizaje no se imparte, se desarrolla de manera espontánea, con experiencias vividas, que se encuentra vinculadas con una gama de sensaciones como el olor para trabajar el olfato, la forma con el tacto, el color a favor de la vista; el oído como diferenciador de sonidos, etc.

De hecho María Montessori (Röhrs, 2010), sacaba a la luz todo el potencial del niño con la educación de los sentidos. Daba gran importancia al aprendizaje sensorial, al punto que elaboró su propio material didáctico a escala de los infantes; dando hincapié al juguete como fuente de libertad y autoconocimiento.

Por lo tanto, en esta búsqueda de estrategias que promuevan nuevas dinámicas de aprendizaje y esparcimiento que permiten mantener espacios de desarrollo sensorial, que garantizan el crecimiento emocional y la adaptación de la persona

hacia el disfrute de la misma; se propone realizar una actividad aparentemente sencilla pero útil como es el juego¹.

A partir del juego el niño aprende a relacionarse con su entorno, su familia. Da partida a la expresión y comunicación, porque la recreación se ajusta de manera inconsciente al desarrollo del niño. El infante juega a lo que siente y a lo que sabe.

El juego da la pauta para conocer y encontrar hacia donde se dirige el desarrollo cognitivo del infante. Montessori (Ruiz, 2016), sostenía que los niños necesitan ser estimulados, y sentir la libertad para poder conocer. Porque aprender es una cuestión completamente emocional, más que racional; por lo tanto, el juego, se convierte en la herramienta que facilita este aprendizaje. El desarrollo de habilidades y además su actuación está encaminada hacia la estimulación sensorial a través del contacto con su entorno.

El juego, también fortalece la interacción familiar, se le considera una herramienta importante para adquirir destrezas, conocimientos, habilidades físicas, cognoscitivas y sociales. Un entorno familiar vivido en plenitud debe brindar cientos de posibilidades distintas del juego; para que padres e hijos compartan momentos positivos que generen recuerdos vinculantes.

Dada la relevancia de lo anterior, hablar de Un Hilo cuyo objetivo es diseñar, confeccionar y testear un muñeco a escala pensado en los niños; partiendo del concepto del juego, hacia una orientación pedagógica; justificando la importancia de su revisión, involucrando a la familia como parte del desarrollo cognitivo – sensorial; y que, a partir de esta integración de modelos, se identifique la motricidad fina; como elemento de enlace para estimular la creatividad, la sensibilidad e imaginación y llegar a crear un juguete lúdico, que fortalezca el aprendizaje, la

¹] El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget (1991). Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Ver: Piaget, Jean (1991). Seis estudios de psicología.

construcción de identidad y el equilibrio emocional, dentro de un entorno sano.

Debido a los antecedentes expuestos con el propósito de explicar los alcances tanto conceptuales como prácticos en el marco del juego en la infancia, el aprendizaje y el apego emocional, se buscan nuevos objetivos.

En primer lugar, la estimulación de los sentidos, basados en la pedagogía de María Montessori, para lograr mayor independencia del infante, un aprendizaje motriz de estimulación de los sentidos, como medio de expresión.

Como segundo lugar es promover los vínculos afectivos en la familia, que sean estables y seguros, que le permitan a los niños impulsar su autonomía, a través de una actividad colectiva que genera un ambiente confortable, proporcionando elementos necesarios para el óptimo crecimiento de cada una de los miembros que conforman el núcleo familiar.

En tercer lugar es mejorar el tiempo en familia, de manera saludable, utilizando el juego como herramienta de actuación que permitirá transformar esa naturaleza de amor de un padre hacia su hijo, en un hábitat familiar sano.

El desarrollo del proyecto que se presenta, parte de la temática “el juego en la infancia”, a seguir una reflexión sobre la intervención de la familia dentro del marco emocional. Se establecen caminos como puntos de análisis y valoraciones sobre el aprendizaje en el campo de la pedagogía; incluyendo referentes que forman parte del diseño; a continuación, un escenario de experiencia que formaran parte de la búsqueda hacia el desarrollo cognitivo sensorial del infante. Para finalizar con resultados y conclusiones.

el juego en la infancia

El juego es una actividad inherente al ser humano, sin aprendizaje anticipado que se expresa de manera libre y natural, motivado por los intereses personales o impulsos de expresión. Pues, el juego ha existido y pre-existe en todas las culturas y es un medio privilegiado para el desarrollo integral de todas sus capacidades tanto: social, emocional, comunicativa, intelectual y motriz. Jugar es aprender y por lo tanto se convierte en comprender.

El juego es trascendental para la adaptación social, la exploración del entorno, aprender a manejar el estrés y construir capacidades cognitivas que se ocupan de la resolución de problemas. Es a través del juego, que en edad prematura, muchos de los animales - incluyendo los humanos, se involucran e interactúan con el mundo que los rodea. "Esta actividad permite crear y explorar un "mundo" en el cual el individuo se perfecciona, enfrenta y sobrepasa miedos, conquistando curiosidades a medida que practica diferentes papeles y se relaciona con el mundo, de manera individual o grupal" (Ginsburg, 2007, s.p)²

El juego tolera todo rango de habilidades, normas o reglas autodefinidas, la actividad es espontánea, la exploración y recreación ayudan a desarrollar competencias que se relacionan con la consolidación de la autoestima y la confianza que serán necesarias en desafíos futuros. Es un hecho que el juego se lo considera la motricidad contenida en la habitualidad del niño, por la cantidad de movimientos y destrezas que genera; pone a prueba los movimientos corporales, se vuelve activo, porque el niño se está capacitando para dominar el equilibrio, el impulso, la fuerza, etc. El niño considera al juego una experiencia de valor, por lo que se enriquece de conocimientos; asemejándose, lo que el trabajo representa para un adulto.

2] Médico Pediatra Ginsburg Kenneth, especializado en medicina adolescente, expone un sólido artículo de la influencia de jugar "child-driven" en el encuentro del milenio para el óptimo desarrollo del individuo.

Una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien. El juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. (Meneses, & Monge, 2001, p. 113-114)

El juego se representa como una actividad agradable, libre y espontánea sin rumbo trazado, ni barreras, son movimientos aparentemente aventurados que puede concebirse como una expresión de impulso y naturalidad.

A lo largo de la vida del ser humano se encuentra siempre presente esa pre-disposición hacia el juego, acentuada con mayor intensidad en la infancia; esto puede tener una estrecha relación con la curiosidad, el experimentar o descubrir el entorno inmediato.

El juguete y el juego son medios privilegiados del niño para expresar sus sentimientos, aprender y desarrollar; además, para la consolidación de capacidades cognitivas, lingüísticas, psicomotoras, y socio-afectivas.

Además "Los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar". (Marcaida, Carreño, & Bermúdez, 2013)

El juego es el gestor de la principal red social, este debe

lser libre y creativo; además de ser un beneficio para estimular el desarrollo social, emocional. La familia toda reunida con pláticas argas y placenteras, compartiendo esos espacios de ocio, la comunicación fluida y los vínculos acrecentando, donde cualquier cosa puede convertirse en un elemento lúdico para jugar. La imaginación, la capacidad de socialización o el razonamiento lógico son elementos cruciales para fortalecer las relaciones.

Los niños aprecian el mundo de diferente forma, interpretan la realidad a su manera y son capaces de convertir lo ordinario en extraordinario, siendo ellos los mejores exponentes para dar magia al juego, tienen una fantasía transformada, y su versatilidad creatividad es innata, que cualquier objeto como: una piedra, una hoja, o una simple piña de pino, permiten desarrollar su imaginación creativa, buscando siempre un modo ingenioso para recrearse y divertirse. En este sentido el juego proporciona al niño completa autonomía para enriquecer sus conocimientos.

Cada objeto les pertenece, son herramientas que ayudan a despertar la imaginación de un infante, como un retazo de tela que se convierte en la capa del súper héroe, el rollo de papel higiénico en el cohete que va hacia el espacio, las hojas de un árbol son la falda de la muñeca, los palos, las maderas, y las piedras... se pueden transforman en un todo; e incluso, hasta una hasta una funda plástica puede ser su guarida donde esconde sus más íntimos secretos. La fantasía no tiene límites.

La imaginación de un niño es infinita, su pensamiento es más abierto y sin limitaciones. Nace de un algarabía interior, de un anhelo e ingenuidad, o simplemente de la gracia de ser niño.

La imaginación de un niño es infinita, su pensamiento es más abierto y sin limitaciones. Nace de un algarabía interior, de un anhelo e ingenuidad, o simplemente de la gracia de ser niño

El juego tiene una estrecha relación con la imaginación, el descubrimiento, la improvisación; estimula emociones y tiene la capacidad para desarrollar la habilidad manual a través de la manipulación de los objetos, favorece la creatividad, la apertura a nuevas experiencias, la mente puede divagar libremente para conceder posibles fuentes de inspiración.

Esta actividad libre, que representa el juego y que cautiva a todos, Piaget (Gálvez & Rodríguez, 2005) lo estudia como la raíz de la pedagogía, tanto en el campo recreacional como en un rol de la educación integral bajo la interacción social.

Conocidos psicólogos de niños, como Piaget y Wallom (Gálvez & Rodríguez, 2005) como tantos otros consideran que en la primea infancia, alrededor de los dos años el juego es totalmente funcional. Esto significa que el juego se basa en las percepciones del movimiento, reforzando el aprendizaje y la esencia del mismo. Esta transición del juego funcional hasta una edad de la escolaridad en la psicología se le conoce como el juego simbólico: producto del pensamiento imaginario y el egocentrismo que presenta el niño, siendo este una representación lúdica simbolizada por una acción de imitación.

Esto se explicara con mayor detalle en la parte de la pedagogía, pero es importante nombrarlo por ser parte del concepto del juego visto desde otro alcance.

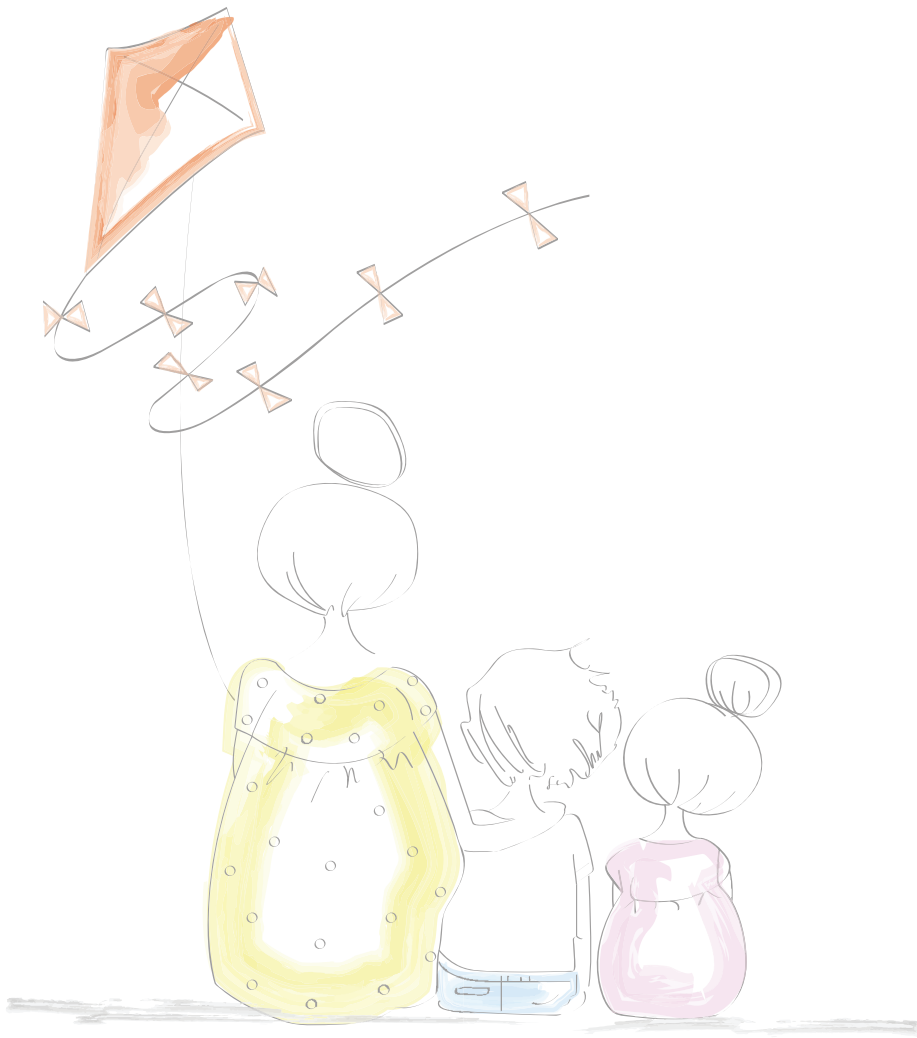


Ilustración 2| Volando cometa
Fuente: Atelier Rosemood
Editado: Autor TDG

¿los adultos también juegan?

Esta pregunta te lleva a una respuesta completamente afirmativa, los adultos son capaces de ser creativos, experimentar con sus propias habilidades, ejercitar la imaginación y que la fantasía puede sobrepasar la realidad. Puesto que el jugar no es característico del niño, es algo inherente que nos desliga de toda noción es la libertad de expresión sin ataduras ni obligaciones.

El juego es una necesidad que acompaña en el crecimiento madurativo del ser humano. Obviamente que el tipo de recreación del adulto es completamente diferente a la de un niño; pero eso, no quiere decir que no pueden compartir tiempo de entretenimiento juntos.

Es verídico que no toda actividad se convierte en juego; sin embargo este dinamismo lúdico o a su vez esta actividad recreativa ayuda al adulto la posibilidad de renovarse y de sentirse activo. Obviamente que el jugar del adulto conlleva prácticas más formales de competencia y actuación a diferencia del niño; por otra parte, hay que poner énfasis que una actividad realizada con gozo y placer, frecuentemente resulta ser más eficaz que cuando es una obligación.

El juego debe enfocarse en la experiencia que ésta proporciona; el desarrollo de habilidades, en lugar de intentar alcanzar algún objetivo específico. No necesita existir un propósito más allá del placer y la diversión propia.

el juguete

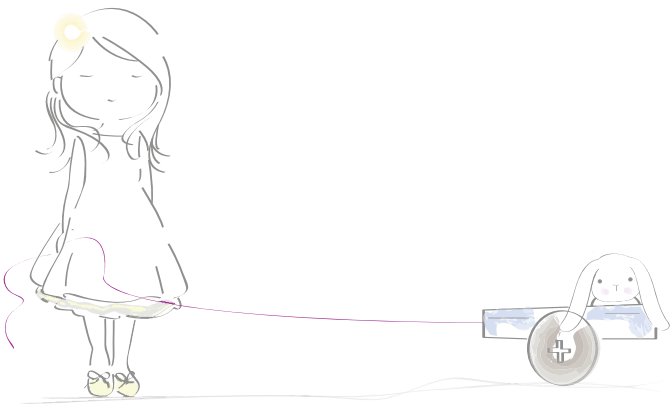


Ilustración 3| Niña juguete
Fuente: Atelier Rosemood
Editado: Autor TDG

El juguete acompaña al hombre desde tiempos inmemorables. Es un objeto que ha formado parte de la evolución humana. Al retroceder en el tiempo y explorar en los recuerdos más íntimos de la infancia se encuentra objetos como cajas de cerámica, piedrecillas, hojas, conchas, cortes de tela, semillas, envoltorios de dulces y muchos otros tesoros infantiles que fueron utilizados para jugar.

Pero ¿a estos objetos se les puede llamar “juguetes”? Los niños de todas las épocas y lugares han tenido la capacidad de transformar los objetos más simples en juguetes o, más específicamente, en objetos para jugar. Y esto surge por la mera imaginación y el contacto que tienen con determinados materiales, que por fantasía o imitación les permitían la creación de experiencias.

El juguete que conocemos hoy en día es un instrumento facilitador del juego que expresa una idea moderna; sin embargo, no por el simple hecho que este frente a una vitrina en una juguetería, se lo puede llamar juguete; puesto que, si el niño no tiene interés frente a él, no sirve como objeto recreativo. En este sentido, lo que definiría a un juguete, es una herramienta que genere el desarrollo cognitivo, que sea un apoyo para el crecimiento intelectual y que el niño estimule la fantasía. Pero, cabe anotar que “muchos objetos utilizados para jugar no se pensaron con ese objetivo inicial, sino que se convirtieron en juguete en el momento en que los niños falsearon su funcionalidad” (Grange, 1979, p.143).

Por lo tanto, cualquier cosa que el niño pueda manipular y le genere interés, se lo denomina juguete. De esta manera se puede definir juguete, a todo objeto que potencie entretenimiento. Como por ejemplo: el muñeco, un juguete que despliega un sin número de actividades, que posibilita desencadenar esa fantasía innata del infante, hacia la expresión corporal, la destreza manual; es un medio de aprendizaje hacia un enfoque saludable de la educación.

Imagen 1| Un fruto
Editado: Autor TDG
Recuperado de:
<http://www.unfruto.com.ar/>



El muñeco conlleva momentos de sensaciones diferentes, de vivencias que se convierten en un juego libre y espontáneo y el niño se involucra en un mundo de fantasía. Donde comienza a identificarse con el personaje; y la concepción de la expresión infantil cobra vida propia. El muñeco es el vehículo por el cual el niño puede expresar sus miedos, su felicidad y un sin número de sentimientos. La expresividad se funde con la personalidad del niño, en esa búsqueda de lo real y lo ficticio.

En resumen, un buen juguete es aquél que está compuesto de materiales idóneos, que desarrolla capacidades en el niño, que divierte y que estimula la consecución de valores y aptitudes positivas, participación, socialización, la atención a la diversidad, la fantasía, el autoestima,... Y esto se refiere más hacia los juguetes Waldorf, un objeto que nutre a los sentidos, la experiencia sensorial, el bienestar al momento de jugar; puesto que, en gran medida los juguetes deben estimular la creatividad, con detalles mínimos, simples y abiertos, para dar rienda suelta a la imaginación y la libertad de reinar.

Todo juguete tiene dimensiones intelectuales, afectivas, sociales, psicomotrices. Facilita el autodomínio, proporciona contactos físicos, evoca sentimientos y emociones, provoca aficiones, facilita la comunicación, expresión afectiva, descubre actitudes; comportamientos del niño, le ayuda a superar bloqueos psicológicos y dificultades de relación, interioriza modelos sociales y los valores implícitos en ellos. Por el juego, traduce sobre un modelo simbólico, sus fantasías, deseos y experiencias, le sirven para ir ajustando el mundo exterior al mundo interior de sus estructuras mentales. El juguete actúa como vehículo de transición de la sensación al

pensamiento, de los esquemas sensoriomotores a los conceptuales, de la acción a la representación. (Morón, 2010, s.p.)

La diseñadora Natalia Rocca³, diseña un juguete que es una muñeca a partir de la experimentación de materiales, asumiendo los desafíos para explorar las posibilidades de crear sus propios personajes y, además que fuera compatible con la visión de la crianza. Un juguete atractivo, que llama la atención y despierta los sentidos de la vista, el oído y el tacto.

Este proyecto, que sigue creciendo, ha dado inicio a una exploración constructiva y cromática, lo que lo hace tan singular como objeto. Se ha escogido como proyecto de referencia debido a su capacidad de revalorizar el trabajo artesanal, la creatividad al pensar en el interés infantil. Un recorrido por diferentes técnicas, y materiales, aprendizajes transmitidos de generación en generación, conocimientos heredados de la familia.

Fruto, esconde tanta historia: la técnica de coser, tejer, tinturar a mano; la tonalidad del material, la elección de colores y la delicadeza de las expresiones faciales simples; la calidez, suavidad, una muñeca completamente sensorial. Es sin duda un personaje con un mundo particular, que cuenta una enseñanza familiar y la experiencia sobre la crianza de la infancia. "la muñeca hecha por mamá". El diseño de sus muñecos se proyectan en función del infante; en pensamiento, sentimiento y voluntad; su trabajo se basa en el conocimiento y el auto conocimiento de lo que somos como personas: una visión de ver al ser humano íntegro y completo.

Un pleno ejemplo de la muñeca utilizada en la pedagogía Waldorf.

3| Natalia Rocca. Fruto. Argentina. Accedido el día 15 de Octubre 2018. Ver: <https://natyrocca.wordpress.com>



Ilustración 4| Familia con bebe
Fuente: Atelier Rosewood
Editado: Autor TDG

“La familia es la primera escuela de aprendizaje de los hijos, la fuente creadora del equilibrio emocional. Los progenitores se convierten en los ejes principales, en la guía que establecen las relaciones sociales con el mundo exterior” (Villarreal, 2017).

Esto significa que en cierto sentido, la familia es un sistema de relaciones humanas que constituyen un conjunto integrado e integrador, donde la comunicación se concibe como un proceso dinámico y continuo que permite expresar necesidades, construir lazos afectivos, deseos y sentimientos caminando hacia un objetivo común el bienestar familiar.

El ambiente familiar constituye la urdimbre de la vida. Los lazos interfamiliares establecen un elemento fundamental en la cimentación de la persona al construir su identidad.

Respecto a esta afirmación es pertinente señalar que si la sociología da argumentos positivos en la conceptualización del término familia, la psicología, en cambio se desempeña en relaciones e interrelaciones que se desenvuelven con sus miembros que la conforman; específicamente la forma de convivencia, la afectividad, la comunicación y conformación de la misma. A continuación se transcribe una definición que permite comprender el estudio y su influencia en el desarrollo psicológico de los seres humanos.

La importancia de la familia en el mundo actual radica en que ella depende de la fijación de las aspiraciones, valores y motivaciones de los individuos y en que, por otra parte, resulta responsable en gran medida de su estabilidad emocional, tanto en la infancia como en la vida adulta. (González, 2003, p. 16)

Para la sociedad la familia es una estructura de cultura, creencias y valores, que viven en un entorno colectivo, que le permite satisfacer sus necesidades básicas.

Esta colectividad familiar, están en busca de una proyección de vida duradera; que se acienta en las intensas relaciones íntimas, donde se genera fuerte compromisos personales; sentimientos que dan lugar a una reciprocidad y dependencia entre los miembros.

Es necesario destacar que la familia tiene tantos significados como aspectos importantes: es la referencia de vida de cada persona en la colectividad, son organizaciones consolidadas en donde se difunde valores, se educa filosofías de vida y se mantiene firme la enseñanza de las emociones, reforzando así, los vínculos afectivos.

En ella se comparten elementos esenciales, con el objetivo de alcanzar el equilibrio social, la madurez intelectual, psicológica y física; creación del individuo y su búsqueda del "yo".

Ahora bien partiendo de estos conceptos, la familia es una estructura abierta, flexible y dinámica y se mantienen en constante evolución porque va creciendo a la par de la sociedad. No hay un solo tipo de familia ni tampoco existe una familia ideal, ni un concepto exacto para definirla; porque en todas las disciplinas ha sido objeto de estudio, y no se puede dar cierta validez hacia una definición, porque entre todas se complementan.

Imagen 2| Timo Handmade
Editado: Autor TDG
Recuperado de:
<https://timo-handmade.com/>



Así, desde una perspectiva hacia el proyecto Un hilo, sin tomar en cuenta la amplia diversidad de formas familiares; se define a la familia como un generador de equilibrio, de unión y convivencia entre los miembros que interactúan dentro de ella; por ser, gestora principal para el crecimiento común, donde se establecen relaciones vinculares afectivas y la formación de la identidad.

Un proyecto que hace referencia a la familia es Timo Handmade de Timor Cohen⁴. Una pequeña línea de diseño artesanal, que se dedica a la ilustración de muñecos, libros, en base a la técnica patchwork, trabajo elaborado completamente en tela.

Cada objeto es cosido, pensando en cada detalle y con un sentimiento hacia la simplicidad del material; con tejidos reciclados, un concepto que da prioridad al consumo responsable y a la ética de producción: proceso simple - mínimo de residuos; por lo tanto, cada artículo es una pieza única.

A pesar que Rudolf Steiner (Quintana, 2016) lleva al muñeco a la simplicidad, por material y detalles. Timor lo lleva a un muñeco con mayor complejidad, por la técnica a utilizar; claramente desde un criterio personal. Cohen atribuye su trabajo hacia ese pensamiento de la motivación, la habilidad, al compromiso que esta inmersa en cada muñeco.

Se conoce que Timor Cohen trabaja a partir de fotografías de personas, para convertirlas en muñecos, en base a su propia interpretación; personificando a la familia con el uso de la ilustración y la máquina de coser con la técnica patchwork; su objetivo, es crear una familia sea real, ideal o imaginaria.

4| Timor Cohen. Timo Handmade. Jaffa Israel. Accedido el día 15 de Octubre 2018. Ver: <https://timo-handmade.com>

la afectividad

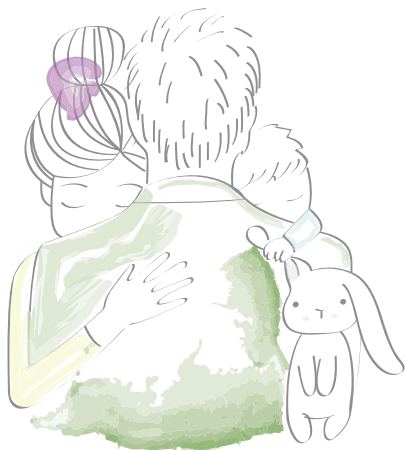


Ilustración 5| Familia el apego emocional
Fuente: Atelier Rosemood
Editado: Autor TDG

La afectividad está basada en la construcción de emociones, sentimientos y amor, que se expresan. Para Sierra, (2011) percibirse amado es primordial, para su desarrollo psico-fisiológico. De una manera similar López (2005) los sentimientos están inherentes en los seres humanos, y su rol principal es no sólo la formación de la personalidad sino la interacción con los miembros de la familia. Es fundamental que exista la aparición de los vínculos afectivos en el momento que el ser humano hace contacto con el mundo exterior. (Villavicencio, & Villarroel, 2017, p. 1)

"Las relaciones afectivas con los padres contribuyen a desarrollar un sentido de seguridad y confianza para mantener un

equilibrio emocional positivo, forjando una vida armoniosa". (Villavicencio, & Villarroel, 2017). El infante se sentirá protegido de sí mismo porque asume el sostén absoluto que le comunica la familia. Esto implica que el núcleo familiar enriquece el crecimiento personal del niño; principalmente cuando se unifica: el dialogo, el afecto, el entorno social.

Por lo tanto la afectividad, se la considera como parte integral de la persona; es el espacio donde habitan los sentimientos y emociones, se desarrolla una relación estrecha con su cuidador, estableciendo vínculos de apego que van evolucionando a medida que el infante avanza en su crecimiento y por lo tanto es significativo resaltar la teoría de Bowlby (2003), quien dedicó gran parte de su trabajo al desarrollo infantil. En conocer cómo los patrones familiares podrían influenciar en el desarrollo cognitivo del niño. Durante su trabajo, otorgó un papel especial a los cuidados maternos como proveedores de buena salud y se percató de la importancia de la consolidación de vínculos estables y duraderos a través del cuidado emocional, teoría que la nombró el apego, por ser el impulso innato del infante por buscar seguridad, protección y resguardo.

El apego se centra en el ser humano y sus relaciones afectivas hacia sus semejantes, promoviendo un vínculo emocional con el fin de sentirse pleno en un ambiente seguro. El apego surge principalmente con el niño y su cuidador, tiene un mayor impacto en las tempranas etapas del infante. La forma en la que los padres establezcan el vínculo afectivo con su hijo, determinará la personalidad del niño a lo largo de su vida, esta seguridad no visible pero presente repercutirá de forma global en el comportamiento del mismo, en su autoestima y desarrollo emocional.

Todos aquellos eventos relevantes que se suceden en la cotidianidad o las emociones concedidas por el primer beso, el premio por una actividad deportiva, aprender andar en bicicleta; las relaciones que se establece día a día, las anécdotas periódicas, las relaciones que establecemos, la poca o mucha comunicación, el esparcimiento, las actividades habituales; fraguan en el ser humano recuerdos y estos a su vez forjan una huella intensa en la memoria. Toda cuanto basta experiencia vivida genera emociones y sentimientos.

Cuando se habla de emociones, expertos idealizan acerca del concepto de la misma, intentado explicar de forma clara aquello que se experimenta de manera creciente y modelada por medio de un aprendizaje mas bien informal.

Y es aquí donde se afirma que un fragmento fundamental de la investigación parte de las emociones que la familia construye para garantizar un sano crecimiento del infante. Los vínculos afectivos están ligados para dinamizar los sentimientos, dando apertura al moldeamiento de la personalidad para un desarrollo madurativo en la etapa adulta.

Las reuniones en familia no solo no deben verse como pasadas de moda, sino que deben asumirse como prácticas necesarias y saludables del hogar, en este mundo de apuro y saturación, de dispersión y falta de tiempo, muchas familias ven pasar las horas, los días, las semanas y hasta los meses, sin encontrar espacio en sus saturadas agendas para compartir con los miembros de su propia familia. Concluyendo así, que es indispensable que dentro del seno del hogar se conviva en un ambiente lleno de afecto y apego emocional. Todos trabajando para un bien común. La construcción de vínculos afectivos.

los especialistas de niños

El proyecto un Hilo, está centrado en el objetivo principal de brindar al usuario (niño de 4 a 10 años de edad) un muñeco; partiendo del concepto del juego, hacia una orientación pedagógica; justificando la importancia de su revisión, involucrando a la familia como parte del desarrollo cognitivo – sensorial; además de fomentar las buenas prácticas del nexo afectivo.

Para esto es necesario conocer más a fondo sobre el comportamiento, las necesidades y habilidades de los infantes. El recurrir a estudios realizados por pedagogos y psicólogos centrados en el desarrollo educativo del ser humano, con el fin de realizar un juguete a partir de apreciaciones más fundamentadas de los especialistas. Se obtendrán resultados que permitirán dar ciertas evaluaciones para determinar la materialidad del objeto y su desarrollo lúdico emocional dentro de la familia.

María Montessori

Es parte fundamental de la investigación dar los criterios que Montessori desarrollaba en la práctica de la enseñanza.

Se creía que cada niño tiene la libertad de desarrollar sus propias capacidades por sí mismo y ser acompañado en este aprendizaje con otros niños, consideraba que el ser humano conserva desde su nacimiento una aptitud propia para aprender. Afirmaba que el hombre tiene una curiosidad e interés natural por ir descubriendo su entorno y adaptarse al él; además, señalaba que el hogar y la escuela deben proyectarse para cultivar la

capacidad natural del niño que tiene para adquirir conocimientos. Esta etapa temprana es donde se desarrolla la inteligencia y la creatividad. (Wolf 1979, p.3)

Para el interés por el conocimiento sobre las etapas de crecimiento infantil, Montessori (Foshi, 2014) estableció un nivel práctico que lo denominó casa de niño, una filosofía que todavía se imparte en algunas instituciones que practican esta pedagogía.

Montessori (Foshi, 2014) decía que el niño necesita un guía (profesor), para conducirlo de forma menos rígida, a un proceso auto-dirigido de aprendizaje; por lo tanto, el guía no tiene un sitio estable frente al espacio, puesto que en el aula el infante es el director de su propia película. Todo material está proporcionado a la escala del niño con el objetivo de estimular la libertad de expresar los sentidos, sin sentirse ajeno al ambiente.

La diversidad de edades dentro de una sala de clase implica mayor interacción, el poder observar e imitar, habilita la posibilidad del entendimiento, la habilidad de adaptabilidad, y el aprendizaje a su propio ritmo, en correspondencia a su edad.

Montessori excluye todo tipo de obligación, y desarrolla un esquema denominado periodo sensible. Etapa en que el niño se interesa en una actividad específica en relación a la habilidad, es importante aclarar que el material debe estar de acuerdo a los conocimientos y experiencias del niño; por lo tanto, se debe brindar información dirigida.

El material debe identificarse como una herramienta para concentrar la atención del trabajo manual, coordinación y

habilidad motriz. Los materiales escogidos a lazar por el infante darán un camino hacia su interés propio. Existen tres tipos de materiales que se trabajan en esta pedagogía:

1) **El ejercicio de la vida práctica**, se enfoca directamente hacia actividades relacionadas con la concentración y los hábitos de trabajo utilizando objetos de uso diario o comunes que se emplean en el hogar.

2) **Los ejercicios sensoriales**, se enfocan a la estimulación de los sentidos individuales; desde el punto más sensorial procurando siempre la búsqueda de una característica específica: como la forma donde se emplea la textura, el sonido, peso, color, olor, etc. con este tipo de material se pretende trabajar los sentidos sin que el niño se sienta saturado de conocimiento y que pueda entender claramente como se puede categorizar estas nuevas relaciones establecidas.

3) **Un tercer ejercicio se lo comprende como material didáctico**, el infante tiene la noción para un aprendizaje de manera minuciosa; donde aparecen técnicas como: la lectura, la lógica, la escritura; este trabajo periódico entre las habilidades de concentración, atención y coordinación llevan al niño a una preparación para actividades de mayor complejidad.

Todo este proceso se va dirigiendo acompañado de los guías, orientando al niño a la elección de actividades de acuerdo a su propio proceso de aprendizaje y su desarrollo de habilidades inherentes a él. En conclusión, la disposición del espacio, el material a escala y la destreza de acuerdo al proceso de enseñanza va a despertar un interés natural por aprender.

Jean Piaget

Como principio científico está el psicólogo suizo Jean Piaget, quien abordó gran parte de su conocimiento al desarrollo infantil y en particular a las funciones cognitivas. Para comprender tanto la teoría que expresa Piaget (Gálvez, & Rodríguez, 2005) como el uso de las mismas en la práctica. Por lo tanto; se debe abordar tres procesos siguientes:

Los objetos y su identidad.- El mundo subjetivo del niño se torna su propia realidad; los movimientos graduales que este proyecta hacia el objeto se ve remplazado por el recuerdo; todo el acontecimiento observado, la imitación diferida se centran en un desarrollo de entendimiento y conocimiento conductual.

Operación.- Consiste en la capacidad de retener información en la memoria, de manera acumulativa, la formulación de un concepto estableciendo un campo de aprendizaje donde clasifica a los objetos de acuerdo al entorno y en un orden determinado. La asimilación del medio reafirma al niño a un propósito de adaptación con el fin de construir su propio equilibrio.

Estructura.- El niño asimila los objetos de su entorno y comienzan a realizar actividades secuenciales donde la lógica se torna parte de su desarrollo pre-operacional, surge como resultado una estructura más consolidada principalmente en su pensamiento lógico, la habilidad de resolver problemas, etc. Un buen ejemplo es la construcción de bloques, la clasificación de elementos por conjuntos, etc.

Piaget consideraba un desarrollo a nivel sensoriomotor y la función simbólica, donde se centró gran parte del proyecto un Hilo, ya que antecede a la actividad y al rango de edad que se propone.

Cuando se habla de sensoriomotor, se conforma una percepción de sentidos integrados con la realidad, involucrando funciones mentales para construir un conocimiento previo donde está integrado términos como el lenguaje, la memoria, la imaginación, creatividad, etc.; el cual Piaget los denominó preconceptos. (Gálvez, & Rodríguez, 2005).

En cuanto a la función simbólica intervienen factores que contribuyen al desarrollo del niño. Donde interviene la imitación diferida (imitar con objeto, imitar sin objeto), el juego según el grado de complejidad (juego de ejercicio – juego simbólico – juego de reglas), el dibujo como elemento intermedio entre juego e imagen de percepciones y sensaciones; y el lenguaje como medio de comunicación.

5] Rudolf Steiner (1861-1925) filósofo, pedagogo, científico y artista austrohúngaro articuló una nueva pedagogía que pretende conducir al niño hacia un desarrollo equilibrado de su mente, una rica vida emocional y una reafirmación sana de su voluntad.

Creó la pedagogía Waldorf basándola en un conocimiento profundo del hombre y del mundo. Desarrolló un método de observación e investigación científico-espiritual que hace posible conocer al hombre total y al hombre que va creciendo por etapas. Asociación GEA Alicante. Una educación para la vida pedagogía Waldorf. La pedagogía Waldorf, Historia y su dimensión actual, Recuperado de: <http://primariaalicante.es/pedagogia-waldorf/historia/>

Rudolf Steiner

“La educación debe llevarse a cabo de forma artística, en un ambiente libre y creativo, siendo el infante el centro de toda actividad.” Rudolf Steiner. (Quintana, 2016)

Rudolf Steiner⁵ (Quintana, 2016) creó una metodología basada en el desarrollo del niño con un carácter más saludable y espiritual; promovía las potencialidades individuales en un ambiente natural, libre y creativo, se aplicaba principios en base al desarrollo del talento, al aprendizaje experimental y a raíz de esto surgió el sistema educativo Waldorf.

Para Rudolf Steiner, la pedagogía tenía una estrecha relación con las tres etapas que conformaba el ser humano:

El espíritu, alma y cuerpo; siendo el cuerpo el que pertenece al mundo material; el alma como generador de sentimientos y el espíritu el conocer mi yo interior; además, Steiner adaptó estos aspectos de la pedagogía para adaptarse al plan de estudio que lo denominó Waldorf.

Los principios educativos de la pedagogía Waldorf (Badilla, 2016) se basan en la colaboración entre padres y educador; el niño debe tener una formación más libre y creativa con una educación más humanista y sensible, el uso y contacto con un espacio natural. Asimismo, la importancia de este proceso evolutivo se basa en las capacidades intelectuales, la sensibilidad artística y sobre todo la voluntad del niño por aprender, que implica un proceso evolutivo más equilibrado.

Y por último la imitación, desarrolla etapas básicas de evolución, cada niño imita de manera como lo descubre, siendo el entorno familiar y escolar el modelo a imitar.

La metodología Waldorf se caracteriza por la construcción del propio material, el propio niño es autor de su propia herramienta para aprender; los juguetes Waldorf son objetos sencillos que permiten desenvolver la imaginación, además desarrolla el sentimiento hacia el objeto; por ser una elaboración propia y totalmente artesanal. Es un aprendizaje continuo donde se trabaja aspectos nuevos reforzando contenidos ya aprendidos.

El aprendizaje de valores, mediante ritmos: el movimiento corporal forma parte del proceso de aprendizaje y juego a la vez. Los objetivos de esta pedagogía atienden a un juego libre como actividad primordial, al material natural, actividad

artística y artesanal, el contacto con la naturaleza y la interacción familiar con la escuela.

La pedagogía de Waldorf (Quintana, 2016) expresa: Dedos ágiles forman mentes ágiles, esto quiere decir que aprender hacer, a manipular con las manos (motricidad gruesa o fina) se forma un aprendizaje mental, promoviendo una enseñanza en base a las habilidades del niño, este juego creativo se centra en la libertad de expresar lo que el niño plasma en su vivencias cotidianas. aprenden a vivir en un entorno social.

Mihalyi Csikszentmihalyi

Para Csikszentmihalyi (1995), se centra al campo de las relaciones familiares y el contacto de las cosas que conforman su entorno, esta interacción se definirá en dos tipos: objetos de acción y objetos de contemplación.

Los objetos de acción, son aquellos que generan una actividad física que permite descubrir su significado; siendo estos los de mayor interés por los infantes; mientras que los objetos de contemplación se vuelven momentáneos y no provocan interés en absoluto.

Estas actividades intencionadas donde la acción y el control motriz lideran, provocan un auténtico gozo al infante, que da lugar a formar el carácter. Esta interacción hombre – objeto están consideradas en base a la cualidad estética, la energía psíquica y el resultado o meta. Al referirnos de la cualidad estética tiene una relación muy estrecha con los sentidos, y por lo tanto se

habla de la percepción del niño o espectador sobre las características del juguete, de esta manera el que experimenta esta acción se lo considera el receptor.

Czikszentmihalyi (1995) cuando se refiere a la energía psíquica menciona la palabra flujo, dando referencia al principal fundamento que es la concentración. El ser humano es el responsable de dirigir sus propias acciones, hacia un objeto que le proporciona mayor interés, provocando cierto énfasis hacia la actividad, surge el estímulo específico, y pone al ser humano en un instante de completa atención y satisfacción por el control sobre la acción y entorno.

En cuanto al resultado es el hecho que el individuo tenga la oportunidad de realizar las actividades que realmente le proporcionen placer; que le permita experimentar un flujo de energía positivo, que le brinde una satisfacción personal y por lo tanto, lo haga un ser feliz y más consciente de sus capacidades.

relaciones entre especialistas

El juguete que se pretende poner a prueba en este trabajo de investigación, busca ser un instrumento que enfatice las relaciones interfamiliares y que la capacidad del usuario se centre en su imaginación y creatividad. Debido a los contenidos expresados anteriormente, el enfoque teórico de diferentes especialistas que promueven un desarrollo integral cuyo punto focal aborda al infante como un ente social en busca de estrecha relación con el proyecto un Hilo.

Se debe esclarecer que cada característica anteriormente nombrada y la metodología que fomentan los cuatro pedagogos escogidos dan criterios relevantes para el enfoque del proyecto. El propósito es presentar reflexiones surgidas a partir de este proceso de investigación.

La mirada didáctica de Montessori es el punto de partida para la composición de este proyecto; asumir una técnica que permita la enseñanza y el aprendizaje del infante desde una perspectiva más dinámica y que contribuya a identificar sus fortalezas y dificultades con la labor de la costura. La pedagogía de Piaget, convertir el juego en un instrumento para el desarrollo integral del niño, la función simbólica atribuye a un equilibrio cognoscitivo y sensorial. La imitación para entender lo real y lo imaginario; eminentemente esta práctica está centrada a la relación padre e hijo, donde las expresiones se traducen a escenarios más creativos e imaginarios.

Un tercer criterio es la metodología de Waldorf, el concepto de la experiencia con los materiales naturales, la simplicidad del objeto, esa idea de libertad de expresión, asumir el argumento de manos ágiles mente ágil. Generar un nuevo enfoque que se inclina a las buenas prácticas, el respeto a la naturaleza. Un proyecto pedagógico que se articula con la posibilidad de crear un objeto liviano en aspecto físico, pero lleno de potencialidad.

Para efecto del propósito del proyecto Czikszentmihalyi, abre paso al flujo, una nueva ruta orientada a contribuir de manera significativa a las emociones, promover la felicidad y el bienestar; su satisfacción vital radica en la motivación hacia las actividades que satisfacen al infante.

la importancia del movimiento libre

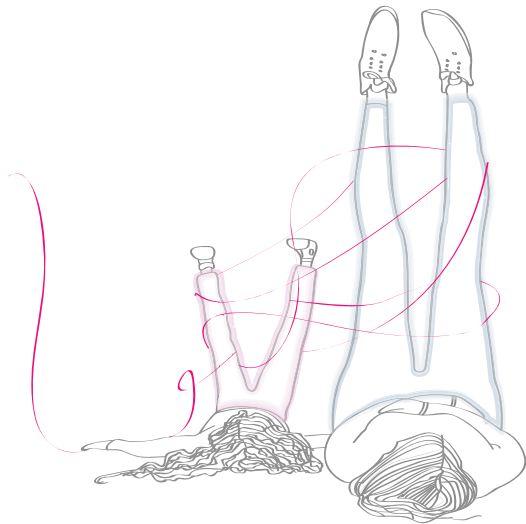


Ilustración 6] Pies con hilo
Fuente: Atelier Rosemood
Editado: Autor TDG

"Influencia del movimiento y el lenguaje en el desarrollo infantil". Chubarovsky T. (2018).

Sin duda, no existe otro órgano mediante el cual un ser vivo puede llevar a cabo movimientos tan diversos como son las manos, están formadas plenamente hacia un inclinación más libre y espontánea; el movimiento manual es un instrumento de expresión, de acciones realizadas que se tornan un descubrimiento de las propias capacidades.

En el movimiento de los brazos y de las manos, el hombre se comunica gestos y ademanes, expresando vivencias interiores, percibiendo la expresión de sentimientos y emociones, pero también reflexión, aprobación o criterio negativo. Se trata de expresiones espontáneas de la vida; en este sentido, los brazos y las manos son órganos del alma y, desde otro punto de vista, son las herramientas con las cuales lleva a cabo una tarea. El hombre aprende ciertas habilidades en el curso de la vida: desde coger un objeto hasta la virtuosa ejecución de un instrumento, desde el común andar, hasta los movimientos artísticos de un bailarín.

Para el aprendizaje de una destreza manual se tiene diferentes condiciones como: el tacto para percibir la suficiente firmeza con la que se sostiene el objeto, la percepción a la posición y la sensibilidad de los dedos hacia el sentido del movimiento; la ejecución requiere un esfuerzo y voluntad.

Chubarovsky garantiza: "No existe tan sólo la inteligencia de la cabeza, sino también aquella de las manos y de los dedos. Es el ámbito más sutil de la inteligencia práctica o la inteligencia corporal". (2018).

Un ejemplo dinámico es en la práctica del coser. Cuando se introduce la aguja en la tela genera una textura en el tejido, representando este proceso como una acción de voluntad; es decir, los movimientos prolongados que se realiza al coser, el uso de la mano derecha con la cooperación de la mano izquierda, el sentido del tacto cuando se habla de diferentes texturas, la coordinación visual, y cada una de estas situaciones genera el juego y la exploración que da lugar a un pre conocimiento y un descubrimiento de las capacidades del infante; además, genera un enfoque pedagógico hacia la fuerza, el equilibrio,

la agilidad, y seguridad, una manera de conquistar la autonomía. La inteligencia está inherente a este tipo de coordinación viso-motora.

El hombre puede acrecentar la habilidad de sus manos y de sus dedos únicamente cuando en la práctica del sentido del movimiento se torna más sensible y activo; por lo tanto, si un niño aprende a coser, aprende a trabajar con la aguja y experimenta varias tareas manuales; entonces, sus manos adquieren inteligencia, y de la inteligencia de las manos parte un efecto a través del cual su pensar puede desarrollarse con salud.

El coser es una herramienta para entrar en un estado de fluidez. Csikszentmihalyi afirma: que el secreto de la felicidad es "Cuando el ser humano está involucrado en algo que requiere creatividad, siente que está viviendo más plenamente que durante el resto de su vida". (2004)

La motricidad está entendida como el deseo de actuar del hombre sobre su contexto; a fin de conseguir el control de su propio cuerpo, estas manifestaciones motrices está orientadas hacia la estrecha relación que existe entre hombre – entorno sea este social o natural.

El desarrollo motriz juega un papel importante en el crecimiento del infante, la maduración idónea repercutirá en el reflejo, la coordinación muscular, el equilibrio, el desplazamiento, etc. En efecto la motricidad afianza movimientos amplios llamada motricidad gruesa y movimientos preciso llamada motricidad fina, siendo estas actividades motrices coordinadas entre espacio y temporalidad.

Cuando en las clases de manualidades el niño aprende alguna de las mencionadas destrezas, se llevan a cabo determinados procesos e influencias entre el cerebro del niño y sus manos, El tacto y el sentido juegan un rol decisivo en la ejecución del movimiento, sobre todo, en el caso de la motricidad fina. Ahora bien, la motricidad fina se la considera una habilidad manual, la destreza y coordinación que se basa por experimentaciones para desarrollar conocimientos. Esta riqueza de saberes, surge por el aprendizaje del niño cuando trabaja simultáneamente sus cinco sentidos.

Piaget (Gálvez, & Rodríguez, 2005), por su parte pensaba que la actividad corporal permitía al niño aprender, pensar y crear de otra manera. El niño en base al movimiento podía afrontar cualquier dificultad, por el simple hecho de tener un conocimiento previo a la experimentación del ambiente o del objeto en si.

Sin duda, el infante adquiere esta enseñanza de orden progresivo mediante el uso con las manos, empleando como herramienta la motricidad gruesa en sus inicios, para luego instruirse en la motricidad fina; encaminando su adiestramiento viso-motor para el aprendizaje de la escritura. Esto implica que la movilidad se centra en el manejo de los objetos, orientada a la manipulación; sea que este situada hacia el juego, o hacia el trabajo didáctico; conociendo que las dos actividades llevan a una madurez cognitiva del infante. Es importante recalcar que el guía (padre o profesor) será parte de este aprendizaje.

Por esto la actividad un Hilo se centra al desarrollo del trabajo equilibrado, controlar y expresar los movimientos, la



Imagen 3| Kiriki Press
 Editado: Autor TDG
 Ver: <https://www.kirikipress.com>

relación del niño con su cuidador (familia), la expresividad corporal, la comunicación gestual. Un tratamiento con un diferente aprendizaje, manifestando emociones, deseos a través del desarrollo psicomotor del niño. En la infancia el niño adquiere mayor conciencia del entorno donde se desenvuelve, centrándose al respeto y al desarrollo afectivo con el objeto el lugar y su guía.

Michelle Galleta⁶, diseñadora independiente ha desarrollado un trabajo que incide directamente con la actividad psicomotora del ser humano con el uso de técnicas artesanales. Los colores, texturas, y el material son aspectos que engloban esta práctica. En efecto, este nuevo movimiento de carácter Do it yourself (DIY), posibilita la construcción de un ambiente creativo, un aprendizaje liberal.

Son kits de bordado artesanal con patrones contemporáneos que combinan la innumerable variedad de puntadas de colores vibrantes, el efecto calmante que produce el coser. Michelle con la esperanza de brindarles a los demás la oportunidad de hacer algo valioso con sus propias manos, crea un proyecto que permite ejercitar la motricidad y construir de manera integral, la creatividad, y la empatía hacia el material didáctico.

Fundamentalmente los niños están en constante movimiento; tiene la voluntad de hacer e imitar; conocen al mundo sin ningún filtro absorbiendo como esponjas todo lo que les rodea; de manera que los trabajos hechos a mano no solo desarrollan destrezas en motricidad fina; o habilidades artísticas que despiertan poderes creativos con pensamiento ágil, e imaginación sana; sino que además, favorece la relación, promueven y mejoran la comunicación, refuerza el vínculo socio afectivo con su entorno inmediato.

6| Galleta M., Kiriki Press. Otaio, Canadá. Accedido el día 15 de Octubre 2018. Ver: <https://www.kirikipress.com>

*todo lo que la mente puede imaginar,
 se puede crear.*

el hilo de la memoria

atrapando memorias

Intrigada por pinturas, mantas artesanales, y muñecas de tipo precolombino, comencé a indagar aspectos que representen una continuidad, un significado que hunde raíces, que el tratamiento para convertirlo en filamento y en ingrediente de una pieza sólo existe en la mente del tejedor.

Enamorada de esas muñecas de estilo Chancay y las mantas artesanales, retazos de diversos tejidos, de indudable matiz mestizo, dan testimonio de la materialidad largamente elaborada y sostenida en materiales que se transforman: las lanas, los tejidos diversos, la fibra vegetal, y las semillas; cuyo valor cultura y belleza lo convierte en un sello de identidad de la sensibilidad de nuestras tierras. Gutiérrez y Ramos (2012) explican en su libro folk dolls el material en las que la muñecas están elaboradas y principalmente su valor cultural:

El cuerpo y la cabeza de la muñeca, está compuesta de una fibra vegetal (caña); dos capas de tela que se envuelven alrededor del mismo con puntos de sutura plana que sostiene las piezas juntas. Una pequeña pieza de tela grande es cosida a la parte delantera de la muñeca, dando la apariencia de una túnica.

La cabeza es más ancha que el resto del cuerpo, envuelta con un ligamento de tafetán desteñido de color solido de tela distinta a diferencia de las otras prendas. Un fragmento de tejido de gasa fina que cubre la parte superior y posterior de la cabeza de la muñeca. Los brazos y las piernas se componen de una fibra vegetal envuelta con un hilo de algodón rojo.

Esta muñecas de tapicería de algodón o lana, fibras de camélidos imitando el cabello humano, adornos, e instrumentos musicales, son parte de una cultura y tradición. De igual manera que las muñecas originarias de Guatemala, su tradición sigue



Imagen 4| Muñeca Chancay
Editada: Autor TDG
Recopilado de:
<https://i.pinimg.com/originals/c1/9b/2d/c19b2dab0d3a3c9f45a488bed3b0fcc4.png>

siendo parte de la contemporaneidad.

Las muñecas indígenas hiladas por fibras de hoja de maíz, plantas o la misma lana de los animales vestidas con tejidos de colores, fabricadas totalmente mano eran concebidas para quitar la pena a los niños, se las conoce como las muñecas quita pena o quitapesares. Estas muñecas son tan pequeñas que su dimensión oscilan entre 15 a 50 milímetros.

La función de la muñeca de acuerdo al folklore, es que se debe contar el problema o pena y guardala debajo de la almohada. Cuando la persona despierte, el problema habrá desaparecido, al igual que la muñeca. Tanto las muñecas funerarias, al igual que las muñecas quitapesares han sido el punto de partida para diseñar una muñeca contemporánea con esa vinculación casi umbilical con el origen y la identidad femenina a través de la tierra y su historia.

Es importante recalcar que la mayoría de civilizaciones del mundo dedicaban a enseñar los oficios manuales para la supervivencia de las creencias, usando el juego como herramienta de aprendizaje. Los pueblos indígenas especialmente de América, realizaban muñecas, confeccionadas con fibras de maíz, raíces, lana de alpaca y borrego, todas ellas tenían un sentido religioso, para mantener el contacto con la madre tierra.

La muñecas africanas eran utilizadas por los niños como guía para su futuro, demostraban belleza física y moral. Las madres entregaban las muñecas a sus hijas para ofrecer significativos pensamientos sociales. La ornamentación corporal, marcaba la importancia de la fertilidad, eran muñecas de culto y religión. A continuación se hace referencia a seis tipos de muñecas del mundo, como indicio a este proyecto un Hilo.

muñecas del mundo

estados unidos

Qatsina que significa portadora de vida. Esta muñeca es regalada a los jóvenes durante la danza del fréjol en primavera o la danza del hogar en verano. Son tallados de madera de alamo, pintados con plantas. Se considera herramienta educativa para enseñar a los niños a identificar los diferentes tipos de espíritus.



perú

Las muñecas de estilo Chancay fueron encontradas en tumbas funerarias como símbolo de ofrenda. Su vestimenta y rasgos se distinguen por el sexo. Eran muñecas hechas de madera y fibras vegetales recubiertas de mantas artesanales, retazos de diversos tejidos, de indudable matiz mestizo.



shangaan

A la muñeca se la conoce como nwana, y su significado es "niña", su vestimenta es ropa tradicional de telas y cuentas que ayudan a la decoración. Este trabajo realizan niñas púberes y posteriormente serán utilizadas en el baile de la pubertad. El momento que contrae matrimonio, la muñeca será llevada a su nuevo hogar; hasta que sea sustituido por un niño real.



gimwane

Una muñeca de la fertilidad, construida a base de hierba trenzada, lana y granos. Su vestimenta es de una niña Nitwane no iniciada. La habilidad para realizar esta muñeca se transmite de madre a hija. El ritual de la iniciación, lo lideran los padres; la participación y el concurso se realiza a través de la muñeca cuando la prechica pretende iniciar en busca de un novio.



rwanda

Muñeca de iniciación que se transmite de madre a hija, el nombre de la muñeca es igual que el nombre de la hija primogénita. Esta hecha de madera sólida tallada, la ropa son telas de la propia madre, el uso de alambre y fibra vegetal; el uso de cuentas decoradas para copiar los peinados.



rusia

Las Zernovushka es la muñeca rusa de la abundancia. Tradicionalmente se rellena de los primeros granos de la siembra. En su interior se colocan monedas como símbolo de la prosperidad de la familia. Esta muñeca solo puede ser realizada por una mujer en presencia de los hijos, todo debe hacerse a mano, sin uso de herramientas.





Imagen 5| Prototipo de lana y algodón
Foto: Elaboración propia

nota previa

Cuando se comienza una búsqueda se abren mil ventanas, cada una de esas ventanas ofrece una posibilidad distinta. Cada fragmento de aprendizaje ha sido parte constitutiva de esta propuesta de una u otra manera. Una historia, un encuentro, texturas, conversaciones con muñequeros, restauradores, pedagogos, psicólogos; materiales que sensibilizan, son el contexto actual que se considero para la construcción de un muñeco.

En el seguimiento de la descripción del desarrollo del proyecto se utilizará algunos términos basados en la pedagogía Montessori - Waldorf - Piaget - Csikszentmihaly; como punto de partida hacia el desarrollo del proyecto. Por lo tanto, se hace una pequeña síntesis sobre el juguete y que aprendizaje este genera:

Montessori: El juguete debe ser un material didáctico. El aprendizaje es mediante la manipulación del objeto a escala.

Piaget: El juego debe ser simbólico. Para que el niño pueda aprender mediante imitación; basándose en la expresión.

Steiner: El juguete debe ser con materiales naturales. Su aprendizaje se basa en la experimentación y la percepción.

Csikszentmihaly: El juguete es una herramienta de actuación. El aprendizaje es con todo objeto que produce interés.

Estos cuatro pedagogos tienen un objetivo en común. El preparar al niño para su futuro próximo, enseñar lo fundamental de la actividad, pero indirectamente fomentar el desarrollo cognitivo- sensorial.

Con la información antes descrita, es posible tomar elementos observados para poner un modelo teórico. Después de haber estudiado estas cuatro pedagogías se tomo como punto de partida dos pedagogías: Montessori y Steiner. Su manera de articulación y sus bases acerca del juguete tienen mayor



Imagen 6| Primeros prototipos de lana
Foto: Elaboración propia

proximidad hacia donde uno quiere llegar en el diseño. Es importante recalcar que el muñeco debe ser una herramienta que ayude al niño al auto-aprendizaje.

En toda la infancia, el organismo sensorial del niño está en proceso de formación; los cuentos y los muñecos son portadores del juego simbólico; permitiendo que los niños puedan asemejar de manera inconsciente lo que no son capaces de explicar verbalmente y que a su vez puedan expresar su mundo íntimo. En este caso particular el muñeco es considerado como el juego simbólico. Ya que justamente forma parte de un medio de comunicación que se proyecta hacia la formación del infante.

El modelo propuesto para la construcción del muñeco se atribuye a los distintos ítems que tienen estrecha relación las pedagogías con el diseño de juguete. Por lo tanto el muñeco debe fomentar libertad de expresión, sensaciones experimentales, aprendizaje sensorial, el desarrollo psicosocial; y la percepción de los sentidos que se manifiesta por la manipulación.

Y si se hace referencia a la confección del muñeco, se establece un proceso más espontáneo, en este punto se hace referencia a la forma, color, textura, tamaño y materialidad; siendo estas características físicas las que ayudara a proporcionar experiencias concretas.

Se aclara que esta relación con los oficios textiles, y el conocimiento del uso del material de manera responsable, generará un canal eficaz hacia las buenas prácticas. El uso de la materia prima natural, da hincapié a un desarrollo sensorial más saludable; pero, no se quiere tener limitaciones con alguna técnica o algún material en específico, más bien se pretende generar una apertura hacia nuevos procedimientos, nuevos materiales que acompañen a este proyecto un Hilo.



Imagen 7 | Prototipos diferente textil
Foto: Elaboración propia

prototipos

Los prototipos en tela de algodón y alpaca, o algodón y borrego han sido los primeros modelos que se presenta, sugiriendo algunas observaciones bastantes positivas y otras obviamente negativas, pues no es una limitación estos comentarios negativos, más bien permiten una nueva retroalimentación de ideas frescas y con un esquema diferente.

Por ejemplo, el colocar una gran cantidad de semillas dentro del muñeco, lo convertía en un objeto inservible ya que su peso genera complicaciones para trabajar; otro factor que también se puso en tela de discusión fue el color, pues bien, este tipo de tejido lleva teñido tonos marrones, que a simple vista parece ser que el muñeco ya está vestido, listo para jugar.

Otras observaciones aparentemente positivas, surgieron en torno a la dimensión del modelo, ya que su altura oscila entre los 12 a 20 cm., siendo apropiado para la escala de los infantes;

Sin embargo, los muñecos han sido parte de varias experiencias, entre a finar el patrón, el color, la forma, la escala, la colocación de las semillas, la variedad de materia prima como relleno. Se convirtió en un nuevo lenguaje de materiales; su revestimiento debería ser como un lienzo vacío, el relleno debe ser parte de la estabilidad; además debe ser suave y agradable al tacto, al igual que su peso debe ser leve, etc.

En general, en estos prototipos de muñecos ayudaron a las nuevas propuestas. Durante algunas experiencias, entre patronaje, costura y experimentación. Se comprendió algunos puntos que se fueron resolviendo en el transcurso de la fabricación; como el comportamiento de la tela en el momento de la costura en un intento de satisfacer la producción uniforme de

todas las piezas en un solo cuerpo, condicionando el relleno como un proceso aparte.

Además, se debe aclarar que estos primeros modelos de muñecos, fueron la guía para conocer como el niño se involucra en el proceso de la costura.

metáfora: el vacío lleno de color

¿Qué significa un juguete enfrentado al vacío?

Esta percepción de vacío, es sin duda la interpretación que lleva marcado el ojo humano. Pero cada apreciación es heterogénea; cada ser humano lo asocia de diferente manera.

Como opinión personal la definición de vacío va enmarcado en el objeto; donde, la ausencia de elementos define su concepto; es decir, simplemente se alude al vacío por la simplicidad que genera el mismo, esa silueta que connota equilibrio por la neutralidad del material o simplemente se lo asocia al llano del color por su aspecto natural.

Si se habla de un juguete vacío; se lo define por tener esa ausencia de elementos para definir su presencia, un objeto vacío abierto a toda interpretación, que a simple vista es un objeto neutral, pero que te obliga a imaginar y crear. Una mente creativa, puede interpretar como un lienzo vacío lleno de color, que comunique hacia los sentidos.



Imagen 8| Prototipos color blanco
Foto: Elaboración propia

Ahora bien, si se habla de la percepción del color; constituye una consideración habitual de transmisión de ideas y sentimientos. Esta idea de trabajar el vacío con elementos complementarios o contrastantes darán la apertura a los sentidos que evocan emociones y sintonía, sin duda el color del vacío da esa connotación simboliza al espectador la sensaciones de 'silencio' y 'nada', que se asocia con lo ligero y lo claro.

Si este vacío, se relaciona con una influencia occidental, (Haiku-Futon, 2012), tiene mayor dominio a la conexión del espacio. Aludiendo que el vacío da valor al lugar, como algo nuevo y único; donde la distribución del mismo genera una idea de dinamismo y la energía fluye libremente, y más aún la espiritualidad del objeto.

El hecho que se resalta el concepto de vacío con influencia occidental es para entender que la forma es el vacío, el vacío es la forma. El valor del material radica en la propia naturalidad del objeto que lo que le cautiva, es la simplicidad y sensibilidad que ofrece el vacío.

Por otra parte si se toma el término minimalismo como expresión de forma - función y de prevalecer esa pureza o el protagonismo del vacío, va a radicar en la frase del arquitecto Mies Van den Rohe. "menos es mas".

El objetivo de crear un muñeco de lienzos naturales y vacío, es para que actúe como un sistema libre de escritura, la aguja e hilo como herramientas primarias que ayudarán a representar el inicio de infinitas posibilidades. La candidez del material refleja la conquista emocional del niño.

Porque hacer
para jugar
cobra más valor

la familia un muñeco



Ilustración 8| El tiempo familia
Fuente: Atelier Rosemood
Editado: Autor TDG

Todos guardan en su memoria de la infancia algún muñeco en especial, en el que por algún motivo se insistió en que te acompañe más tiempo del necesario. Al que se conservó incluso cuando ya estaba sucio, deshilachado y deformado.

Trabajar con la familia como punto de partida del proyecto, es para generar un encuentro de placer y diversión. Puesto que, el juego compartido fue, es y será el combustible que alimenta el equilibrio emocional y la familia es el mejor ejemplo para esta nueva orientación, ya que acompaña en el crecimiento madurativo del niño, es parte de su aprendizaje y educación; y si se hace una referencia con el juego, sucede de igual manera; son elementos necesarios para la exploración, aprendizaje, y recreación del niño.

Este proyecto esta vinculado en trabajar en equipo, compartir en familia; en abrir camino a la creatividad, e imaginación, al aprendizaje motor y sensorial. Pues hacer un personaje de cada miembro de la familia, completar ese retrato familiar. Cada uno es un muñeco más, que será parte de las historias familiares compartidas.

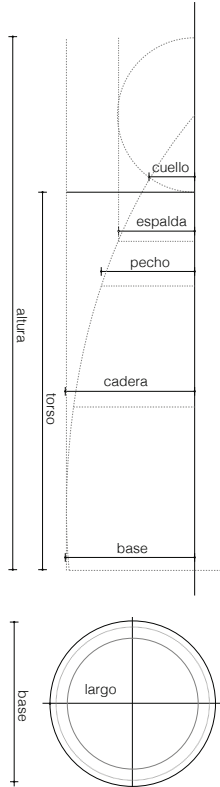
La familia como el niño se sentirán tan comprometidos, vinculados entre si, por un bien común. Cada objeto que el niño cose con sus manos es el espejo de su propio ser y de la situación en que se halla su desarrollo. Por lo tanto, al crear un muñeco que predetermina una atmosfera de trabajo compartido, donde cada miembro que conforma la familia reinventa, crea y desarrolla su propio "juguete", utilizando la técnica de la costura, se creará personajes absolutamente diferentes entre si.

Y esa apropiación es justamente lo que se busca, a la hora de guiar este trabajo. Un muñeco que ayude al aprendizaje motriz del niño y a su vez ser una herramienta para acrecentar el vinculo filial.



PROTOTIPOS

MEDIDAS



CUADRO DE PATRONAJE

medidas de patronaje

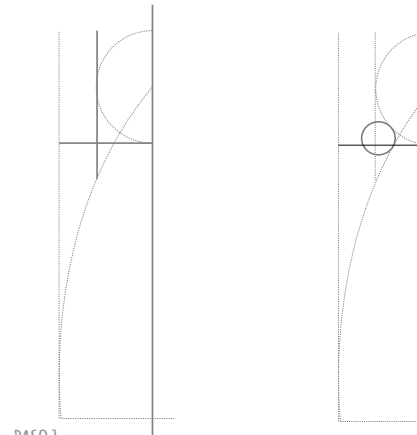
altura	base	cuello	espalda	pecho	cadera
10.0	3.5	3.0	3.5	4.0	5.5
12.0	4.0	3.6	4.2	4.8	6.6
16.0	5.0	4.8	5.6	6.4	8.8
18.0	5.5	5.4	6.3	7.2	10.0
20.0	6.0	6.0	7.0	8.0	11.0

saquillo de semillas

altura	base	largo
10.0	3.5	11.00
12.0	4.0	12.50
16.0	5.0	15.70
18.0	5.5	17.25
20.0	6.0	18.80

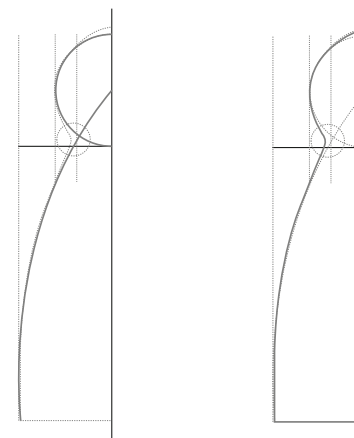
Ilustración 9| Patrones
Autor: Elboración propia

PATRÓN



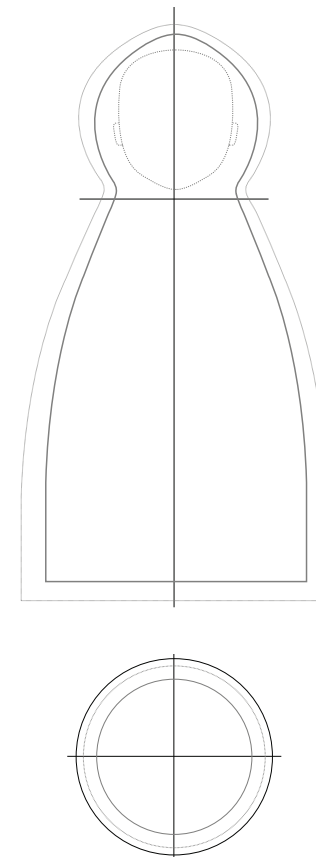
PASO 1

geometrización de los ejes rectores, configuración del patrón con alteración en la parte superior.



PASO 2

trazo de ejes rectores curvilineos en parte superior - superior medio.



PASO 3

patrón final con ejes jerárquicos., curvas definidas parte superior, superior medio e inferior, variación de medidas según cuadro de patronaje.

Base circular con variación de diámetro según cuadro de patronaje



ficha técnica -patrón

Los muñecos son producidos en dos fases, el boceto primera fase, y la fabricación segunda fase.

Primera etapa: bocetos

Consiste en el diseño conceptual del personaje, esto es el resultado de un dialogo entre el muñeco y lo que se construye un concepto en base a referentes. No se aprecia en este proceso una metodología declarada; es una etapa de creación lo suficientemente abierta que culmina en unos bocetos o imágenes referenciadas. En este caso se partió de varios dibujos con figuras geométricas básicas con expresión y estética, que darán forma al concepto del personaje pasando a la etapa de fabricación, donde nace la inquietud en conocer materiales, técnicas y procesos que pudieran ser no solo el punto de partida para el desarrollo del proyecto, sino también una presencia constante en el trabajo.

Segunda etapa: fabricación

El método de trabajo es en base a patrones planos, consiste en construir las formas a partir de un modelo de espesor uniforme (lámina de papel liner gr. 200). Estas plantilla sirven como guía para que la silueta del muñeco sea transferido en la tela de manera precisa y meticulosa para conformar la geometría deseada. Al ser un proceso normalizado a través de un molde de corte su industrialización resulta ser más efectiva.

Imagen 9| Costura de patrón
Foto: Elaboración propia



Imagen 10| Lana y semillas
Foto: Elaboración propia

Una vez transferido el patrón a la tela, se cortó dos moldes con el mismo contorno, (cada uno con la medidas que se indica en la ilustración N°9, del muñeco de altura de 20cm.) estos fueron cosidos en canto por la máquina de coser.

Como se puede observar en la imagen, la diferencia entre trabajar una costura a mano o una costura a máquina repercute en la forma final debido a la tensión que la máquina ejerce al realizar la puntada recta, esta tensión varía entre 1 a 2mm., se confecciona desde la base hacia la parte superior trabajando de manera manual los contornos curvilíneos; este resultado se demuestra en la forma en que las piezas son unidas, ya que tiene un gran impacto en la forma final, por lo tanto es relevante el cómo se cosen los moldes. En las imágenes se observa que el material textil se adapta a geometrías de la curvatura del patrón.

Además el muñeco está realizado con material residual de la Fábrica Hilana. El 70% del material utilizado es reciclado, y el 30% comprado a comerciantes minoristas en el caso de los materiales de relleno.

Tanto los materiales como los procedimientos son elegidos en función del sentido, el uso y la construcción de cada muñeco. La mayoría de los procedimientos utilizados son propios de otras disciplinas o de técnicas tradicionales que son incluidos dentro de los recursos estéticos y empleados para crear nuevos sentidos, entendiendo que pueden ser parte constitutiva de una propuesta contemporánea.



Las pertenencias de este nivel corresponden al usuario y el uso, y como el niño puede colaborar en la relación de la tarea. La postura sostenida, los rasgos de uso, y su relación con los ángulos de confort, al ser manipulado.

El relleno representa el punto de contacto entre el usuario y el objeto, por esta razón este nivel contempla como se asienta la mano al sostener el muñeco, donde el énfasis de exploración se enfocó en la háptica y la percepción del usuario respecto al objeto sensorial.

La lana de borrego fue el material designado para el relleno por su facilidad de manipulación, y por ser parte de los materiales naturales que se escogió desde un inicio; por el fenómeno de la experimentación. Siendo esta solución la más adecuada, que reveló sorpresas interesantes, un modelo adaptable a las manos, anulación de peso, que permite mejorar el trabajo de coser.

Al finalizar esta etapa de la confección del muñeco vacío, se pretende dar rienda suelta a la imaginación; es decir, está listo para ser el juguete lúdico, que se pensó desde un inicio. Ahora, la función recae en su diseñador, el niño; quien será el que cosa a través de los colores de los hilos, las telas; agujas, etc., un personaje de su familia.

Imagen 11| Base de muñeco
Foto: Elaboración propia



Imagen 12| Muñeco blanco
Foto: Elaboración propia

exploración - resultados

Esta vivencia de trabajar la motricidad, basada en acciones corporales como coordinación mano – ojo, al igual que el intercambio verbal, la oportunidad de vincular emociones y vivencias, se da gracias a la colaboración de cinco familias y al Centro de desarrollo infantil Pikbuu, institución que ha sido parte del desarrollo del proyecto.

Como un primer abordaje, que antecede a la primera experimentación, se realizó una corta inducción a las familias sobre la metodológica con la que se va a trabajar; al comentar el tema de costura, y más aún cuando se explica que se debe coser una muñeca desde una base blanca. Las familias al observar por primera vez el muñeco; lo caracterizaron como un objeto muy simple, con carencia de color; con material agradable y con una forma diferente, simulando la silueta humana.

Pero al profundizar cada vez más en el tema de la inducción de la actividad, era fácil intuir, por sus gestos, que en realidad abordar de primera instancia el coser un muñeco iba a representar un trabajo arduo para el niño, hasta que se inicie en el campo de la costura; por tener un cierto nivel de complejidad.

Por consiguiente se optó por otra manera de trabajar, y se intercambiaron los papeles. En un principio se pretendía que los niños podrían ser los protagonistas de esta actividad, pero fueron los padres quienes decidieron intercambiar los papeles, dando como resultado que los padres serán quienes cosen el muñeco y el niño acompañara en todo el proceso.

Es importante aclarar que este proyecto sostuvo desde su inicio grandes hipótesis: ¿Realmente un juguete manual podría



llegar a unir a la familia? ¿ La costura esta relacionada con la familia?¿Y si no saben coser como van a terminar el proyecto?. Y varias preguntas más se colocaban a la lista sin respuestas.

Pero todo cambio, el momento que comenzó a tener carácter el proyecto, la experimentación tomo su curso, y se logro esclarecer varias dudas que se plantearon en un inicio. Las preguntas tenían respuestas. Realmente estaba confirmado que la familia se puede unir cuando trabajan para un bien común; que el muñeco ayuda a la integración familiar. Que a pesar de no saber coser, se buscaron medios para culminar el muñeco, etc.

Se cumplió con el objetivo, de romper esa barrera del individualismo, el yo hago por mi cuenta, o yo si puedo solo/a, cuando las sonrisas, abrazos, las preguntas como hacer, que hacer, con que puedo trabajar, el pasar el hilo por la aguja, aprender anudar, coser puntada a puntada, elegir la tela que será parate de la vestimenta, fueron las herramientas para eliminar esa muralla invisible que existe. Poco a poco se observaba como se acercaban los miembros de las familias y el juego aprecio inconscientemente, los estímulos de compartir determinaron emociones que colocaron al niño y al padre en la misma sintonía de aprendizaje, mientras se iba cosiendo el muñeco había más momentos especiales.

Cada objeto que realizó cada familia tiene un valor agregado. Todo personaje creativo de la experiencia fue registrado en fotografías. Las horas de trabajo durante las cuales los pensamientos, sensaciones y deseos quedaron fijados en un objeto final, un muñeco de telas de colores, con silueta de botella

Imagen 13| Familia 1
Foto: Jaramillo K.
Editado: Autor TDG



en materiales poco convencionales como: telas recicladas; semillas, lana. Que son el propósito inicial para realizar un personaje, un juguete lúdico simbólico.

Aparentemente, estas actividades como el coser, jugar, compartir en familia, tienen más en común de lo que inicialmente se juzgaba. Cuando Bowlby (2003) escribe sobre el apego, ese vínculo afectivo que se da entre padres e hijos y la maravillosa conexión emotiva que ambos establecen, para expresar libremente los sentimientos y emociones.

Como lo sostiene Piaget (Gálvez, & Rodríguez, 2005) el estado más puro del niño es cuando se comunica mediante el juego, provocado para expresar libremente las emociones, la intimidad y la seguridad; identificándolo como un estado de conciencia más abierto; sin duda, el juego sigue siendo la herramienta para incidir en la vida de los niños, es una estrategia para generar profundos estímulos y emociones; retroalimentando las relaciones familiares.

Los resultados alcanzados con las familias, sirven no solo para evaluar las hipótesis planteadas, son referentes concretos para validar el uso de la materia prima, la escala de los muñecos, la interacción con el objeto. Además, constituyen elementos fundamentales para la comunicación futura del proyecto; es decir, con estas experiencias permitirá prever a nuevas familias un nuevo tipo de actividad, a partir de un muñeco vacío.

Otro punto relevante es la interacción con el objeto. Siempre se proporcionó una serie de artificios que puedan llegar a

Imagen 14| Familia 2
Foto: Jaramillo K.
Editado: Autor TDG



facilitar el trabajo con los niños. Por lo tanto, en el transcurso de la experiencia a medida que pasa el tiempo, se observa que la actividad lúdica se desarrolla con mayor facilidad y agilidad. A pesar de ser un corto tiempo que fue testado; el producto genero grandes aportaciones para el diseño del personaje y para enriquecer las relaciones familiares. Un detalle importante que este juguete aporta, es que las familias tienen su propio proceso en sí mismo; sabiendo que la dificultad se asienta más en las personas que no están familiarizadas con la técnica de coser.

Así como hay resultados favorables, anteriormente descritos; también, hay resultados desfavorables. Que se apreciaron el momento en que fue testeado el juguete.

La experiencia se torno dirigida por el simple hecho de tener el contacto de un adulto; que genera un trabajo que se asienta en la búsqueda de la perfección, un abordaje más disciplinado, con cierta rigurosidad de la actividad; dando como resultado la falta de espontaneidad, carencia de libertad de expresión; sin flujo creativo. El trabajo monótono, tiene una estrecha relación con el tiempo y la dificultad del trabajo. Es importante aclarar que la creatividad e imaginación innata que llevan los niños no es igual que la de un adulto.

Los resultados obtenidos en la experiencia " Mi familia un muñeco", generó nuevos caminos de exploración; tanto por el tiempo de trabajo, como la falta de libertad y espontaneidad. Conduciendo a la formulación de nuevas cuestiones. Abriendo un camino hacia un trabajo más espontaneo, que genere creatividad y libertad de expresión.

Imagen 15| Familia 3
Foto: Jaramillo K.
Editado: Autor TDG

yo: un niño por descubrir

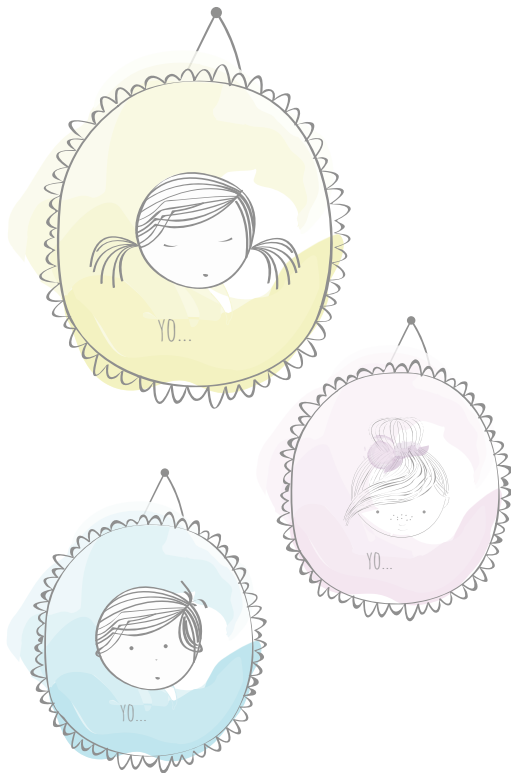


Ilustración 10| Niños en cuadro
Autor: Elaboración propia

Este camino a seguir conduce a la comprensión de algunos aspectos relacionados con la experiencia de la familia. Se pretende buscar la facilidad de la técnica de coser, el tiempo de la actividad; además, se desea evidenciar determinadas características del trabajo libre y espontáneo, alusivas a su versatilidad del aprendizaje y a su potencial creativo.

ficha: técnica patronaje

Como parte del proceso de exploración se cosieron unos pequeños saquillos rellenos de semillas de linaza y otros de lana de borrego, el color predominante el blanco en la superficie con foro para su manipulación y de color gris en la parte inferior. La dimensión del saquillo es de 10cm. de diámetro con 2cm. de alto, obteniendo un cilindro acorde a las medidas de las manos del niño.

De esa manera, se comenzó a desarrollar algunos modelos de módulos individuales, en el sentido de satisfacer, primero el sentido del tacto y la calidad emitida por cada pieza. Los primeros modelos desarrollados estaban compuestos por semillas. Sin embargo, los saquillos resultaron poco apropiadas, dada la necesidad de un proceso de producción algo más largo y la posibilidad de deformación del cuerpo, generando una complicación el momento de efectuar la actividad. En este sentido, se busco un material que presenta una masa más compacta, para reducir, o incluso anular, el desplazamiento de la semillas dentro del saquillo; siendo la lana de borrego el material escogido. Pero, se debe aclarar que, tanto los saquillos de lana, como los saquillos de semillas se utilizaron para esta nueva experiencia.



Imagen 16| Saquillos de semilla y lana
Foto: Elaboración propia

exploración - resultados

Una forma de poner a prueba el trabajo fue cuando surgió la oportunidad de experimentar con un grupo de niños; los cuales sus edades oscilan entre los 6 a 10 años de edad. Algunos de ellos con un corto conocimiento relacionado con la costura por el aprendizaje de la propia escuela.

Se pudo observar que intuitivamente comenzaron a jugar libremente. Desde escoger los colores de hilos hasta el intercambio del saquillo de lana por el saquillo de semillas, o viceversa; la aguja de su preferencia, etc. Poco a poco la fascinación y la curiosidad fueron parte de este proyecto. Y fue así como los niños se interesaron por culminar su trabajo y comenzó a ganar valor el proyecto. Se emprendió esa nueva búsqueda por descubrir de una forma natural e intuitiva como trabajar con el hilo, la aguja y su saquillo

Cada objeto es único porque tiene bordado un personaje principal. Se percibió que poco a poco a medida que pasa el tiempo van evolucionando en la técnica de coser, cada niño es diferente cada saquillo es un caso especial, unos empezaron por los ojos, otros por el cabello, y otros optaron por en contorno, cada niño busco la manera de coser su rostro o su mascota en ese lienzo de color blanco.

El aventurar una reestructuración en la planificación de trabajo genero buenos resultados, para entender que la libertad de trabajar sin un guía, la imaginación toma más sentido y presente la creatividad en esta actividad. La experimentación libre, o trabajo de forma espontanea, da resultados

totalmente diferentes, el niño se siente más comprometido con la actividad y busca la manera de ingeniarse para culminar con el proyecto planteado, además el uso del color vibrante y la creatividad que se refleja en los saquillos finales, denotan otro tipo de alcance.

El trabajo manual aportó esos grandes beneficios, que despierta el lado más creativo, permitiendo dejar fluir los sentimientos, contribuyendo al autoconocimiento, ayudando a ser más desinhibidos y más comunicativos, abordó un estado de armonía total y agudizó los sentidos, aumentó el autoestima y a su vez brindó satisfacción, aportó beneficios a nivel motriz llegando a solucionar problemas relacionados con ello y también excluyó bloqueos emocionales. Porque el niño se siente frustrado cuando no logra culminar un proyecto.

Por lo tanto, dado este argumento de la búsqueda de una temática más sencilla que genere un trabajo en corto plazo, se obtuvo el mejor impacto posible en la toma de decisión de acotar la dimensión del juguete. Puesto que el tiempo de culminación del trabajo fue aproximadamente de tres horas.

A pesar de tener buenos resultados en tiempo, facilidad de trabajo, espontaneidad, y equilibrio emocional; el aprendizaje se volvió completamente limitado, dejando a un lado el enfoque del juguete lúdico sensorial; por lo tanto se buscó un nuevo camino hacia el aprendizaje sensorial en referencia al Método Montessori.



Imagen 17 | Experiencia libre
Foto: Elaboración propia





Imagen 18| Experiencia cara
Foto: Elaboración propia





Imagen 19 | Experiencia mascota
Foto: Elaboración propia



muñeco sensorial



Ilustración 11| Muñeca y niña
Fuente: Atelier Rosemood.
Editado: Autor TDG.

Este nuevo camino se enfoca hacia la unicidad e identidad desde un enfoque pedagógico, el cual configura un nuevo proceso de aprendizaje-enseñanza que parte de la exploración de estímulos, por medio de las actividades expresivas (expresión dinámica y plástica), que conlleva un enfoque más sensible hacia la actividad lúdica; donde el aprendizaje debe ser completamente espontáneo, con el objetivo de motivar y estimular al niño, hacia un pensamiento más reflexivo, crítico y creativo.

No se busca caer en repeticiones pasadas, más bien indagar la técnica pedagógica como herramienta para el desarrollo de la motricidad sin ahogar toda imaginación y creatividad y aprovechar ese afán del niño por descubrir, para desarrollar paralelamente las facultades sensitivas. La idea de este proyecto es canalizar al niño a un desarrollo holístico.

Esta nueva didáctica está asentada en cuatro pilares: Aprender a conocer, aprender hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Pero para este primer acercamiento solo se hablará de los dos primeros pilares con referencia al método Montessori, y como a partir de ellos, se vincula este nuevo proyecto

Aprender a conocer: Es el placer que cada persona tiene por aprender a comprender y entender el mundo que le rodea; la dicha de imaginar y descubrir. Despertar curiosidad, y estimular el sentido crítico, además de interpretar la realidad.

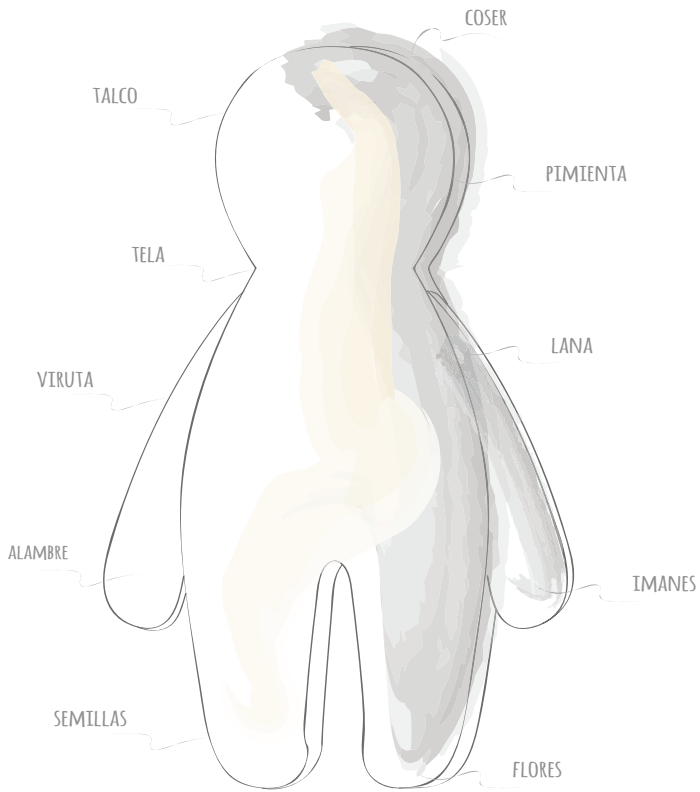
María Montessori (Ruiz, 2016), lo describe como las ventanas de la oportunidad, la libertad del infante por el deseo de aprender por el impulso y necesidad. A medida que crece el niño atraviesa por etapas llamadas planos de desarrollo que comienzan desde el nacimiento hasta la adultez; permitiendo al niño explorar el mundo, absorber conocimientos, desarrollar la imaginación y pensamiento.

Desde luego, recalco que pretender conocerlo todo resulta una quimera. El conocimiento está en infinita evolución; y así, la adquisición de conocimiento jamás concluirá, y el ser humano continuará nutriéndose de experiencias y vivencias.

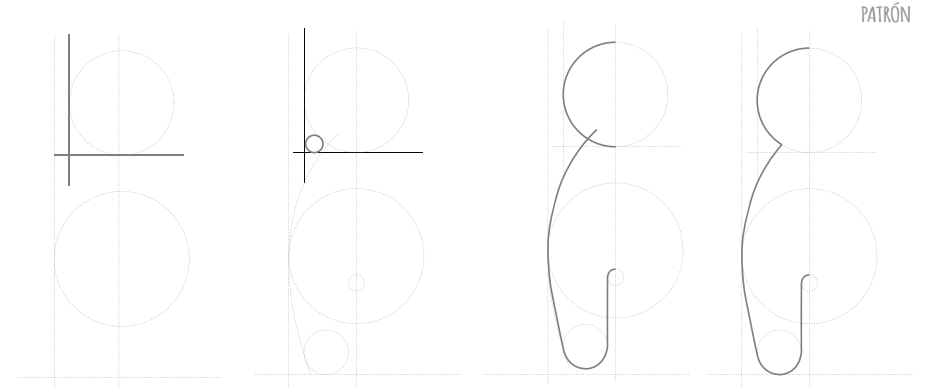
Aprender hacer : es un complemento del aprender a conocer; su base fundamental es instruirse para enfrentar situaciones cotidianas, mediante destrezas y habilidades que adquiere el ser humano. Siendo la motricidad la herramienta de aprendizaje para influir conocimientos.

Para Montessori (Röhrs, 2010), esta etapa la nombra actividad e independencia, donde presenta un material didáctico que está orientado a cultivar y perfeccionar los sentidos. Este material de trabajo como el ambiente actúan como moldeador de conducta, para que el niño pueda auto-educarse a su propio ritmo.

PROTOTIPO CON TIPO DE RELLENOS



Montessori brinda un programa de educación tanto sensorial, motriz e intelectual, y explica que el niño por naturaleza tiende siempre a desplazarse, considerando un educación más activa en base al trabajo; por lo tanto, consideraba a la mano como instrumento de aprendizaje. La frase de María Montessori "El cerebro esta en la mano".

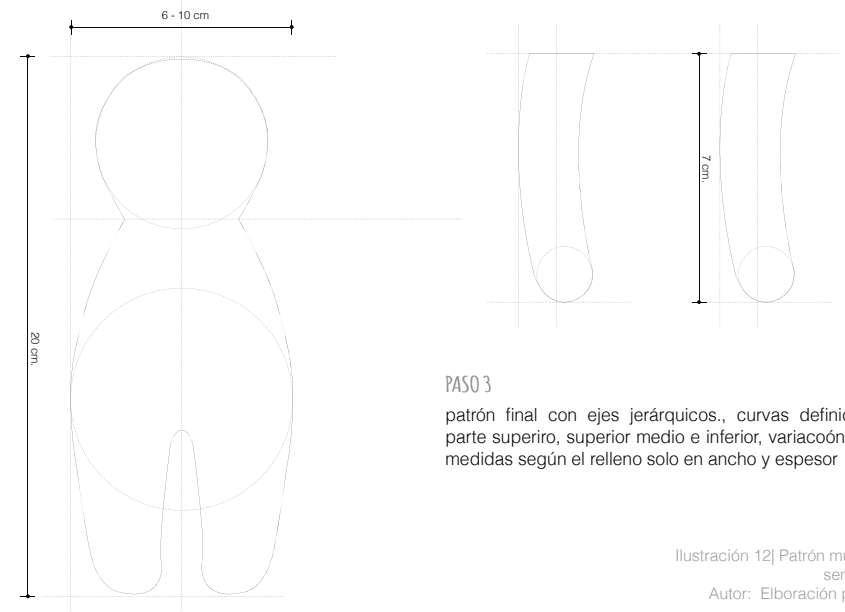


PASO 1

geometrización de los ejes rectores, configuración del patrón con alteración en la parte superior e inferior.

PASO 2

trazo de ejes rectores curvilineos en parte superior - superior medio e inferior.



PASO 3

patrón final con ejes jerárquicos., curvas definidas parte superior, superior medio e inferior, variación de medidas según el relleno solo en ancho y espesor

Ilustración 12| Patrón muñeco sensorial
Autor: Elaboración propia

Para la elaboración de estos muñecos se retomo patrones que fueron parte del primer abordaje de exploración. Consistía en un objeto de un solo cuerpo, con un contorno más hacia el cuerpo humano. Sus rasgos predominantes son las extremidades superiores e inferiores. Las extremidades superiores pueden moverse con facilidad, mientras que las extremidades inferiores están unidas al torso del muñeco. Se escogió este tipo de patrón, como respuesta a prototipos anteriores, que no cumplían con las expectativas del usuario.

Además, el contacto que los niños tuvieron con el muñeco en forma de botella y los saquillos circulares; clarificó la necesidad de desarrollar un objeto con diferentes características. Se mantuvo dicha estructura, en cuanto a las dimensiones establecidas desde un inicio que corresponde a una altura de 20cm. con una variante en su espesor que oscila entre los 6 a 10 cm., Se mantuvo la misma forma para cada uno de los muñecos y su variante estaba en relación a la función; es decir, se realizó una diversificación de relleno en beneficio de la uniformidad de la actividad y posibilidad de creación.

Siendo el material de relleno, el factor que generará estímulo, placer y gusto. Entendiendo que la maniobrabilidad se facilita hacia el material escogido, designando cada elemento por sus características o cualidades físicas que permitan dinamizar la interacción del infante, desafiando a la exploración de sus capacidades y límites.

Un ejemplo de los materiales escogidos son: la lana de borrego por la ventaja de ser una fibra natural, las semillas que generan sonido al chocar entre ellas, o las especias y plantas naturales por su olor tan peculiar; minerales como el talco, cal y la arena por sus atributos físicos, y muchos más elementos que permiten comprender determinadas relaciones con la manipulación a lo largo de la actividad del juego lúdico; sin dejar a un lado el trabajo espontáneo.

La idea de llevar a cabo este proyecto nace a raíz del estudio de los pilares del aprendizaje en referencia al método Montessori, donde se centrara hacia la educación sensorial. Tras exponer el tema, reflexionar sobre el mismo, realizar prototipos, se concluyo que la ejecución del mismo, posee características que son viables y necesarias, como punto de partida para esta nueva temática.

Las actividades propuestas son de exploración, experimentación y acción; con materiales reales, naturales para incrementa la sensibilidad, de uso cotidiano que permite estimular la capacidad sensorial.

Por lo tanto; se hace una clasificación de los muñecos dividiéndoles en diferentes categorías, las cuales son nombradas y conceptualizadas de acuerdo a los rasgos característicos que posee en su interior, cada uno de ellos esta lleno de matices que los difieren de los demás.

Muñeco corporal: Se basa en un muñeco que tiene la habilidad de utilizar su propio cuerpo para comunicar, su relleno le permite la coordinación de los movimientos corporales, su cuerpo es flexible, puede optar diferentes posturas. En esta categoría se encuentra un muñeco con estructura metálica, un muñeco con imanes.

Muñeco musical: Muñeco aventajado por producir cierto sonidos por el uso de las semillas como relleno, generando tonos de calma. El sentido que estimula es el tacto y oído. En esta categoría se encuentra el muñeco de semillas.

Muñeco natural: Se hace referencia al muñeco más sensible por utilizar materiales naturales y aprovechar las ventajas que da el medio ambiente. El uso de especies y flores son parte de su relleno. El sentido que se aprovecha con este tipo de muñecos es el olfato. En esta categoría se nombran: la muñeca de lavanda,

el muñeco de pimienta negra, y muñeco de arena.

Muñeco creativo: Es un muñeco que se lo pensó para generar creatividad e imaginación al niño, esta en constante cambio por que su uso difiere de su utilizador, un muñeco de innovación, fluidez, originalidad, da la capacidad de producir múltiples ideas; esta multifuncionalidad se da por la cualidades de su relleno. En esta categoría se presentas un muñeco con agujeros, un muñeco con lanas, muñeco de tiza de color, y muñeco sacapuntas.

Estos muñecos serán parte del aprendizaje de exploración y experimentación autónoma del niño, es el vehículo que impulsa el potencial del infante, este material didáctico fue creado para atraer la atención del niño por color, forma, textura, tamaño, contenido, y peso; todos ellos adaptados especialmente para el juego lúdico. Estos muñecos de desarrollo sensorial estimularán la repetición de modo que el aprendizaje y juego no se agota.

Como se menciona a lo largo del proyecto, estos muñecos representa esa caja sensorial de Montessori; por lo tanto, se da por hecho que el muñeco será parte del aprendizaje cognitivo del infante.


El desarrollo multi-sensorial existe por el auto aprendizaje cuando el niño juega o manipula el muñeco, estimula la concentración, la imaginación, creatividad, y la motricidad; ya sea, por su textura, sonido o color.

Estos muñecos por el uso sistemático contribuyen a mejorar las habilidades motoras, con movimientos repetitivos de la mano. El infante se siente motivado por descubrir el contenido del muñeco, pues el material ayuda a la autonomía y al desarrollo psíquico; además, cautiva su atención y concentración. Muchos de los conceptos que se abordó en este proyecto, están inmersos dentro de este muñeco.

El simple hecho de trabajar con un muñeco vacío, se está generando un aprendizaje creativo, dinámico, y más aun sabiendo que cada uno de ellos lleva en su interior cualidades diferentes, que dan la pauta para potencializar un aprendizaje eficaz; este juguete despierta el deseo de observar, escuchar, olfatear, pone a prueba la exploración y la experimentación. Estos muñecos pueden representar cualquier miembro de la familia, ya que sus características son variables, y su vacío lleno de color ayuda a coser el rostro familiar deseado.

De acuerdo a la información y experiencias realizadas, los muñecos sensoriales, permiten una unificación completa hacia el crecimiento madurativo del niño. Han sido la principal estrategia que asiste hacia un proceso de enseñanza; además, un conocimiento en el aspecto de estimulación; el aprendizaje autónomo, el uso del material natural, la estimulación de los sentidos; donde, se ha desarrollado las destrezas motoras, y en el campo social la integración familiar.

Para la realización de esta experiencia se partió de los principios pedagógicos de Montessori, Piaget y Steiner, debido a la relevancia que dan sus métodos en la educación sensorial, simbólica y lúdica; así como un aprendizaje autónomo desde la experimentación hacia la exploración. María Montessori ha sido parte de esta liberación de aprendizaje del niño, seguir una pedagogía que respeta el desarrollo del infante y que ciertamente promueva la creatividad, ha generado pautas para seguir investigando que tipos de materiales pueden ayudar al desarrollo cognitivo - sensorial del niño. Por otro lado; Steiner, encamino este proyecto hacia la búsqueda de la simplicidad del objeto, y cuanto este puede ayudar al desarrollo creativo e imaginativo del infante. En concreto Piaget y el simbolismo, ha contribuido con los principios que forman parte del relleno del muñeco, el rasgo esencial que constituye al juego; puesta que, el interior del muñeco es el que antecede a la situación imaginaria, siendo el punto dominante en el sentido de la acción. El muñeco es un mundo lúdico, en el cual el niño satisface su necesidad de gozo, placer y aprendizaje



El niño debe cortar la lana para descubrir que hay en su interior. Y descubrir el muñeco que está dentro de él.

El objetivo de este muñeco es estimular la motricidad y concentración, con el uso de la tijera; así el infante trabaja la coordinación entre el cerebro y la mano, desarrollando la destreza manual.



Imagen 20| Muñeco de lana
Autor: Elboración propia



Este muñeco puede pintar, al ser manipulado; o ser lanzado hacia una superficie plana.

Este muñeco por sus característica, permite la estimulación visual; los colores vivos, aportan un entorno rico de estímulos intelectuales y físicos de calidad. Puesto que el primer aprendizaje del niño, está basado en colores y formas.

Imagen 21| Muñeco de colores
Autor: Elboración propia



Este muñeco se para de cabeza cuando se moldea la arena.

Un muñeco, que permite un desarrollo cognitivo; entre leve y pesado; la relación de causa y efecto; su volúmen, forma y textura. Desarrolla la imaginación y creatividad; además sive como ejercicio físico.

Imagen 22| Muñeco de arena
Autor: Elboración propia



Imagen 23| Muñeco de agujeros
Autor: Elboración propia

Este muñeco tiene una variedad de agujeros en su torso y extremidades inferiores.

Un muñeco, que desarrolla la psicomotricidad fina. Permite la evaluación de la manipulación; desde la presión por conseguir agarra el cordón con los dedos hasta el insertarlo dentro del agujero, formando el contorno del muñeco.

Un muñeco que ayuda a la coordinación mano ojo, concentración y coordinación bilateral.



Imagen 24| Muñeco de imán
Autor: Elboración propia

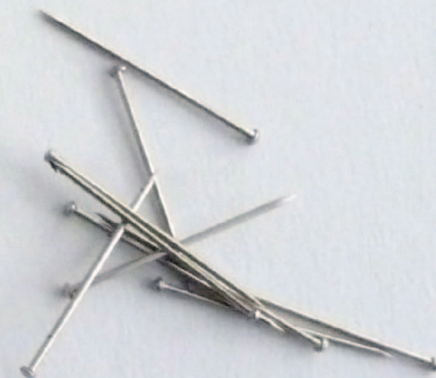


Este muñeco tiene imanes magnéticos en sus extremidades.

Un muñeco, que por su habilidad flexible y su característica físicas, permite al niño generar el placer de jugar.

Esa libertad de expresión que este muñeco brinda ayuda a estimular la imaginación y creatividad.

Las diferentes posturas que el muñeco puede optar; por el poder de imantarse en cosa metálicas dará rienda suelta a un sin número de caminos de aprendizaje.





Este muñeco permite aprender los diferentes efectos que produce el olor; en este campo está el muñeco pimienta y lavanda

El olor del muñeco es efimero, pero ayuda al desarrollo cognitivo del niño, a medida que va creciendo su aprendizaje se vuelve más preciso.

Los niños de corta edad no pueden distinguir entre olores buenos y malos; a medida que van creciendo van diferenciando y aprenden hacer esa distinción.

Imagen 25| Muñeco de pimienta
Autor: Elaboración propia

Imagen 26| Muñeco de lavanda
Autor: Elaboración propia

Muñeco de la categoría natural, su relleno esta a base de flores secas de lavanda.



Imagen 27| Muñeco de viruta
Autor: Elboración propia



Este muñeco se rellena con la viruta que produce el lápiz al sacar punta.

Un muñeco, que desarrolla un mejor control manual; el sostener el lápiz, el controlar los movimientos al sacar punta; da como resultado un desarrollo de agarre madurativo y eficiente.

El uso de herramientas que serán útiles para la escritura comienzan en las edades de escolaridad.



Imagen 28| Muñeco de semillas
Autor: Elboración propia

Este muñeco genera sonido porque en su interior está completamente lleno de semillas que al chocarse entre si con ayuda de una caja; genera sonidos similares a la lluvia.

Un muñeco, que está dirigido hacia el desarrollo cognitivo para el niño; además, permite el aprendizaje intelectual, auditivo sensorial; y esta ligado a la motricidad y al habla.



Imagen 29| Muñecos experiencia 1
Autor: Elaboración propia



Imagen 30| Muñecos experiencia 2
Autor: Elboración propia





Imagen 31| Muñecos experiencia 3
Autor: Elboración propia

conclusiones

Este posicionamiento de la actividad lúdica frente a un muñeco, genera en el niño la habilidad de comunicarse de manera asertiva; los infantes transmiten lo que siente mediante el juego simbólico; y es un bienestar general que un muñeco pueda fortalecer el autoestima y la comunicación. En suma, el juego y el coser están fuertemente ligados, tanto por los estados de creatividad natural, libre, sin aprendizaje anticipado que ambos promovieron y provocaron, desarrollando las capacidades cognitivas, lingüísticas, psicomotoras, y socio-afectivas.

Al testear el juguete de manera colectiva (familias) o individual (niños), se puede decir que es sin duda el espacio de socialización donde se adquieren valores y normas de convivencia, en este sentido, el tiempo dedicado a la recreación o al juego se convierten en una actividad para el fortalecimiento y desarrollo de habilidades motoras. La recreación entre padres e hijos fortalece los vínculos.

Partiendo de esta premisa, coser emociones será la herramienta que hila un tema que representa lo que simboliza la familia, es decir, ilustrar a través de los colores y formas, imprimir a la familia a través del tejido, este proyecto está vinculado a los retratos familiares personalizados. Cada objeto que el niño cosió con sus manos es el espejo de su propio ser y de la situación en que se halla su desarrollo. Además el muñeco vacío dio rienda suelta a la creatividad del artista-el niño.

Identificadas las relaciones entre el juego, el desarrollo socio afectivo de la familia y la voluntad del aprendizaje de una destreza manual, se abordó el coser como medio del juego libre, donde el cerebro, el tacto y el sentido juegan un rol decisivo en la ejecución del movimiento; sobre todo en el caso de la motricidad fina. La habilidad de sus manos y de sus dedos a crecientan únicamente cuando en la práctica del sentido del movimiento se torna más sensible y activo.

Este muñeco recreado permitirá ser la voz del niño, el cual será parte de sus historias, hechos, dará rienda suelta a su imaginación. Este proyecto puede adaptarse a diferentes edades. La propuesta que se llevó a cabo ha sido realizada con niños de 6 a 10 años de edad, pero puede familiarizarse fácilmente a cualquier edad.

Al referirse a la materia prima, es importante recalcar que los prototipos se realizaron en diferente tipo de textiles naturales, como es un producto que pasa siempre en constante manipulación debía ser agradable tacto. Estas alternativas ayudaron a definir el tipo de material y la escala adecuada, siendo este punto el de mayor discusión. Pero una variedad de prototipos ayudó a solucionar esta interrogante; además, que cuando se llevó a la práctica, se comprobó realmente que funciona tal como se esperaba.

María Montessori, enfatiza la enseñanza de acuerdo a la necesidad del niño. El proyecto un Hilo desarrolla un sistema de aprendizaje, basándose en un conocimiento sensorial, mediante un muñeco. La visión fue encaminar este juguete hacia el descubrimiento de los intereses del infante utilizando como estrategia la exploración. Los niños juegan un papel activo cuando su desarrollo cognitivo, físico y mental están en contacto con el objeto, la manipulación del muñeco les permite percibir, entender y aprender su composición interior. Es decir; los niños pueden organizar los sentidos y la experiencia mediante la interacción.

El hecho de asistir a un teatrillo, ver en un muñeco vacío, la técnica de la lana, el lino y los diferentes materiales de relleno, ofrece experiencias y conocimientos suficientes para todas las edades. Con niños mayores se pueden coser muñecos más elaborados y con un acabado más preciso, dependiendo de las habilidades manuales y capacidades que el niño adquiere; sin embargo entendemos que lo importante no es el resultado final del

objeto acabado sino la experiencia obtenida, la percepción de los diferentes materiales, el respeto y la apreciación del trabajo de la familia y el conocimiento que les proporciona la actividad en sí.

Para finalizar, el proyecto un Hilo cuenta con muchos rasgos referentes hacia la pedagogía, principalmente en el empleo de un juguete sencillo y poco elaborado, donde se pretendió dar lugar a la imaginación y creatividad del infante; ya que un juguete con pocas características (vacío) encaja en cualquier ambiente de juego. El juguete que se elaboró contiene características singulares, para que los niños tengan numerosas apreciaciones sensoriales, aprendizaje cognitivo, desarrollo emocional, y principalmente la posibilidad de recrearse.

Siempre se pensó un muñeco para estimular, un juguete que acompañe al crecimiento infantil y sea parte del vínculo familiar. El sentimiento que se genera cuando se trabaja con las manos, el acto de transformar la materia en lo que luego va a ser un juguete, es una experiencia maravillosa que ha llenado de satisfacción tanto personalmente como a las familias y niños que ayudaron hacer parte de este proyecto.

Coser, es narrar una historia...

Referencias bibliográfica

Badilla I., (2016). Los cuentos de hadas, una propuesta para la niñez desde la pedagogía Waldorf. Académica de la División de Educación Básica, Universidad Nacional de Costa Rica (UNA). Recuperado de : <file:///Users/andreasstephanieornaaltamirano/Downloads/Dialnet-LosCuentosDeHadasUnaPropuestaParaLaNinezDesdeLaPed-5814982.pdf>

Bowlby, J. (2003). Auchmen/ and Loss. vol. J: Auachmelll. Londres: Hogart Press. (trad. española: El vínculo afectivo: El origen de los vinculos afectivos. Buenos Aires, Argentina: Paidós, 2003 reimp.).

Chubarovsky T. (2018). Influencia del movimiento y el lenguaje en el desarrollo infantil. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=0Sv3o4Pf7B0>

Csikszentmihalyi, M., (2004) (tr. Tosaus J. 1995). Actividad, el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Paidós Transiciones. Csikszentmihalyi M. Conferencia Tecnología, Entretenimiento, Diseño. TED

Foshi R., (2014). Montessori María Ediesse, 2012. Traducción: Hidalgo R. Ediciones Octaedro, S.L. Barcelona España. Recuperado de: <https://octaedro.com/appl/botiga/client/img/10257.pdf>

Gálvez M. y Rodríguez N., (2005). Jugando Juntos: un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia. Tesis Licenciatura. Diseño de Información. Departamento de Diseño de Gráfico, Escuela de Artes y Humanidades, Universidad de las Américas Puebla, México.

González M. (2003). Cap.1 El análisis sociológico e la familia actual. Medición Familia y social en diferentes contextos. Valencia, España: Nau Llibres

Grange J. (1979) "Historia del juguete y de una industria", en Jaulin, Robert (Comp.) Juegos y Juguetes (Edición en español). Bogotá: Siglo XXI Editores, 1981.

Gutiérrez G., y Ramos K., (2012). Folk Dolls. Taschen. Recuperado de: https://issuu.com/gerardogutierrez0/docs/libro-folk_dolls__artefinal_red

Haiku-Futon (2012). La Cultura del Vacío y la Estética Japonesa, Su Influencia en Occidente. Recuperado de : <http://www.haiku-futon.com/>

Ginsburg K., (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. American Academy of Pediatrics. doi: 10.1542/peds.2006-2697.

López A., y Matesanz M. (Eds) (2009). Las plataformas de aprendizaje. Del mito a la realidad. Madrid: Biblioteca Nueva. pp. 21-44. Recuperado de : https://eprints.ucm.es/9973/1/APRENDIZAJE_Y_CONSTRUCCION_DEL_CONOCIMIENTO.pdf

Marcaida Y. Carreño D., & Bermúdez I. (2013). El juego como necesidad de la sociedad infantil. Revista Conrado [seriada en línea], 9 (39). p. 34-43. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/>

Marchesi A. Arte, educación de la primera infancia: sentidos y experiencias. Educación, arte y creatividad en las infancias del siglo XXI. Madrid España.

Morrón M. (2010). Un Principio de Intervención Educativa: El juego y los juguetes en educación infantil. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Andalucía – España. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7495.pdf>

Bibliografías consultadas

Quintana I., (2016). Metodología Waldorf: desde el siglo XX hasta la actualidad.. Tesis de Grado Educación Infantil. Universidad de la Roja. Recuperado de: https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE001659.pdf

Röhrs H., (2010). María Montessori. Colegio de Educadore MEC. Organización y Traducción de Danilo Di Manno de Almeida, María Leila Alves. Fundación Joaquin Nabuco. Editora Massangana. Recuperado de: <http://www.livrosgratis.com.br/ler-livro-online-123724/maria-montessori>

Ruiz B., (2016). Aprender sintiendo: un proyecto de educación sensorial basado en la pedagogía Montessori. Tesis de Grado. Universidad de Granada. Recuperado de: <https://www.ugr.es/~patrimonioeducativo/ambitos/genealogia/Belen%20Ruiz%20Ruiz%20TFG%20Montessori.pdf>

Ruiz D., (2013). ¿Por qué jugar?. La Terapia Lúdica. Recuperado de: <http://ejugando1.blogspot.com/>

Villarroel M., (2017). Comunicación afectiva en familias desligadas. Revista Latinoamericana de Estudios de Familia. Ver: Minuchin, S., & Fishman, C. (2004). Técnicas de Terapia Familiar. (J. L. Etcheverry, Trad.) Barcelona, España: Paidós Terapia Familiar.

Villavicencio C. & Villarroel M. (2017). Comunicación afectiva en familias desligadas. Fides et Ratio - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia, 13(13), 15-39. Recuperado en 20 de octubre de 2018, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071081X2017000100003&lng=es&tlng=es.

Wolf A., (1979). (tr. Toward R.). Una guía para padres al aula Montessori. Pennsylvania, Estados Unidos: Montessori Learning Center.

Aprender jugando en familia: juego y desarrollo infantil. Bienestar y Psicología. Recuperado de: <https://saposyprincesas.elmundo.es/bienestar/psicologia-infantil/aprender-jugando-en-familia-juego-y-desarrollo-infantil/>

Aprender juntos, crecer en familia: Características del programa, Obras Social "la Caixa" Proinfancia. Recuperado de: https://obrasociallacaixa.org/documents/10280/198839/5.caracteristicas_del_programa_es.pdf/75aadf0e-174a-4c4c-a525-8000122dc44b

La familia un vínculo duradero cimentado en el afecto., (actualizado Bogota, Colombia. Agosto 2014) Recuperado de: <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/3959/T85.14%2013f.pdf?sequence=3>

La importancia de trabajar con las manos. Aguamarina. 2015. Recuperado de: <https://www.demicasaalmundo.com/blog/diy-ninos-bolso-telar-alfilerero-pedagogia-waldorf/>

Mar L. (2012). La Familia Antecedentes Históricos. ClubEnsayos.com. Recuperado de <https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/La-Familia-Antecedentes-Historicos/154360.html>

Por qué desarrollar la creatividad en la infancia. Educación emocional infantil. Recuperado de: <https://edukame.com/por-que-desarrollar-la-creatividad-en-la-infancia>.

Punset E. Lo que nos pasa por dentro. Un millón de vidas al descubierto. Epublibre. Recuperado de: <file:///Users/andreasstephanieornaaltamirano/Downloads/Lo%20que%20nos%20Pasa%20por%20Dentro%20-%20Eduardo%20Punset.pdf>

Referencias de imágenes

Revista Educativa, El desarrollo infantil. Recuperado de:
http://www.macmillan.es/catalogo/formacion_profesional/castellano/ftp_grado_superior/educacion_infantil/juego_infantil/download/juego_inf_cast_unidad.pdf

Revista La Nación: Familias del siglo XXI, Modelo para armar. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/607043-familias-siglo-xxi-modelo-para-armar>

Saint – Exupéry A. (1943). El Principito. Henry Libro Electrónico. La Biblioteca Virtual de la UEB. Ecuador (2003). Recuperado de: <http://www.agirregabiria.net/g/sylvainaitor/principito.pdf>

Sanchez, J. (2011). Un recurso de Integración Social para niños/as, adolescentes y familias en situación de riesgo: Los Centros de día de atención a menores. (Tesis Doctoral). Departamento de Pedagogía, Universidad de Granada, España. Recuperado de: <http://hera.ugr.es/tesisugr/19798544.pdf>

Un principio de intervención educativa: el juego y los juguetes en educación infantil. Morón María, 2010. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7495.pdf>

UNICEF. Te suena familiar, expresar los sentimientos: Expresión del afecto y el impacto en la autoestima de los niños. Recuperado de: <http://www.unicef.cl/centrodoc/tesuenafamiliar/14%20Sentimiento%20s.pdf>

Universidad España. (2017) Pedagogía infantil: técnicas para fomentar la creatividad en los niños. España Recuperado de: <http://noticias.universia.es/educacion/noticia/2017/08/15/1155038/pedagogia-infantil-tecnicas-fomentar-creatividad-ninos.html>

Varios Autores. Aprender juntos, crecer en familia. Obra social, El Alma de "La Caixa". Recuperado de: <https://obrasociallacaixa.org/documents.pdf>

Imagen 1| Rocca N., Fruto. Argentina
Recuperado de: <https://natyrocca.wordpress.com>

Imagen 2| Cohen T., Timo Handmade. Jaffa Israel
Recuperado de: <https://timo-handmade.com>

Imagen 3| Galleta M., Kiriki Press. Otaio, Canadá
Recuperado de: <https://www.kirikipress.com>

Imagen 4| Muñeca Chancay. Editada: Autor TDG. Recopilado de: <https://i.pinimg.com/originals/c1/9b/2d/c19b2dab0d3a3c9f45a488bed3b0fcc4.png>

Imagen 5| Prototipo lana y algodón. Foto: Elaboración propia

Imagen 6| Prototipos de lana. Foto: Elaboración propia

Imagen 7| Prototipos diferente textil. Foto: Elaboración propia.

Imagen 8| Prototipos color blanco. Foto: Elaboración propia.

Imagen 9| Costura de patrón. Foto: Elaboración propia.

Imagen 10| Lana y semillas. Foto: Elaboración propia.

Imagen 11| Base de muñeco. Foto: Elaboración propia.

Imagen 12| Muñeco blanco. Foto: Elaboración propia.

Imagen 13| Familia 1. Foto: Jaramillo K. Editado: Autor TDG

Imagen 14| Familia 2. Foto: Jaramillo K. Editado: Autor TDG .

Imagen 15| Familia 3. Foto: Jaramillo K. Editado: Autor TDG

Imagen 16| Saquillo de semillas. Foto: Elaboración propia.

Imagen 17| Experiencia libre. Foto: Elaboración propia.

Imagen 18| Experiencia cara. Foto: Elaboración propia.

Imagen 19| Experiencia mascota. Foto: Elaboración propia.

Imagen 20| Muñeco de lana. Foto: Elaboración propia.

Imagen 21| Muñeco de colores. Foto: Elaboración propia.

Imagen 22| Muñeco de arena. Foto: Elaboración propia.

Imagen 23| Muñeco de agujeros. Foto: Elaboración propia.

Imagen 24| Muñeco de imán. Foto: Elaboración propia.

Imagen 25| Muñeco de pimienta. Foto: Elaboración propia.

Imagen 26| Muñeco de lavanda. Foto: Elaboración propia.

Imagen 27| Muñeco de viruta. Foto: Elaboración propia.

Imagen 28| Muñeco de semillas. Foto: Elaboración propia.

Imagen 29| Muñecos de experiencia 1 Foto: Elaboración propia.

Imagen 30| Muñecos de experiencia 2 Foto: Elaboración propia.

Imagen 31| Muñecos de experiencia 3 Foto: Elaboración propia.

Referencias de ilustraciones

Ilustración 1| Niña con hilo rojo. Fuente: Atelier Rosemood. Editado: Autor TDG.

Ilustración 2| Volando cometa. Fuente: Atelier Rosemood Editado: Autor TDG.

Ilustración 3| Niña y juguete. Fuente: Atelier Rosemood. Editado: Autor TDG.

Ilustración 4| Familia con bebé. Fuente: Atelier Rosemood. Editado: Autor TDG.

Ilustración 5| Familia y el apego. Fuente: Atelier Rosemood. Editado: Autor TDG.

Ilustración 6| Pies con hilo. Fuente: Atelier Rosemood. Editado: Autor TDG.

Ilustración 7| Muñeca con simbolismo. Fuente: Folk dolls. Editado: Autor TDG.

Ilustración 8| El tiempo familia. Fuente: Atelier Rosemood. Editado: Autor TDG.

Ilustración 9| Patrón muñeco blanco. Autor: Elaboración propia.

Ilustración 10| Niños en cuadro. Autor: Elaboración propia.

Ilustración 12| Niña y muñeca . Autor: Atelier Rosemood. Editado: Autor TDG.

Ilustración 12| Patrón muñeco sensorial. Autor: Elaboración propia.

Referencias de videos

"Influencia del movimiento y el lenguaje en el desarrollo infantil", Chubarovsky T. (2018)
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=0Sv3o4Pf7B0>

Fanpage. (2016). Doll Test - Los efectos del racismo en los niños (ESP)
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=qGDvt4yKtIM>

gracias



**POLITÉCNICO
DE LEIRIA**
ESCOLA SUPERIOR
DE ARTES E DESIGN



Secretaría de
**Educación Superior,
Ciencia y Tecnología**