



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

UNIVERSIDAD CASA GRANDE

TÍTULO DEL PROYECTO

SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO
ÉCOLE: ELABORACIÓN DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA
LOS BENEFICIARIOS DE PREMI + MI CASITA GRANDE 2020.

Equipo interdisciplinario:

Estrella Alvarado Melina Noemí

Loaiza Contento Cinthia Carolina

Mendoza Febres Cordero Andrés Iván

Nieto Ronquillo Kristhel Karina

Guías del Proyecto:

Lotty Palacios Wanke

Marcela Santos

GUAYAQUIL, ECUADOR

Diciembre 2020



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

SUBTÍTULO

DISEÑO Y ELABORACIÓN DEL JUGUETE PASITOS PARA NIÑOS DE 6
MESES A 1 AÑO Y GENERACIÓN DE CONTENIDOS PARA EL
PROYECTO ÉCOLE

Para optar al grado de:

Licenciatura en Diseño Gráfico y Comunicación Visual

Elaborado por:

Cinthia Carolina Loaiza Contenido.

Guías del Proyecto:

Lotty Palacios Wanke.

Marcela Santos

GUAYAQUIL, ECUADOR

Diciembre 2020



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, CINTHIA CAROLINA LOAIZA CONTENTO, autor del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO ÉCOLE: ELABORACIÓN DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA LOS BENEFICIARIOS DE PREMI + MI CASITA GRANDE 2020” certifico que el trabajo de titulación es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exonero a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

CINTHIA CAROLINA LOAIZA CONTENTO
0705974137



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

CINTHIA CAROLINA LOAIZA CONTENTO en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO ÉCOLE: ELABORACIÓN DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA LOS BENEFICIARIOS DE PREMI + MI CASITA GRANDE 2020”, de la modalidad Proyecto de Aplicación Profesional, autorizo a la Universidad Casa Grande para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en su Repositorio Virtual, con fines estrictamente académicos, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Asimismo, autorizo a la Universidad Casa Grande a reproducir, distribuir, comunicar y poner a disposición del público mi documento de trabajo de titulación en formato físico o digital y en cualquier medio sin modificar su contenido, sin perjuicio del reconocimiento que deba hacer la Universidad sobre la autoría de dichos trabajos.

A handwritten signature in blue ink that reads 'Cinthia Loaiza Contento'.

CINTHIA CAROLINA LOAIZA CONTENTO
0705974137



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, KRISTHEL KARINA NIETO RONQUILLO, autor del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO ÉCOLE: ELABORACIÓN DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA LOS BENEFICIARIOS DE PREMI + MI CASITA GRANDE 2020”, certifico que el trabajo de titulación es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exonero a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

Kristhel Nieto R

Kristhel Karina Nieto Ronquillo
0927336461



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

KRISTHEL KARINA NIETO RONQUILLO en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO ÉCOLE: ELABORACIÓN DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA LOS BENEFICIARIOS DE PREMI + MI CASITA GRANDE 2020”, de la modalidad Proyecto de Aplicación Profesional, autorizo a la Universidad Casa Grande para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en su Repositorio Virtual, con fines estrictamente académicos, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Asimismo, autorizo a la Universidad Casa Grande a reproducir, distribuir, comunicar y poner a disposición del público mi documento de trabajo de titulación en formato físico o digital y en cualquier medio sin modificar su contenido, sin perjuicio del reconocimiento que deba hacer la Universidad sobre la autoría de dichos trabajos.

Kristhel Nieto R

Kristhel Karina Nieto Ronquillo
0927336461



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



VII
Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA
TRABAJOS DE TITULACIÓN

PUBLICACIÓN DE

Yo, MELINA NOEMÍ ESTRELLA ALVARADO, autor del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO ÉCOLE: ELABORACIÓN DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA LOS BENEFICIARIOS DE PREMI + MI CASITA GRANDE 2020”, certifico que el trabajo de titulación es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exonero a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

Melina Estrella

Melina Noemí Estrella Alvarado
0924177454



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

MELINA NOEMÍ ESTRELLA ALVARADO en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO ÉCOLE: ELABORACIÓN DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA LOS BENEFICIARIOS DE PREMI + MI CASITA GRANDE 2020”, de la modalidad Proyecto de Aplicación Profesional, autorizo a la Universidad Casa Grande para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en su Repositorio Virtual, con fines estrictamente académicos, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Asimismo, autorizo a la Universidad Casa Grande a reproducir, distribuir, comunicar y poner a disposición del público mi documento de trabajo de titulación en formato físico o digital y en cualquier medio sin modificar su contenido, sin perjuicio del reconocimiento que deba hacer la Universidad sobre la autoría de dichos trabajos.

Melina Estrella

Melina Noemí Estrella Alvarado
0924177454



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



IX
Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA
TRABAJOS DE TITULACIÓN

PUBLICACIÓN DE

Yo, ANDRÉS IVAN MENDOZA FEBRES-CORDERO, autor del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO ÉCOLE: ELABORACIÓN DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA LOS BENEFICIARIOS DE PREMI + MI CASITA GRANDE 2020”, certifico que el trabajo de titulación es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exonero a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

Andrés Ivan Mendoza Febres-Cordero
0922489729



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

ANDRÉS IVAN MENDOZA FEBRES-CORDERO en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO ÉCOLE: ELABORACIÓN DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA LOS BENEFICIARIOS DE PREMI + MI CASITA GRANDE 2020”, de la modalidad Proyecto de Aplicación Profesional, autorizo a la Universidad Casa Grande para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en su Repositorio Virtual, con fines estrictamente académicos, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Asimismo, autorizo a la Universidad Casa Grande a reproducir, distribuir, comunicar y poner a disposición del público mi documento de trabajo de titulación en formato físico o digital y en cualquier medio sin modificar su contenido, sin perjuicio del reconocimiento que deba hacer la Universidad sobre la autoría de dichos trabajos.

A handwritten signature in purple ink, appearing to read 'A. Mendoza Febres-Cordero'.

Andrés Ivan Mendoza Febres-Cordero
0922489729

Resumen

El presente documento expone el desarrollo del Proyecto de Aplicación Profesional “ÉCOLE”, que tiene como objetivo principal contribuir al desarrollo de los niños y niñas pertenecientes al programa PREMI-Mi Casita Grande, mediante la creación de juguetes elaborados con materiales comunes, de bajo costo y reciclados; de esta manera se contribuye a la educación ambiental, al mismo tiempo que se eliminan las limitaciones de los padres de familia al momento de crear materiales lúdicos que ayuden y refuercen el desarrollo intelectual, físico y emocional de sus hijos.

El proyecto busca ayudar a los padres de familia, niños y niñas del programa PREMI-Mi Casita Grande de Bastión Popular o de la Isla Trinitaria y al medio ambiente mediante el desarrollo de juguetes aplicando técnicas de reciclaje. El alcance del proyecto se logra a través de medios digitales, de la creación de una página web (PLE) y del uso de las redes sociales del programa y del proyecto.

En este documento se expone la sistematización grupal del proyecto bajo varias aristas, describiendo el proceso tanto teórico como práctico, considerando las limitantes presentadas bajo el contexto mundial de la crisis sanitaria. Por esta razón se pretende dejar bases firmes para que así PAP 2021 construya los prototipos planteados de los juguetes para la creación de un posible emprendimiento.

Palabras clave: eco-juguetes, lúdico, conciencia ambiental, reciclaje, desarrollo infantil, desarrollo sostenible.

Consideraciones éticas

El presente Proyecto de Aplicación Profesional ha respetado la autonomía de los participantes al informarles de los fines de la investigación durante el desarrollo del proceso investigativo. Se consideró el principio de privacidad al mantener el anonimato de los participantes encuestados y la confidencialidad de parte de los investigadores y miembros del proyecto (Hall, 2017). La privacidad de los sujetos entrevistados y encuestados está regida bajo la Pauta 18 del CIOMS, la misma que estipula que “el investigador debe establecer protecciones seguras de la confidencialidad de los datos de investigación de los sujetos” (Consejo de Organizaciones Internacionales (CIOMS), 2002).

Asimismo, el proyecto presenta un valor social al plantear una intervención que se dirige a mejoras en cuanto al bienestar de una población o comunidad (Ávila, s.f.) al crear juguetes ecológicos replicables para los niños y niñas del programa PREMI-Mi Casita Grande y al mismo tiempo reducir la contaminación ambiental al reutilizar materiales de difícil biodegradación como el plástico. También, el proyecto cumple con tres Principios de la Bioética, los mismos que son: el principio de beneficencia, pues los miembros del proyecto se responsabilizan y buscan el bienestar físico, mental y social de los participantes; principio de justicia, debido que la selección de los participantes se la realizó de manera equitativa sin beneficiar o poner en riesgo a otros posibles participantes; y por último, el principio de autonomía, donde se presenta el respeto por las personas reconociendo sus derechos, capacidades, dignidad y libertad, además de brindar protección especial a las personas vulnerables, en este caso los niños y las familias de escasos recursos (Álvarez, 2018; Berti García, 2015).

Índice

1. Antecedentes y contexto de la experiencia	15
1.1. Juguetes basados en un diseño circular	16
1.2. Desarrollo integral infantil en el Ecuador	18
1.3. PREMI y Mi Casita Grande	18
1.4. Juguetes ecológicos en el Ecuador y en el mundo	19
1.5. Contexto en relación a la pandemia y alcance del proyecto	20
2. Sistematización de objetivos	21
2.1. Objetivos de la investigación	21
2.2. Objetivos del proyecto	21
Objetivo General	21
3. Hipótesis de mejora	22
3.1. Relación del proyecto con los objetivos de Desarrollo Sostenible	23
3.2. Finalidad del Proyecto	24
3.3. Componentes del Marco Lógico	24
4. Reconstrucción histórica de la experiencia	26
4.1. Diseño Metodológico	26
4.2. Resultados cuantitativos	27
4.3. Resultados cualitativos	33
Stakeholders y beneficiarios	33
4.4. Capacitaciones del grupo	36
4.5. Proceso de elaboración y presentación de juguetes	38
5. Análisis e interpretación crítica de la experiencia	40
5.1. Cinthia Loaiza	40
5.1.1. Componente “Cuestionamiento a la tecnología en su cotidianidad”	40
5.1.2. Fabricación de juguetes y aprendizaje infantil	41
5.1.3. Reflexiones desde el perfil profesional	43
5.2. Andrés Mendoza	44
5.2.1. Componente “Cuestionamiento a la tecnología en su cotidianidad”	44
5.2.2. Fabricación de juguetes y aprendizaje infantil	45
5.2.3. Reflexiones desde el perfil profesional	46
5.3. Kristhel Nieto	47
5.3.1. Componente “La familia y el reciclaje”	47
5.3.2. Componente “Participación de la familia elemental”	48
5.3.3. Componente “Cuestionamiento a la tecnología en su cotidianidad”	48
5.3.4. Fabricación de juguetes y aprendizaje infantil	49
5.3.5. Reflexiones desde el perfil profesional	51

	14
5.4. Melina Estrella	51
5.4.1. Componente “La familia y el reciclaje”	51
5.4.2. Componente “Participación de la familia elemental”	52
5.4.3. Fabricación de juguetes y aprendizaje infantil	53
5.4.4. Reflexiones desde el perfil profesional	55
6. Conclusión	56
7. Bibliografía	58
8. Anexos	61
8.1 Anexo 1	61
Marco Lógico	61
8.2 Imágenes	62
Imagen 1: Taller #11	62
Imagen 2: Prototipos de los juguetes y Guía libro Ecopop	63
Imagen 3: Taller donde se elaboraron los juguetes	66
Imagen 4: Juguete Pasitos (6 meses a 1 año)	67
Imagen 5: Juguete Oruguita (1 año a 2 años)	67
Imagen 6: Juguete Cuenta Totems (2 años a 3 años)	68
Imagen 7: Mi Libro EcoPop (3 años a 4 años)	68
Imagen 8: Publicación en Diario Expreso, 6 de noviembre del 2020.	69
Imagen 9: Evento - Fb Live, 23 de octubre del 2020	69
Imagen 10: Juguetes replicados	70

1. Antecedentes y contexto de la experiencia

El desarrollo infantil se considera una parte fundamental dentro del desarrollo humano, pues se da en los primeros cinco años de vida, a través de las interacciones entre genes y ambiente, y las influencias del entorno del niño o niña (De Souza & Veríssimo, 2015). En ese periodo, el infante se forma y desarrolla habilidades en cuatro áreas primordiales: cognitiva, social y emocional, del habla y el lenguaje y física.

Para entender el desarrollo cognitivo y el método de aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas se indican dos teorías centrales y el método Montessori. La teoría de Piaget y la teoría de Vygotsky; la teoría de Piaget sirve para entender cómo el niño observa e interpreta el mundo en distintas edades, separando este desarrollo cognitivo en cuatro etapas, la etapa sensorio motora, la pre operacional, las operaciones concretas y las operaciones formales. Esta teoría afirma que el desarrollo cognitivo del niño proviene de formas hereditarias y de la experimentación, para posteriormente formar el conocimiento del objeto (Saldarriaga-Zambrano, Bravo-Cedeño, & Loor-Rivadeneira, 2016). Por otro lado, la teoría de Vygotsky, ayuda a comprender los procesos sociales que contribuyen al momento de adquirir habilidades intelectuales (Linares, s.f.).

Asimismo, se incorpora el método Montessori, creado por María Montessori, quien aconseja a los adultos adoptar un nuevo enfoque con los niños y tratar a la niñez como una entidad en sí misma (Britton, 2017). El método Montessori se basa en que los niños tienen una mente “absorbente”, que todos los niños quieren aprender y que aprenden por medio del juego, además que ellos pasan por diversas etapas de desarrollo, siendo estas de cero a tres años donde el niño es un creador inconsciente y de tres a seis años el niño se convierte en un trabajador consciente, el niño absorbe impresiones sensoriales y desarrolla los sentidos (Rodríguez, 2013). Para Montessori, los juegos que se deben implementar en los infantes deben orientarse, sobre todo, al desarrollo de experiencias sensoriales y motrices, además de

juegos de iniciación matemática y a la lectura, y juegos sobre la noción del tiempo, usando recursos naturales como arena, agua, y otros como papel, materiales artísticos, figuras geométricas y cajas sonoras (Montero & Alvarado, 2001).

El juego en la niñez se define como una actividad espontánea y libre, fundamental para el desarrollo de los niños y niñas, el mismo que debe ser acompañado de forma inteligente y afectuosa por los padres y educadores (Gómez, 2011). Basado en la teoría de Piaget, en los niños de cero a dos años predominan los juegos sensoriales y motores, y desde los dos a los siete años los juegos son simbólicos, pues juegan a imitar a los adultos, además, los juegos de construcción y de experimentación están presentes en todas las etapas (Ruiz, 2017).

Actualmente, se han implementado ciertas propuestas para ejecutar el desarrollo sustentable en la educación, creando juguetes y materiales de juego con materiales reciclados, contribuyendo también a la educación ambiental en la educación inicial, incluyendo a niños y niñas, padres de familia y educadores (Cálad, 2013).

1.1. Juguetes basados en un diseño circular

El diseño circular se centra en diseñar para la economía circular, su objetivo principal es darle otra oportunidad a la materia o producto para que mantenga su ciclo de vida, ya que este puede ser reusado, reciclado, reparado, entre otros (El Bien Social, s.f.).

La economía circular representa una alternativa a la economía lineal, basada en el uso consciente de recursos naturales, la misma que se puede definir como “un ciclo de desarrollo continuo positivo” (Cerdá & Khalilova, 2016). Además, dentro de la economía circular, se encuentra el reciclaje, el ecodiseño para la sustentabilidad, el consumo colaborativo, el dar una segunda mano a materiales y productos y el crear programas para eliminar de a poco los residuos contaminantes que afectan al medio ambiente (European Environment Agency,

2016). Los juguetes ecológicos pertenecen a este nuevo modelo circular de economía, pues engloba al reciclaje de productos y el ecodiseño, el mismo que consiste en crear productos con recursos renovables y reciclados, sin usar sustancias tóxicas y minimizando el uso de energía (Luttropp & Wadin, 2006).

La industria y la producción de plástico ha incrementado en los últimos 50 años, siendo China el principal productor de plásticos, además, se registra entre 5 a 50 billones de fragmentos de plástico en los océanos (Enciclopedia Ambiental Ambientum, 2020).

El plástico se encuentra presente en los juguetes de los niños y niñas, pero también, representa un alto nivel de toxicidad para ellos, pues pueden contener ftalatos, fenoles y otras sustancias sintéticas usados para la plastificación de dichos juguetes para incrementar su flexibilidad (Porta, 2018). Asimismo, debido al desarrollo tecnológico, son más los juguetes que incorporan elementos electrónicos, pilas o baterías, lo que resulta altamente contaminante para el medio ambiente, pues son materiales con un difícil proceso biodegradable y de reciclaje (RSE, 2012). Por demás, algunos niños reemplazan sus juguetes a una gran velocidad, los cuales terminan guardados en sus casas o en la basura y posteriormente en vertederos, sin considerar el plástico con los que son elaborados, difícil de degradar, además de las pilas y baterías desechadas (CNN, 2019). Por esta razón, se ha optado por ciertas acciones amigables con el medio ambiente, ya sea reutilizar los juguetes de los niños, donarlos o fabricar juguetes con materiales ecológicos y/o reciclados, apoyados en un diseño circular.

1.2. Desarrollo integral infantil en el Ecuador

El estado ecuatoriano garantiza la atención a la primera infancia representado por el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) y el Ministerio de Educación (MINEDUC) (Hermida, Barragán, & Rodríguez, 2017). El Ecuador ha adoptado como política de estado, desde octubre del 2012, la atención a la Infancia Temprana, donde se garantiza que “los recién nacidos y niños en proceso de crecimiento y desarrollo tengan acceso a la más alta calidad de cuidado, educación, salud física y mental y servicios de apoyo público y familiar de calidad” (Ministerio de Inclusión Económica y Social, 2013). Esta política de Desarrollo Infantil Integral es aplicable debido a la participación y cooperación de la familia, la comunidad y las distintas entidades del Estado.

El Ministerio de Educación (2018), también recalca la importancia del uso de material didáctico en la educación inicial, expuesto en el currículo de Educación Inicial, para potenciar el proceso educativo de los niños de cero a cinco años de edad. El Ministerio de Educación sugiere usar al medio ambiente, la naturaleza y el entorno para el proceso de aprendizaje y el uso de materiales didácticos elaborados con recursos del medio, que sean funcionales, visualmente atractivos, fáciles de usar y seguros.

1.3. PREMI y Mi Casita Grande

Dentro de la ciudad de Guayaquil se destaca el Programa de Recreación y Estimulación Materno Infantil (PREMI), llevado a cabo en el Centro Polifuncional ZUMAR, desde febrero del 2018, beneficiando alrededor de 200 niños de edades entre seis meses y cuatro años de edad (Radio Huancavilca, 2018). Desde mayo del 2018, se lanza oficialmente el programa PREMI y el Centro de Atención Infantil “Mi Casita Grande”, ejecutado mediante la cooperación interinstitucional entre Universidad Casa Grande, el Municipio de Guayaquil y la Cooperación Belga en el Centro Polifuncional Municipal ZUMAR, con el objetivo de

favorecer el desarrollo infantil y fortalecer las capacidades de los padres y madres de familia para el cuidado y la protección de sus hijos (Alcaldía de Guayaquil, 2018). Actualmente, hay dos centros PREMI + Mi Casita Grande, ubicados en Bastión Popular y la Isla Trinitaria funcionando en CAMI (Universidad Casa Grande, 2019). Al 16 de marzo, fecha de inicio del confinamiento por el Covid 19, habían 495 niños y niñas con sus familias asistiendo a dichos programas (Informe Parcial de UCG al Municipio, 2020).

1.4. Juguetes ecológicos en el Ecuador y en el mundo

En el presente apartado se exponen los proyectos, propuestas y marcas tanto nacionales como internacionales que guardan similitud con el trabajo a realizar.

En el ámbito internacional se expone el proyecto de Landino (2017), montado en la ciudad de Bogotá, Colombia, el mismo que se basó en trabajar en conjunto con la Fundación Asiusme en la localidad de Usme, sector afectado por la contaminación ambiental, elaborando juguetes con materiales reciclables para los niños de la fundación. Como marca de juguetes ecológicos, existe la marca española VeoBio (2018), que se dedica a la fabricación de juguetes ecológicos de madera y yute, dependiendo de las edades y necesidades de cada niño.

Continuando con los proyectos de juguetes ecológicos, se encuentra “Juguetes Educativos Ecológicos”, de la Universidad Católica San Pablo en Perú, fomentando la relación entre padres e hijos con el juguete Amigalitos, pues su fabricación se realiza con ayuda de los padres de familia (Sánchez, 2013). Asimismo, en Perú, se encuentra la propuesta llamada “EcoToys”, basado en comercializar juguetes eco amigables no tóxicos para niños menores de 5 años, contribuyendo al cuidado del medio ambiente, dirigido a padres de familia con un nivel socioeconómico medio (Ayaucan de la Cruz, Noya Romero & Ramírez Verastegui, 2019).

En el ámbito nacional, se encuentra la propuesta de Glenda Pilatuña (2015) sobre la creación de “ECU-GANDO” en la ciudad de Guayaquil, empresa dedicada a la elaboración de juguetes hechos de plástico reciclado. Por último, en Portoviejo, se evidenció el proyecto de juguetes ecológicos desde el reciclaje de materiales, empleado en centros educativos como práctica amigable con el medio ambiente y una forma de emprendimiento innovadora, los juguetes fueron creados por los jóvenes de los centros educativos para ser donados a niños de sectores vulnerables (Rodríguez, García & Jácome, 2018).

1.5. Contexto en relación a la pandemia y alcance del proyecto

El presente proyecto de aplicación profesional se desarrolla bajo el contexto actual de la pandemia del virus SARS-CoV-2, causante del COVID-19, el mismo que afecta a la mayoría de países del mundo, incluido Ecuador (Expreso, 2020). En la provincia del Guayas se registran cerca de 14 mil casos en el mes de Agosto (Expreso, 2020).

En relación a los centros educativos, estos permanecen cerrados hasta nuevo aviso, lo que podría tener consecuencias en el desarrollo infantil, en especial en los niños que viven en situación de pobreza pues quedan desatendidos (BID, 2020). En el caso de “Mi Casita Grande”, según Nelson Maldonado, director del Patronato, estipula que los niños del programa no van a ser desatendidos, y que planean atender un promedio de 4250 niños, pero separando a los padres de familia por grupos y que asistan en días específicos para ser atendidos en temas de alimentación, medicinas y ayuda psicológica (Castro, 2020).

Por esta razón, el proyecto se centra en brindar y crear juguetes ecológicos que podrán ser elaborados por los padres y madres de familia que pertenecen al programa PREMI y Mi Casita Grande, pues al ser familias de bajos recursos no tienen acceso a juguetes que estimulen el desarrollo de los niños, y su situación laboral se ha visto afectada por la pandemia. École, se presenta como un proyecto eco-amigable y al alcance de todos, para

poder ser entregado a las familias del programa y apoyar con el desarrollo infantil, además, al seguir en confinamiento es necesario incentivar el juego en los más pequeños de la casa.

2. Sistematización de objetivos

2.1. Objetivos de la investigación

Objetivo General

Con el propósito de recopilar datos se estableció como objetivo principal conocer la percepción de los padres de familia de PREMI + Mi Casita Grande sobre los desafíos que tienen los niños para el aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Medir la percepción de los padres de familia frente a sus habilidades manuales y su acceso a materiales reciclables.
- Conocer el interés y predisposición que hay en los padres frente a actividades con los niños.
- Conocer la percepción sobre el consumo de equipos electrónicos a temprana edad.
- Conocer los comportamientos y consumos mediáticos que tienen las familias que asisten a PREMI + Mi Casita Grande.

2.2 Objetivos del proyecto

Objetivo General

El objetivo general de la propuesta es crear juguetes y recursos orientados a la exploración y experimentación de los niños, para que padres y niños de PREMI + Mi Casita Grande los puedan recrear en sus hogares y se fortalezca el vínculo familiar. Al mismo

tiempo, se aporta al desarrollo de la conciencia ambiental en los sectores en que se lleva a cabo el emprendimiento.

Desde el punto de vista del diseño, el objetivo de esta propuesta es crear objetos útiles -juguetes- que satisfagan las necesidades de exploración, experimentación, juego y desarrollo de habilidades en los niños que asisten al PREMI + Mi Casita Grande.

Objetivos Específicos

- Crear cuatro juguetes con materiales de uso común o reciclables que ayuden al desarrollo de niños entre 6 meses a 4 años.
- Fortalecer el vínculo entre padres e hijos mediante el tiempo compartido con la réplica de los juguetes.
- Reducir el consumo innecesario de equipos electrónicos a temprana edad.

3. Hipótesis de mejora

Un juguete puede ser definido como “un elemento para jugar y entretener” (Arbeláez & Ospina, 2011) destinado a niños y niñas dependiendo de sus edades y la capacidad a desarrollar en ellos. Estos juguetes contribuyen al desarrollo infantil como fuente de estimulación y desarrollo de destrezas físicas, afectivas y sociales, favoreciendo al desarrollo de la personalidad de los niños y niñas.

La creación de este proyecto está basada en la utilización de objetos de uso común, de bajo costo, reciclaje y/o elementos de la naturaleza para crear juguetes que contribuyan al desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades de los niños que asisten a PREMI-Mi Casita Grande, ya sea de Bastión Popular o de la Isla Trinitaria. Además, el alcance de la propuesta es que los estudiantes diseñen los juegos y recursos, poniéndolos a disposición de las familias en los medios digitales que utiliza PREMI + Mi Casita Grande, los mismos que

son: Facebook, Whatsapp, página web de PREMI + Mi Casita Grande, la página web de École y sus redes (facebook y Whatsapp).

3.1. Relación del proyecto con los objetivos de Desarrollo Sostenible

El proyecto concibe la inclusión por medio de la relación que tiene con cuatro de los seis Objetivos de Desarrollo Sostenible (Organización de las Naciones Unidas, 2019), con los que se encuentra comprometida la Universidad Casa Grande:

Educación de calidad: la UCG se compromete a entregar educación de calidad a nuestros estudiantes, formando educadores capaces de hacer un cambio trascendente en la sociedad, y apoyando iniciativas de educación formal, no formal, pública, privada, o actividades de formación en distintos campos. Al desarrollar este proyecto tenemos alumnos de las áreas de Diseño y Ciencias Políticas, que están involucrados en un trabajo real, donde podrán poner en práctica los conocimientos adquiridos a través de 4 años de formación universitaria; y a su vez este proyecto contribuirá a la formación de los pequeños del PREMI + Mi Casita Grande, desarrollando destrezas y estimulando el aprendizaje de los mismos.

Cambio climático y degradación del medio ambiente: este proyecto está comprometido con acciones enfocadas en el consumo responsable, el cual reducirá el impacto ambiental y contribuirá a generar una conciencia ambiental en nuestros estudiantes y en la comunidad involucrada.

Ciudadanía cultura y comunidades sostenibles: este proyecto se orienta a desarrollar una propuesta que aliente a la creación de oportunidades para los actores cercanos a PREMI + Mi Casita Grande, con acceso a trabajo y a la creación de una cultura amigable con el medio ambiente a la vez que enfocada en el desarrollo infantil, que provea facilidades para la convivencia armónica de todas y todos.

3.2. Finalidad del Proyecto

El proyecto tiene como finalidad contribuir al bienestar, aprendizaje y desarrollo infantil. Haciendo referencia al Marco Lógico (ver Anexo Tabla 1), se dispone como indicador que los niños se involucren con los recursos y juguetes a su alcance. Como evidencia de ello se presentarán fotos o vídeos de las familias y los niños replicando la actividad. Como supuesto, PREMI + Mi Casita Grande mantiene su formato digital mediante sus redes sociales con la cooperación de la Universidad Casa Grande, Corporación Belga y el Municipio de Guayaquil.

Se planteó como propósito realizar 4 juguetes didácticos con recursos de fácil acceso acorde a los intereses del niño. Para la realización de los mismos, se propuso una guía para uno de sus juguetes y 3 tutoriales de fácil comprensión con los cuales el padre o madre pueda observar paso a paso cómo realizar estos juguetes. Como medio de verificación está el PLE, espacio donde se suben avances, actividades e información de ÉCOLE y medios digitales que son las redes sociales como Facebook y WhatsApp (red social más utilizada por el grupo objetivo) e Instagram (red social utilizada más por un target comercial). Además, el supuesto establecido, está basado en el involucramiento de las familias y maestras del centro (con el proyecto) y la corroboración de que cuentan con los recursos para la elaboración del juguete.

3.3. Componentes del Marco Lógico

El proyecto plantea tres componentes con el fin de cumplir el objetivo principal. A su vez, cada uno de los componentes tiene una meta específica. Los tres componentes son: 1) La familia y el reciclaje; 2) Participación de la familia; 3) Cuestionamiento a la tecnología en su cotidianidad. A continuación, se describen los componentes del marco lógico.

Componente 1. La familia y el reciclaje

El propósito del primer componente es que los padres conozcan la importancia de los juegos, juguetes y recursos diseñados. Como indicador, las familias cuentan con elementos de reciclaje para la elaboración de los juguetes y fomentan actividades para el desarrollo infantil en casa. Los medios de verificación son las encuestas realizadas a los padres de familia, también video llamadas, fotos y videos enviadas por WhatsApp donde los padres se ven realizando las actividades con los niños usando los materiales reciclados. Dentro del supuesto, las familias consumen productos en botellas de vidrio o plástico, cartones, entre otros y reconocen la importancia de aprender jugando.

Componente 2. Participación de la familia

En este segundo componente las familias cuentan con recursos para el juego, desarrollo y aprendizaje de los niños. Como indicador tenemos cuatro tutoriales y una guía de fácil comprensión. El medio de verificación serán videos o fotos del procedimiento enviado por los padres. El supuesto es que con esta guía y tutoriales los padres reforzarán el vínculo con los niños y pondrán en práctica los conocimientos sobre la importancia del desarrollo infantil mediante juegos y juguetes con recursos de fácil acceso.

Componente 3. Cuestionamiento a la tecnología en su cotidianidad

El propósito del tercer componente del marco lógico es que los padres ofrecen recursos y juguetes a los niños en lugar de dispositivos electrónicos. Como indicador tenemos que los cuatro juguetes son replicados por los padres de familia y los niños. En el medio de verificación tenemos videos o fotos enviados por los padres por WhatsApp, Facebook o Instagram. Que posteriormente se subirán al PLE. Como supuesto, con el juguete los niños tienen otra opción para distraerse y fortalecer sus habilidades y destrezas dejando de lado el dispositivo electrónico.

4. Reconstrucción histórica de la experiencia

Este apartado tiene como propósito exponer a detalle la construcción de la experiencia desarrollada. En primer lugar, se presenta la metodología implementada para la recolección de datos, los mismos que ayudaron a sustentar el proyecto. Luego, se presentan los resultados del informe realizado a los *stakeholders* del proyecto, y de la encuesta y entrevistas realizadas. Finalmente, se muestra en forma de detalle las diversas actividades, planeación, participantes y trabajo en conjunto realizado durante el tiempo determinado para llevar a cabo el proyecto seleccionado.

4.1. Diseño Metodológico

La investigación del Proyecto de Aplicación Profesional. ÉCOLE, tiene un enfoque mixto.

Se integra de forma sistemática métodos cuantitativos y cualitativos (Sampieri, Fernández, & Baptista, 2010) de recolección de información, con lo cual se logra una perspectiva más amplia y profunda para posteriormente llevar a cabo el proyecto, optimizando los resultados y contrastando los resultados tanto cualitativos como cuantitativos. Se aplicó también, la triangulación de datos pues se utilizó diferentes fuentes y métodos para la recolección de información (Bryman, 2012).

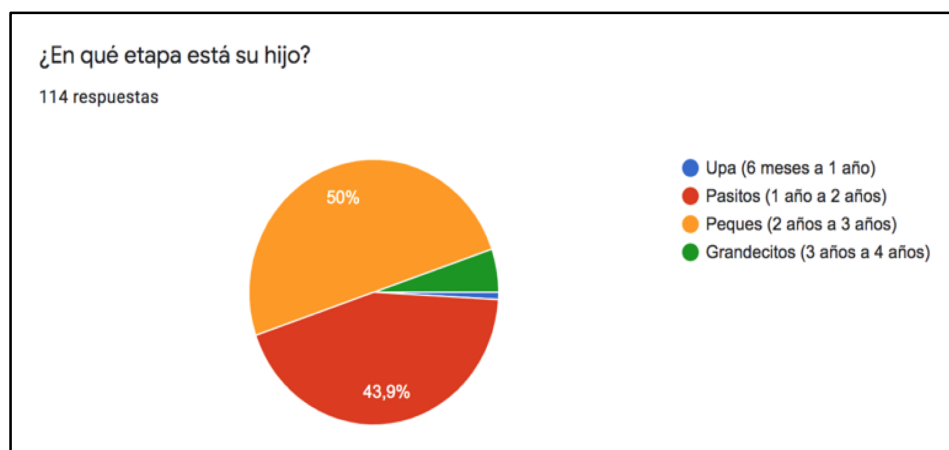
Como instrumento cuantitativo se aplicó una encuesta a una muestra de 114 madres de familia de un universo de 385 familias (Informe Final de UCG al Municipio, 2020) para conocer si las familias reciclan y a la vez identificar con qué materiales cuentan en sus hogares, esto nos permitió realizar una selección de materiales adecuados para la realización de los 4 juguetes del proyecto. Las encuestas consisten en conjunto de preguntas correspondientes a una o más variables (Sampieri, Fernández, & Baptista, 2010). Por otra parte, como instrumento cualitativo se efectuaron ocho entrevistas a padres de familia y a

cuatro docentes para cumplir con los objetivos de la investigación en relación con las percepciones de las familias, lo que sirvió de base para definir el diseño del juguete, su enfoque y materiales, además de usar la observación y revisión bibliográfica como instrumento. Dentro de la observación como herramienta cualitativa de investigación se observó mediante videos grabados por los padres el comportamiento de los niños con juguetes y materiales reciclables que tienen en su domicilio, la interacción de las maestras con los padres mediante medios digitales.

Por medio del Facebook live que realizó PREMI-Mi Casita Grande se pudo observar el vínculo que se ha formado entre los padres y las maestras del centro al momento de comentar y expresar cuánto les ha ayudado en el desarrollo a sus pequeños y lo mucho que desean volver presencialmente a sus actividades.

4.2. Resultados cuantitativos

Gráfico 1: ¿En qué etapa está su hijo?



Fuente: Elaboración propia

En la primera pregunta se observó que el 50% tiene a sus hijos en la etapa Peques (2 a 3 años), seguido por un 43,9% en la etapa de Pasitos (1 a 2 años), mientras que un 5,3% tiene a sus niños en la etapa Grandecitos (3 a 4 años) y el 0,9% restante se encuentran en la etapa Upa (6 meses a 1 año).

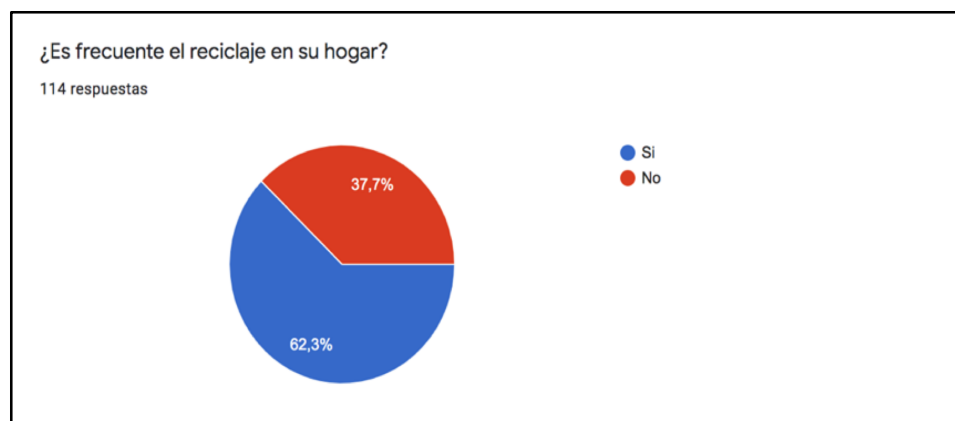
Gráfico 2: ¿Ha encontrado alguna dificultad al realizar los trabajos manuales por Premi Digital?



Fuente: Elaboración propia

El 92,1% (105 padres) de los encuestados respondió que no ha tenido dificultad al realizar los trabajos manuales brindados por Premi Digital, mientras que el 7,9% (9 padres) restante sí tuvo dificultad al realizar las actividades.

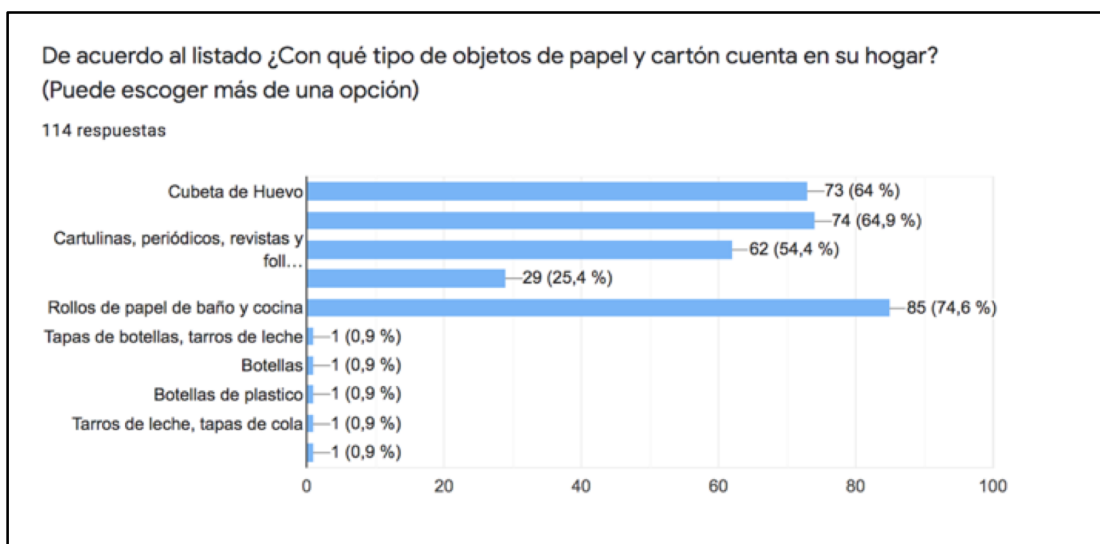
Gráfico 3: ¿Es frecuente el reciclaje en su hogar?



Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, sobre el reciclaje en los hogares, se aprecia que el 62,3% expresa que sí reciclan mientras que el 37,7% expresa que no lo hace.

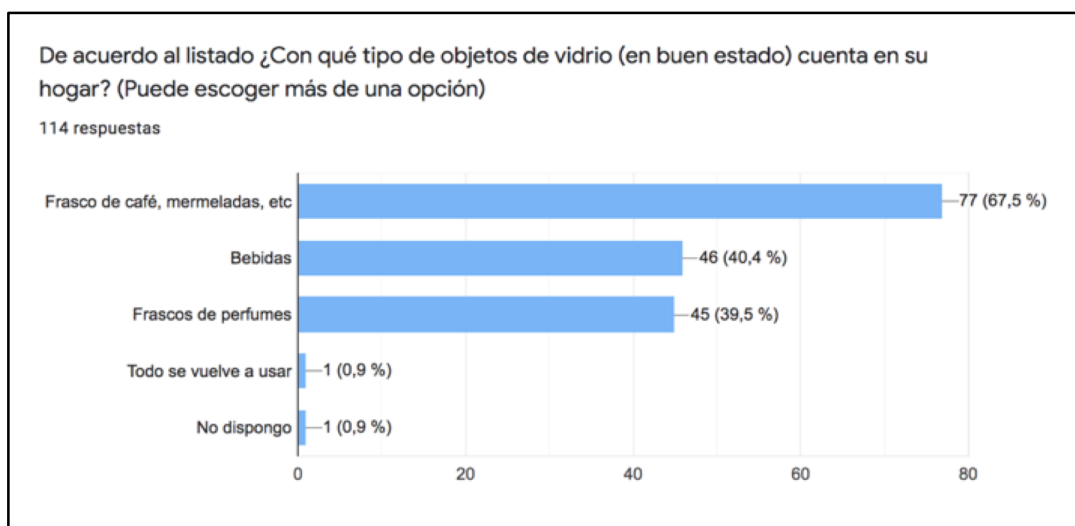
Gráfico 4: ¿Con qué tipo de objetos de papel y cartón cuenta en su hogar?



Fuente: Elaboración propia.

En relación a los objetos que reciclan los padres de familia, se obtuvo un total de 74,6% de participantes quienes reciclan rollos de papel de baño y cocina, seguido de un 64,9% que recicla cajas de cartón, cajas de zapatos, cajas de cereal y pasta dental, el 64% recicla las cajas de huevos, un 54,4% recicla cartulinas, periódicos, revistas y folletos y un 25,4% recicla *tetrapack* de jugos y leche.

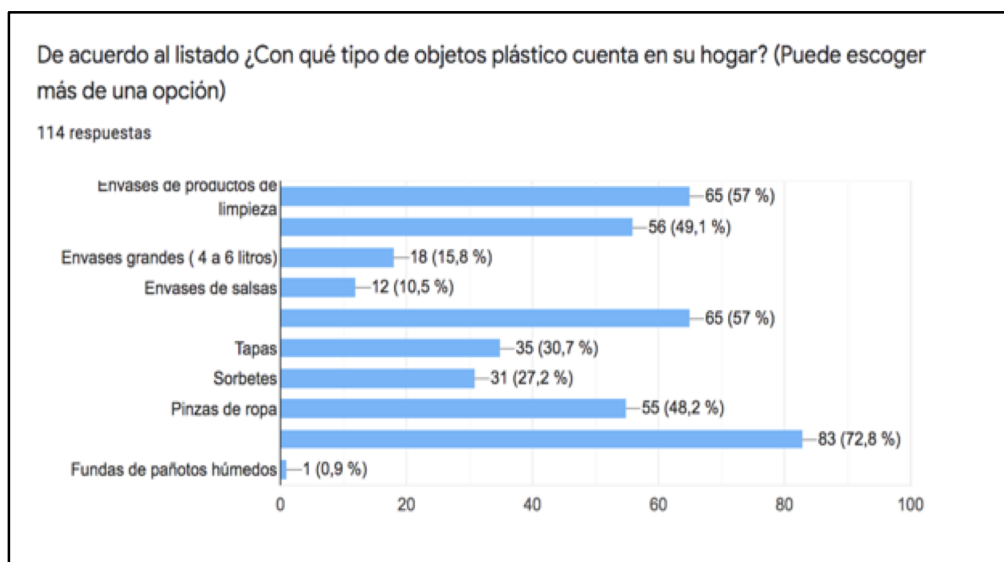
Gráfico 5: ¿Con qué tipo de objetos de vidrio cuenta en su hogar?



Fuente: Elaboración propia

En la quinta pregunta sobre el objeto de vidrio más reciclado en los hogares, se encuentra en primer lugar los frascos de café y mermeladas representando un 67,5%, seguido de frascos de bebidas con un 40,4%; el 39,5% reciclan frascos de perfumes, y por otro lado un 0,9% establece que todo se vuelve a usar y otro 0,9% manifestó que no dispone de objetos de vidrio.

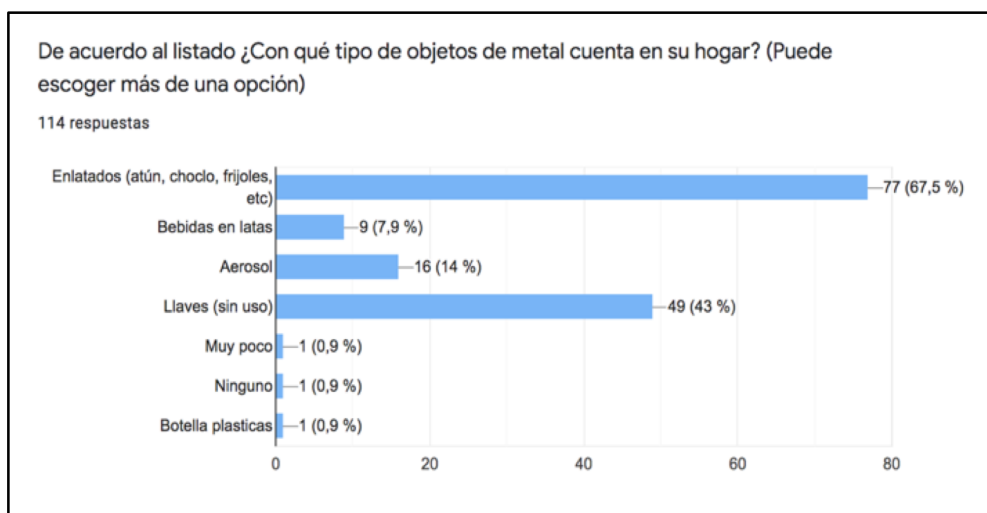
Gráfico 6: ¿Con qué tipo de objetos de plástico cuenta en su hogar?



Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, en relación al objeto plástico más re-utilizado y encontrado en los hogares de los padres de familia se obtuvo que el 72,8% recicla fundas (de productos de consumo, de limpieza, de basura y compras), un 57% recicla envases desechables (tarrinas y cucharas de plástico) y a su vez también reciclan envases de producto de limpieza, mientras que los envases de bebidas pequeñas son reciclados por el 49,1%, el 48,2% recicla pinzas de ropa; también, el 30,7% recicla tapas de botellas, el 27,2% recicla sorbetes y el 15,8% recicla envases grandes (4 a 6 litros).

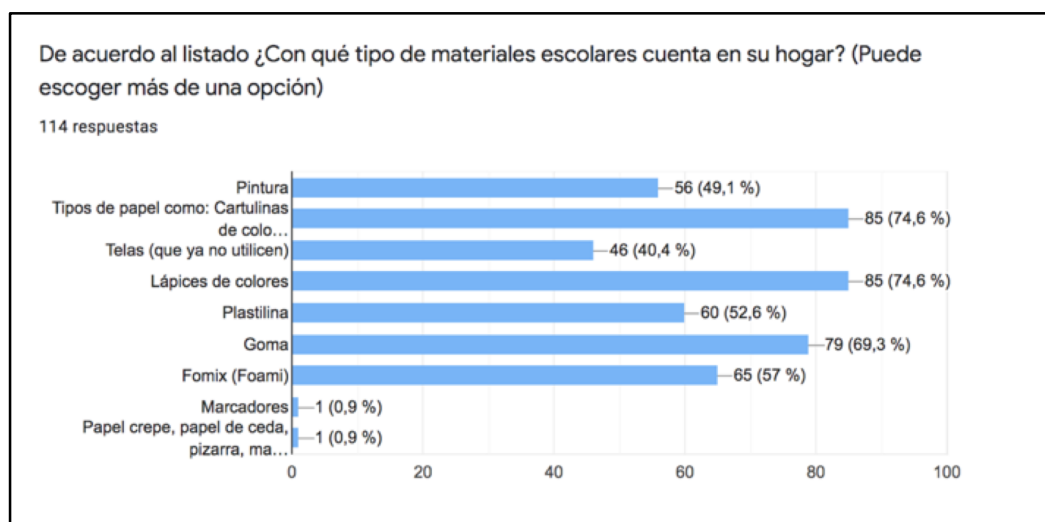
Gráfico 7: ¿Con qué tipo de objetos de metal cuenta en su hogar?



Fuente: Elaboración propia

Correspondiendo a la séptima pregunta, se pudo observar que los objetos de metal con los que cuentan los padres en sus hogares son los enlatados (atún, choclo, frijoles) según el 67,5%, seguido por un 43% que recicla llaves (sin uso), mientras que el 14% recicla latas de aerosol.

Gráfico 8: ¿Con qué tipo de materiales escolares cuenta en su hogar?



Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, sobre el tipo de materiales escolares en los hogares, el 74,6% cuenta con tipos de papel como: cartulinas de colores, hojas blancas, papel cometa y a su vez esa misma cantidad de padres reciclan lápices de colores. Además, el 69,3% tiene en su hogar

goma, y el 57% recicla foamix, el 52,6% cuenta con plastilina en su casa el 49,1% tiene pintura, y el 40,4% recicla telas que ya no utiliza.

Gráfico 9: ¿Cuántas horas al día le dedica a su hijo para realizar las actividades de Premi Digital?



Fuente: Elaboración propia

Sobre el tiempo que los padres dedican a sus hijos para realizar las actividades de Premi Digital, el 43% indicó que le dedica 30 minutos, seguido de un 39,5% que dedica una hora a sus hijos para hacer los talleres. El 13,2% dedica dos horas de su tiempo, sin embargo, un 0,9% indicó que no ha realizado las actividades por falta del recurso del celular.

Gráfico 10: Tiempo previo para conseguir materiales reciclables



Fuente: Elaboración propia

Por último, en cuanto al tiempo que los padres de familia necesitan para conseguir los materiales, un 64% indicó que necesita tres días de anticipación para conseguir dichos materiales, el 26,3% necesita una semana de anticipación. Además, mientras que el 2,6% señaló 15 días, el 4,5% restante podía conseguir los materiales en unas horas o en menos de un día.

De esta manera, pudimos conocer que la mayoría de los encuestados sí reciclan y reutilizan. A través del proceso de ejecución de esta encuesta, logramos identificar los materiales reciclados que los padres de familia de PREMI + Mi Casita Grande poseen en sus hogares, lo cual permitió realizar una selección de materiales adecuados para la realización de los 4 juguetes del proyecto.

4.3. Resultados cualitativos

Stakeholders y beneficiarios

Para el buen desarrollo del proyecto decidimos escuchar la opinión de las diferentes partes interesadas a las cuales conocemos como *stakeholders* para así tener un análisis más amplio sobre el modelo de atención y educación que se emplea actualmente en PREMI + Mi Casita Grande y otras empresas en las cuales se realiza diferentes tipos de ayuda social en el ámbito educativo.

Mediante este diálogo quisimos conocer las percepciones que tienen los *stakeholders* en cuanto a manejo de proyectos sociales, educativos y fundaciones, como llegar al beneficiado de forma efectiva y de qué manera logran cumplir sus metas establecidas.

Mediante una reunión vía zoom tuvimos el primer diálogo con Carolina Rovayo, Coordinadora de proyecto Fundación Nobis, quien nos informó que tienen diferentes programas para niños, mujeres emprendedoras, madres, etc. Estos programas en su mayoría

se realizan en el entorno de los colaboradores de grupo Nobis (Guayaquil, Milagro, Posorja y escuelas a su alrededor) ya que en su mayoría han dado un rubro anual para que se realicen estos proyectos.

Fundación Nobis busca mejorar la malla curricular y metodología que se imparte en escuelas fiscales, privadas y fiscomisionales, mediante el proyecto aula inteligente, con el apoyo de Samsung y Plan Internacional de Ecuador, donde se entregó tablets al plantel educativo para proyectos educativos y el uso de la app 'Smart Skills'.

También cuentan con el programa de estimulación temprana para brindar oportunidades de educación en zonas vulnerables, estos programas son dirigidos para los hijos de sus colaboradores (Nobis educando) ya que consideran que es importante la modalidad 'aprender jugando'.

Se creó un fondo educativo para niños abanderados o escoltas, donde se les da la oportunidad de acceder a un programa para aprender otro idioma con el Centro Ecuatoriano Norteamericano.

Creer que la reducción de pobreza se puede dar a través del desarrollo de la niñez, empoderándose de manera social y financiera, aunque una de las limitantes que se ve es con escuelas fiscales ya que la comunicación con el Ministerio de Educación y el distrito a cargo es complicada.

El segundo diálogo se dio con Romina Zeballos, jefe de la unidad ejecutora de proyectos Zumar, quien considera que la necesidad temprana en los niños fue la motivación para que el centro Zumar compartiera sus instalaciones con PREMI-Mi Casita Grande.

Analizando la situación económica de Bastión Popular y la Isla Trinitaria se dieron cuenta de que los padres de familia no podían costear programas de educación temprana para sus niños, por lo que el Municipio de Guayaquil decidió brindar educación temprana gratuita.

El centro Zumar lleva 15 años en Bastión Popular, con las distintas actividades realizadas dentro del centro se logró captar la atención de los vecinos y ahora son fieles a todos los servicios que se brindan en este, puesto que la clave es siempre brindar un servicio de calidad.

El Municipio de Guayaquil y el centro Zumar siempre están en pro y beneficio de los guayaquileños, razón por la que brindan apoyo a proyectos sociales.

El tercer diálogo se dio con la Educadora de Párvulos Lorena Cedeño, quien concluye que jugar es la manera de aprender de los niños, y que el recurso que tienen los adultos para comunicarse con un niño son los juguetes, porque no todos los padres o los educadores le dan la importancia al lenguaje. Por ello el juguete es una herramienta para que el niño pueda explorar y comprender el mundo que lo rodea y además el adulto pueda explicar todos estos retos que pueda haber; sigue siendo importante el jugar para poner reglas, para imaginar algo, para soltar, los cuentos también porque son una válvula o escape mental para soñar que los niños necesitan para no solo vivir en la realidad.

El cuarto diálogo se dio con docentes de PREMI + Mi Casita Grande, quienes destacaron que la base es unir a las familias en el crecimiento y desarrollo motriz, de lenguaje y cognitivo de los niños para mantener un desarrollo óptimo con estimulación temprana.

Con la nueva normalidad, las maestras de PREMI realizan actividades semanales con el nuevo programa 'PREMI Digital' para que los padres repliquen la tarea en casa con los niños y lo envíen a las maestras o por medio de fotos o videos por WhatsApp, adicional, se divide a los niños en etapas para un mejor desarrollo.

Una de las ventajas de PREMI + Mi Casita Grande es que brindan atención psicológica a las familias, cuentan con servicio de apoyo comunitario y talleres constantes para madres, padres y familias. En estos talleres que se desarrollan brindan motivación a

niños y madres, se les da una guía de alimentación a las madres para los niños, también se habla sobre la inclusión.

El quinto diálogo se dio con madres de familia del centro, quienes expresaron que están a gusto en el centro por lo que siempre están dispuestos a colaborar y se sienten bien cuando reciben ayuda, nos han comentado que les gusta el programa por la metodología que se usa, ya que dejan a los niños ser niños y aprenden jugando. Destacan que una de las actividades que más les ha gustado es la creación del huerto cuando era presencial, pero ahora que es digital no han visto mayor dificultad ya que las tías buscan que las actividades sean con materiales de fácil acceso.

Las familias saben que es perjudicial el uso de dispositivos electrónicos a temprana edad, sin embargo, algunos de los entrevistados afirman que los brindan por momentos para que los niños se distraigan y puedan realizar actividades en casa como cocinar.

Uno de los problemas que identifican en la actualidad es lo económico, ya que es complicado para las familias el tener internet en casa y megas para realizar las actividades, es por esto que les dan tiempo para que realicen la actividad y la envíen sin que se sientan presionados, para esto ha sido de mucha ayuda el uso de Facebook y WhatsApp.

En conclusión, conocer las perspectivas de otros equipos que realizan la ardua tarea de un mejoramiento en el ámbito educativo ya sea como ayuda en comunidades vulnerables o como incentivos para sus propios trabajadores y familias nos ayuda a crear estrategias que sean efectivas para llegar a nuestro grupo objetivo ya que es primordial pensar en sus necesidades para brindarles un mejor servicio y sobre todo un futuro abierto a más posibilidades.

4.4. Capacitaciones del grupo

Los talleres contribuyeron a la capacitación y formación de los miembros del proyecto. Se describen dos talleres fundamentales, donde asistieron los miembros de ÉCOLE.

Se contó con la asistencia de los miembros respectivos del proyecto al taller práctico “La creación de materiales lúdicos a partir de elementos reciclados”, ejecutado por Joselyn Bayas, Directora General CLASS. Dicho taller tuvo como objetivo el generar habilidades creativas direccionadas a la estimulación de niños de preescolar.

Los temas tratados dentro del taller se basaron en la socialización de los infantes, definiéndose como la capacidad para formar relaciones y posteriormente poder manejar y regular emociones, verbalizar estados de ánimo, autorregular conductas y generar interés por otros niños, todo esto a partir de los juegos en grupo. También, se explicó sobre el lenguaje, siendo ésta la capacidad del niño para comprender y expresarse mediante el lenguaje verbal y no verbal; la cognición, como la capacidad de aprender, memorizar, razonar y resolver problemas, esta capacidad es la que hace que el niño sea curioso, aprenda a explorar, clasificar objetos y seriar; y por último, la autonomía, capacidad que va de la mano con la cognición, y es aquella que se basa en realizar tareas y actividades por uno mismo, en este caso por el mismo niño, dependiendo de su edad y contexto socio cultural, como ejemplo de autonomía se encuentra el ir al baño solo, lavarse, cepillarse los dientes, vestirse, comer solo, etc.

Asimismo, Kristhel Nieto, Melina Estrella y la Magister Lotty Palacios, participaron en el taller #11 llamado “En sus pasos” (ver Anexo Imagen 2), sobre las posibles herramientas o técnicas que se pueden brindar a las familias para sus hijos en época de confinamiento, fuimos invitados por Diana Barros, facilitadora del proyecto “En sus Pasos” que realiza la Universidad Casa Grande con la corporación Belga.

Para poder lograr el tercer componente sobre el *Cuestionamiento a la tecnología en su cotidianidad*, basado en la concientización de los padres sobre la importancia del juego, juguetes y recursos diseñados, se capacitó mediante talleres y una amplia revisión bibliográfica, a los miembros del proyecto. Esto llevó a la comprensión de la clasificación de los niños por edades y necesidades para poder elegir y fabricar el juguete ideal, para posteriormente enseñar a los padres de familia y explicarles la importancia de los mismos, además de crear videos con los pasos de la fabricación de los cuatro juguetes para ser replicados en sus hogares con materiales reciclados.

4.5. Proceso de elaboración y presentación de juguetes

Para la elaboración de los juguetes de ÉCOLE, se procedió a visitar jugueterías y tiendas de artículos para bebé en la ciudad de Guayaquil para poder registrar y observar los juguetes que se ofrecen en el mercado. Entre las variables a observar y analizar en las visitas a las tiendas se encuentran: costos, forma, colores, edades asignadas y materiales utilizados para la elaboración de los mismos.

Los miembros de ÉCOLE visitaron *Juguetón* y *BebéMundo* ubicado en el centro comercial Mall del Sol y Policentro, *Mi Juguetería* situado en la avenida Francisco de Orellana, y *Belabu* del sector Ceibos. Luego del recorrido, se definió realizar cuatro juguetes, en referencia a los cuatro grupos de edades para desarrollar las capacidades infantiles (Ver Anexo Imagen 2) cuya descripción se revisará más adelante según el cuadro a continuación:

Tabla 1: Edades y juguetes a diseñar

Edad	Etapas	Juguete
6 meses a 1 año	UPA	Pasitos

1 a 2 años	Pasitos	Oruguita
2 a 3 años	Peques	Cuenta Tótems
3 a 4 años	Grandecitos	Libro Ecopop

Posteriormente, se seleccionaron los materiales adecuados para cada uno de los juguetes, de acuerdo a las edades correspondientes. Para UPA, se designó 5 botellas plásticas, 2 armadores, 15 tapas de botellas, regla, silicón, 4 cartones pequeños (los de aceite o leche que vienen 24), goma blanca, pintura no tóxica y 1 cartón corrugado. Para Pasitos, se asignó 2 cartones medianos, goma blanca, 1 cartón prensado, 4 tubos PVC, 8 codos en forma de T, tela y velcro. Para Peques, se eligió 16 tubos de papel higiénico o de cocina, marcadores, pintura no tóxica, goma blanca, 1 cartón pequeño, ojitos o botones, limpia pipas, lana y papel decorativo. Por último, para Grandecitos, se designó tijeras, goma blanca, cartulinas, tela, 1 cajita de cereal, colores y pasadores.

Para el proceso de realización de los juguetes se organizó un taller para la elaboración de juguetes en la casa de uno de los miembros del grupo, tanto en espacio y horarios de trabajo (ver Anexo Imagen 3). Se consideró un tiempo aproximado de cuatro semanas para la realización de los 4 juguetes, más cinco días de grabación del tutorial de la elaboración de los mismos. Se definió reuniones grupales una vez a la semana, además de reuniones tres veces a la semana no planificadas.

El 17 de septiembre, la guía Lotty Palacios asistió al taller de elaboración de juguetes para supervisar el avance de los mismos.

Para cumplir con la agenda propuesta, se realizó un evento en las instalaciones del centro donde se hizo público y se presentaron los cuatro juguetes fabricados mediante un

Facebook Live desde la página de PREMI-Mi Casita Grande el 23 de octubre a las 15h00 al que se convocó a todas las familias, maestras del centro, directivos y maestros de la UCG y directivos del Municipio de Guayaquil. El evento contó con la participación presencial de tres maestras del centro, las dos guías del proyecto y los miembros del proyecto ÉCOLE. El cierre del evento lo hizo la directora del centro, Mg. Marcela Santos, quien agradeció a la Universidad Casa Grande, la Unidad de Proyectos de Aplicación Profesional, Class, a la Dirección de Acción Social (DASE) y a la Unidad de Proyectos Zumar, ya que gracias a todas estas entidades se hizo posible el evento y fueron parte de este gran proyecto (ver anexo Imagen 9).

5. Análisis e interpretación crítica de la experiencia

En el presente apartado se evalúa los componentes del marco lógico aplicados en el proyecto, considerando los indicadores planteados a raíz del diálogo participativo y los medios de verificación anteriormente especificados. Con respecto a esto, el proyecto planteó 3 componentes con el fin de cumplir el objetivo principal. A su vez, cada uno de los componentes tenía una meta específica. Los tres componentes eran: las familias cuentan con recursos para el juego, desarrollo y aprendizaje de los niños (La familia y el reciclaje); los padres conocen la importancia de los juegos, juguetes y recursos diseñados (Participación de la familia elemental) y las familias ofrecen recursos y juguetes a los niños en lugar de dispositivos electrónicos (Cuestionamiento a la tecnología en su cotidianidad).

5.1. Cinthia Loaiza

5.1.1. Componente “Cuestionamiento a la tecnología en su cotidianidad”

Para nuestro tercer componente todos los miembros del grupo se capacitaron mediante talleres, entrevistas con profesionales de la educación y una amplia revisión

bibliográfica. También se realizaron entrevistas a padres de familia por medio de video llamadas, y se preguntó si los dispositivos electrónicos eran utilizados por niños, obteniendo como respuesta que sí. Sin embargo, los padres nos supieron manifestar que son conscientes de la parte negativa de estos dispositivos ya que afectan a la estimulación, creatividad e imaginación de los niños.

Para tratar de evitar este inconveniente con los dispositivos electrónicos se planteó la creación y elaboración de 4 juguetes que serán replicados por los padres, por lo cual se les envió los tutoriales mediante WhatsApp del paso a paso de cada juguete. Con esto logramos que el niño se divierta y juegue con juguetes ecológicos dejando de lado los dispositivos electrónicos tales como celulares, tablets, computadoras, etc.

Como medio de verificación del tercer componente se obtuvo fotos y videos de los padres elaborando y replicando los juguetes junto con sus niños y otros familiares y se ha visto cómo los niños usan los juguetes. Con esto, además, se logra evidenciar el cumplimiento del objetivo de fortalecer el vínculo familiar de las familias de Bastión Popular y La Isla Trinitaria.

5.1.2. Fabricación de juguetes y aprendizaje infantil

Tabla 1. Requerimiento técnico-constructivo para la elaboración de juguetes

JUGUETE PASITOS		
Técnicos constructivos Los materiales reciclados que se utilizarán para la elaboración de los juguetes son:	<ul style="list-style-type: none"> - 4 cartones pequeños (los de aceite o leche de 24 unidades) - 5 botellas plásticas - 2 armadores 	<ul style="list-style-type: none"> - Los elementos que se utilizarán para pegar estos materiales serán: goma blanca y silicona. - Se utilizará pinturas y acabados superficiales no tóxicos. (pintura

	<ul style="list-style-type: none"> - 15 tapas de botellas - regla - 1 plancha de cartón corrugado 1.20x0.90cm 	de caucho y acrílicos)
De seguridad	<ul style="list-style-type: none"> -Deberán evitar filos o irregularidades que pongan en peligro la seguridad del usuario. -Deberán ser resistentes al impacto. -Se evitará el uso de vidrios y fundas plásticas. -Se garantizará un tutorial para cada juguete. -Se especificará el rango de edad del juguete. 	
<p>Pedagógicos</p> <p>destrezas que deberán desarrollar los niños entre 6 a 12 meses:</p>	<p>Desarrollo físico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alcanza y agarra objetos - Se voltea y pasa de estar boca arriba a estar boca abajo, y viceversa - Comienza a deslizarse, arrastrarse o gatear - Agarra pequeños objetos utilizando el dedo pulgar y otros dedos <p>Desarrollo cognitivo y del lenguaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde cuando le hablan haciendo sonidos - Comienza a experimentar causa y efecto, como por ejemplo ver qué pasa cuando sacude un juguete <p>Habilidades motoras gruesa y fina</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sentarse sin apoyarse en nada ni ser sostenidos - Arrastrarse sobre el vientre, desplazarse o trasladarse sobre 	

	<p>sus manos y rodillas</p> <p>Coordinación ojo-mano</p> <ul style="list-style-type: none"> - Extiende el brazo para alcanzar un juguete - Aplaude con las manos juntas
Estructurales	<ul style="list-style-type: none"> - Se considerará el agarre del juguete para crear una estructura indeformable. - Considerar que los niños tiran y avientan los juguetes. - El juguete deberá percibirse como algo ligero y resistente.
Cromáticos	<ul style="list-style-type: none"> - Colores translúcidos (amarillo, rojo, verde, azul, celeste) - Colores naturales de los materiales

Fuente: Elaboración propia (2020).

5.1.3 Reflexiones desde el perfil profesional

A nivel personal he aprendido mucho en este proyecto, ya que como estudiante de diseño gráfico he salido de mi zona de confort para involucrarme en el área de educación, me adapté a los cambios con facilidad, fue un gran reto para mí, logré aprender y entender la etapa pre-escolar en los niños, cumplí con las tareas asignadas y seguí adelante con el proyecto.

De igual forma el proyecto va de la mano con la carrera de Diseño Gráfico ya que se diseñó y creó cuatro juguetes para cada etapa de PREMI + Mi Casita Grande (Upa, Pasitos, Peques y Grandecitos). Desde mi perfil de diseñadora y poniendo en práctica mis conocimientos adquiridos en los 5 años de carrera universitaria, mi objeto a sistematizar fue uno de los ejes del proyecto ya que trabajé en la ejecución y creación del juguete Pasitos,

juguete funcional, versátil, fácil de elaborar y guardar. El juguete fue pensado acorde a la necesidad de la etapa UPA que corresponde a niños de 6 meses a 1 año.

También me involucré en la gestión, planificación, elaboración y publicación de contenidos para las redes sociales de Facebook (Proyecto École) e Instagram (@proyecto.ecole), así mismo, actualización de contenidos en el PLE de École.

Me alegra haber sido parte de este proyecto y sobre todo de pertenecer al equipo de la primera edición de École, estoy segura de que vendrán muchas ediciones más que seguirán aportando al desarrollo y estimulación de los niños con juguetes ecológicos.

5.2. Andrés Mendoza

5.2.1. Componente “Cuestionamiento a la tecnología en su cotidianidad”

Para nuestro componente de cuestionamiento a la tecnología en su cotidianidad realizamos encuestas y entrevistas donde le preguntamos a los padres de familia si estaban conscientes de que los niños no deberían hacer uso de la tecnología a temprana edad. Obtuvimos que estaban conscientes, pero no quería decir que no le daban estos dispositivos en ciertas ocasiones para distraerlos. A esto se suma que debido a la pandemia y el confinamiento Premi + Mi casita Grande emprendió un nuevo rumbo que es Premi Digital por lo cual los padres recibieron todo el contenido vía WhatsApp. Sin perder nuestro ideal, aprovechamos Premi Digital como recurso para brindarles tutoriales con los cuales puedan elaborar una herramienta didáctica para el desarrollo de sus hijos en el hogar hechos de materiales reciclables que tengan en casa. Para continuar con nuestra investigación, procedimos a hacer un análisis del tipo de materiales reciclables o de fácil acceso para los padres dependiendo de la edad de su hijo elaborando un cuadro de requerimientos para cada uno de los juguetes, en este caso La Oruguita.

5.2.2. Fabricación de juguetes y aprendizaje infantil

Técnicos constructivos

Los materiales reciclados que se utilizarán para la elaboración de los juguetes son: 2 cartones medianos donde el niño pueda ingresar con facilidad por dentro de ellos, 1 cartón corrugado con el cual podremos hacer el mecanismo interno, 4 tubos PVC para hacer nuestro riel para abrir y cerrar nuestro juguete (en caso de no tener tubos PVC, se puede utilizar palos de escoba), codos en forma de T para que sean el tope para cada lado, tela para recubrir el centro de la Oruguita y también para realizar formas geométricas, velcro con el cual fijamos la tela a las cajas, fundas plásticas para rellenar las formas geométricas, cartulinas para decorar y cualquier material extra que quieran incluir para hacer más creativo el juguete. Para poder pegar todos nuestros materiales y sean resistentes se usa goma blanca y silicona ya sea caliente o fría.

Como modo de seguridad se deberán evitar filos o irregularidades que pongan en peligro la seguridad del usuario, deberá ser resistente al impacto y se garantizará un tutorial donde los padres podrán ver cómo realizar el juguete paso a paso.

En la parte de aprendizaje, contribuye al desarrollo de habilidades motoras finas como agarrar objetos, señalar, empujar e incluso pellizcar, en los niños de 1 a 2 años. Este juguete también cuenta con unos bolsillos donde los niños podrán colocar cosas y sacarlas. Por último, como el juguete está hecho de cajas se podría hacer que el niño decore a su gusto con colores o pinturas la caja y con esto se ayuda a su movimiento de mano para la etapa de escribir, y se favorece su creatividad.

Por el lado de las habilidades motoras gruesas podremos ayudar a nuestros niños a sentarse sin apoyarse en nada ni ser sostenidos y arrastrarse sobre el vientre, desplazarse o trasladarse sobre sus manos y rodillas.

En el área de desarrollo cognitivo su hijo podrá aprender las formas de pensar, explorar y resolver nuevos problemas como: conocer la utilidad que tienen los objetos de uso diario, comenzar a seguir indicaciones simples, como “pasa por el túnel” y comenzar a experimentar causa y efecto.

En la parte estructural se considerará el agarre del juguete para crear una estructura indeformable, se deberá considerar que los niños avientan los juguetes o les gusta ejercer fuerza contra él por lo cual debe elaborarse resistente.

La cromática forma parte elemental de este juguete porque es lo que hará que llame la atención de nuestros pequeños, por lo cual se ha utilizado colores primarios altos en saturación sin perder el color natural de los materiales como el cartón ya que es esencial que los niños reconozcan la textura original de las cosas.

5.2.3. Reflexiones desde el perfil profesional

En lo personal, este proyecto ha sido como entrar a un terreno desconocido ya que se enfoca en el área de educación inicial, pero corroboré que desde el diseño gráfico podemos demostrar lo versátiles que podemos llegar a ser. Desde mi carrera pude aportar con el manejo de redes sociales donde los conocimientos que he ido adquiriendo en mi vida laboral como diseñador fueron implementados al momento de manejar un cronograma de acuerdo a los días y horas de mayor flujo de usuarios para revisar sus redes como Facebook e Instagram, por lo tanto, se planificó subir artes con información del proyecto para tener un mejor alcance, lo cual nos dio buenos resultados. Por último, una de mis partes favoritas en el proyecto fue crear una identidad corporativa amigable visualmente, sobre todo resaltando lo sencillo y alegre que es la niñez, también dándole sentido a estos materiales que muchos de nosotros damos por desechos y no solo convirtiéndolos en un objeto sino también como una herramienta de aprendizaje para los más pequeños de la casa, que ayuda a fortalecer la

creatividad y el vínculo familiar. Ahora no solo se puede decir que es un diseño más, sino que tiene una historia detrás de ello y eso es ÉCOLE; una historia de aventuras para todos.

5.3. Kristhel Nieto

5.3.1 Componente “La familia y el reciclaje”

Después de observar el video, revisar las encuestas y entrevistas se pudo determinar los materiales que reciclan los padres de familia que pertenecen a PREMI, además de identificar la necesidad del juego en los niños para su debido desarrollo. También, de acuerdo a las encuestas realizadas, se designó los materiales para cada uno de los cuatro modelos de juguetes y a sus edades correspondientes para poder socializarlos y enseñarles a los padres y docentes sobre su fabricación con los materiales que tienen en sus casas en base a lo antes mencionado. Esto corresponde al primer componente junto con su indicador, donde las familias cuentan con materiales reciclados para la elaboración de los juguetes ecológicos.

El objetivo de este componente era reforzar las enseñanzas del centro en cuanto al reciclaje, ya que uno de nuestros valores es el compromiso con el medio ambiente por lo tanto necesitábamos que los padres refuercen la selección de materiales a partir de lo que se consume en casa como botellas de plástico, tetrapack, cartón, tela, entre otros. Estos materiales de reciclaje se coleccionan a partir de los productos de su propio consumo, lo que facilita el momento de la elaboración de los juguetes.

Como medio de verificación se realizó encuestas a los padres de familia participantes del Centro preguntado sobre posibles materiales que puedan tener en casa lo cual nos da una idea más clara del tipo de juguete que se puede realizar. También participaron en video llamadas y fotos o videos enviadas por WhatsApp donde los padres se ven realizando las

actividades con los niños usando los materiales reciclados, estos videos los reciben los ejecutores del proyecto para publicarlos en las redes sociales y la página web oficial de ÉCOLE (se pide consentimiento del padre para ser publicados).

5.3.2. Componente “Participación de la familia elemental”

Este segundo componente consiste en continuar fortaleciendo en los padres la importancia del desarrollo infantil para sus hijos a modo de juegos o juguetes que no necesariamente deben ser de un alto costo o de difícil acceso sino lo contrario. Por lo tanto, se procedió a la realización de una guía y tutorial de fácil comprensión en el que se explica los materiales y pasos para la elaboración de 4 juguetes para los niños.

Como medio de verificación para que los padres de familia cuenten con la información indicada, se procedió a la realización de la página web ÉCOLE (<https://ecole2020.wixsite.com/ecole>) y el uso medios digitales como WhatsApp, Facebook e Instagram que contienen la información necesaria para la realización de juguetes; por lo que la participación de los padres también tiene un rol esencial en este componente.

5.3.3. Componente “Cuestionamiento a la tecnología en su cotidianidad”

El tercer componente del marco lógico es el cuestionamiento a la tecnología en su cotidianidad, sobre todo en los niños, por lo cual se realiza entrevistas donde se pregunta si uno de los medios de entretenimiento para sus hijos son los dispositivos electrónicos. A través de las entrevistas se tiene como respuesta que los padres sí son conscientes de que la tecnología a temprana edad no es un método que deba utilizarse para que el niño se mantenga ocupado sin embargo no quiere decir que en su momento no lo hagan.

Con la finalidad de que el padre tenga diversos recursos que contribuyan a la canalización de energía positiva de un niño de acuerdo a su edad, se propone la elaboración

de los 4 juguetes por parte de los padres. Como medio de verificación se procede a que los padres de familia envíen a través de Facebook, Instagram o WhatsApp un video y/o foto donde se vea a los niños creando y jugando con el juguete ecológico. De ahí que, la participación tanto de los niños como de los padres de familia es fundamental para el logro de este componente. Es así como se cumple con el tercer componente del marco lógico, donde se ofrece recursos y juguetes a los niños en lugar de aparatos tecnológicos, y que puedan ser replicados y elaborados por sus padres.

5.3.4. Fabricación de juguetes y aprendizaje infantil

Tabla 2. Requerimiento técnico-constructivo para la elaboración de juguetes

Cuenta Tótems		
<p>Materiales</p> <p>Los materiales reciclados que se utilizarán para la elaboración de los juguetes son:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 14 tubos de papel -limpia pipas -1 cartón corrugado -ojitos o botones -lana -papel decorativo 	<ul style="list-style-type: none"> - Los elementos que se utilizarán para pegar estos materiales serán: goma blanca y silicón. - Se utilizará pinturas y acabados superficiales no tóxicos. (pintura de caucho y acrílicos)
<p>De seguridad</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Deberán evitar filos o irregularidades que pongan en peligro la seguridad del usuario. -Deberán ser resistentes al impacto. -Se evitará el uso de vidrios y fundas plásticas. 	

	<ul style="list-style-type: none"> -Se garantizará un instructivo/tutorial para cada juguete. -Se especificará el rango de edad del juguete.
<p>Pedagógicos</p> <p>Destrezas que deberán desarrollar los niños de 2 a 3 años:</p>	<p>Habilidades motoras gruesas</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jalar o llevar juguetes consigo mientras caminan <p>Habilidades motoras finas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construir una torre de al menos más de 4 bloques <p>Pilares cognitivos</p> <p>Los niños aprenden nuevas habilidades, encuentran nuevas técnicas para resolver problemas y muestran su independencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Disfrutan juegos más complicados en donde hay que usar la imaginación, como representar personajes. -Arman rompecabezas de tres o cuatro piezas -Agrupan los juguetes por tipo, tamaño o color -Repiten sus libros y canciones infantiles favoritas <p>Pilares del lenguaje</p> <ul style="list-style-type: none"> -Entender palabras usadas para identificar personas conocidas, objetos diarios y las partes del cuerpo
Estructurales	<ul style="list-style-type: none"> - Se considerará el agarre del juguete para crear una estructura indeformable. - El juguete deberá percibirse como algo ligero y resistente.

Fuente: Elaboración propia (2020).

5.3.5. Reflexiones desde el perfil profesional

Desde el perfil de la carrera de Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales, como producto del involucramiento en el proyecto se puede reflexionar sobre el estado actual de las políticas sociales dirigidas hacia los niños. El proyecto fue una oportunidad para observar de cerca la realidad en temas de educación en sectores vulnerables de la ciudad, en este caso en Bastión popular e Isla Trinitaria. Todos los centros infantiles cerraron su atención debido a la vulnerabilidad por la pandemia, sin embargo, esos son los lugares en donde se debe empezar a trabajar para el progreso social y económico del país. También, el proyecto me enseñó la importancia de trabajar conjuntamente entre las universidades y el gobierno local o central. Al realizar este tipo de convenios como el que tiene la Universidad Casa Grande con el Municipio de Guayaquil para llevar a cabo PREMI + Mi Casita Grande, se puede llegar a más ciudadanos y ayudar de manera efectiva y sostenible a sectores vulnerables. De este modo, se evita la incertidumbre de que un proyecto sin apoyo pueda fracasar por falta de recursos.

5.4. Melina Estrella

5.4.1. Componente “La familia y el reciclaje”

Para nuestra investigación se elaboró encuestas y entrevistas donde le preguntamos a los padres de PREMI- Mi Casita Grande el tipo de productos que tenían en sus hogares y si reciclaban alguno de ellos para así establecer los materiales con los que podíamos contar para la elaboración de los juguetes o qué otras opciones tenían en caso de no contar con algún material determinado, también se tomó en cuenta la necesidad de cada etapa para la creación de los mismos y de acuerdo a eso designar qué materiales y qué técnicas se usarían para ser elaborados por los padres junto a sus hijos en sus hogares. Con esto, respondemos al primer

componente con su indicador donde se menciona que las familias de PREMI-Mi Casita Grande cuentan con materiales reciclados para la elaboración de los juguetes ecológicos.

Parte de nuestros objetivos es seguir motivando a los padres de PREMI a mantener la práctica del reciclaje en sus hogares y en su comunidad. Por esto, nuestros juguetes colaboran con el medio ambiente usando botellas de plástico, tetrapack, cartón, tela, entre otros, pensando siempre en que sean productos de consumo en el hogar.

Como medio de verificación se obtuvo fotos o videos enviadas por WhatsApp donde los padres se ven realizando las actividades con los niños usando los materiales reciclados que, bajo el consentimiento de los tutores, una vez recibidos los mismos procedemos a publicarlos en las redes sociales y la página web oficial de ÉCOLE. También se tuvo la oportunidad de conversar por video llamada con ciertas madres del centro, quienes nos contaban el progreso de desarrollo que han tenido sus hijos y las diversas actividades que han realizado antes y durante el confinamiento dando así un resultado fructuoso para sus hijos.

5.4.2. Componente “Participación de la familia elemental”

Para nuestro segundo componente, continuamos incentivando a los padres a conocer más sobre la importancia del desarrollo infantil de una forma creativa como son los juegos sin tener la preocupación de que estos sean de alto costo sino lo contrario, hechos con materiales que tengamos a la mano. Se pensó en la manera más adecuada para que ellos recibieran la guía adecuada para realizar estos juguetes y fue por medio de video tutoriales de fácil comprensión para cada uno de los juguetes donde no solo el padre aprenderá a hacerlos, sino que también se explica para qué sirven y de qué forma contribuyen al crecimiento y desarrollo de nuestro pequeño.

5.4.3. Fabricación de juguetes y aprendizaje infantil

Tabla 3. Requerimiento técnico-constructivo para la elaboración de juguetes

Mi Libro Ecopop		
<p>Técnicos constructivos</p> <p>Los materiales reciclados que se utilizarán para la elaboración de los juguetes son:</p>	<ul style="list-style-type: none"> -tijeras o estilete -cartulinas de colores -tela -1 caja de cereal o de rompecabezas -pasadores -velcro -tapas de botella -cierre -retazos de ropa 	<p>- Los elementos que se utilizarán para pegar estos materiales serán: goma blanca y silicona.</p>
<p>De seguridad</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Deberán evitar filos o irregularidades que pongan en peligro la seguridad del usuario. -Deberán ser resistentes al impacto. -Se evitará el uso de vidrios y fundas plásticas. -Se garantizará un instructivo/tutorial para cada juguete. -Se especificará el rango de edad del juguete. 	

<p>Pedagógicos</p> <p>Los juguetes para los niños de 3 a 4 años deberán desarrollar estas destrezas:</p>	<p>Habilidades motoras finas</p> <ul style="list-style-type: none"> -Usar juguetes que tengan pequeñas partes movibles o botones. -Pasar las páginas de un libro, una a la vez. -Usar cierres, pasadores, botones y abrir las tapas de las botellas. -Pegar y despegar figuras <p>Desarrollo cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nombrar los colores de una caja de crayones (rojo, amarillo, azul, verde, anaranjado, morado, café, negro). -Nombrar los números del 1 al 10. -Empezar a entender las expresiones faciales: enojado, feliz, triste, etc. -Recordar y volver a contar sus historias. -Seguir instrucciones sencillas de tres pasos (cepíllate los dientes, lávate la cara y ponte el pijama). <p>Desarrollo del lenguaje</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizan oraciones de cinco o seis palabras. -Dicen su nombre y los nombres de objetos comunes. -Entienden palabras sobre, debajo, siguiente <p>Desarrollo social y emocional</p> <ul style="list-style-type: none"> -Participar en juegos de simulación, como jugar a cocinar o ser doctor.
<p>Estructurales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se considerará el agarre del juguete para crear una

	<p>estructura indeformable.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deberá considerarse que los niños tiran y avientan los juguetes. - El juguete deberá percibirse como algo ligero y resistente.
Cromáticos	<ul style="list-style-type: none"> - Colores translúcidos (amarillo, fucsia, naranja, rojo, verde, azul, lila) - Colores naturales de los materiales

Fuente: Elaboración propia (2020).

5.4.4. Reflexiones desde el perfil profesional

Ha sido un camino bastante nuevo en mi carrera ya que tiene más inclinación al área de Educación inicial, pero hemos logrado que vaya muy de la mano con la carrera Diseño Gráfico ya que nace la idea de realizar juguetes o juegos didácticos que ayuden a las destrezas y desarrollo de los niños. Ha sido un trabajo interdisciplinario muy interesante ya que como diseñadora me ha tocado entender las necesidades de los niños, no solo para que su juguete o juego sea llamativo, sino que a la vez sea funcional. Se tuvo que tomar en cuenta que cada etapa de los niños tiene un tipo de actividad motora que desarrollar, reconocer qué tipos de materiales son aptos de acuerdo a la edad del niño, accesibles para los padres y sobre todo que cumplan con nuestra responsabilidad social que es el cuidado del medio ambiente. El proceso de cada uno de estos juguetes se llevó a cabo después de una ardua investigación sobre los beneficios de los mismos, entender cada etapa del desarrollo infantil y sus necesidades y sobre todo la gran colaboración de las maestras de PREMI + Mi Casita Grande que han demostrado tener una gran creatividad durante el confinamiento por la pandemia y

que tienen experiencia en el tema. Por lo tanto, su opinión era más que necesaria en el proyecto. Sin duda alguna, es un trabajo en equipo y no solo con los integrantes de la tesis, sino con todo el grupo que conforma el centro infantil, padres e hijos.

6. Conclusión

En conclusión, este proyecto no solo sirvió como una herramienta para las familias beneficiarias, sino que también nos enseñó como grupo de profesionales a desarrollar ideas que lleven a los padres y profesoras a crear objetos que logren que su niño juegue y aprenda sin límites, a esto se suma el reto más inesperado de nuestra vida como ser humano que fue pasar la experiencia de una pandemia y un confinamiento.

Si sacamos un lado positivo en todo este tiempo, fue que aprendimos a hacer las cosas sin la facilidad a la que estamos acostumbrados y las cosas se han ido dando de tal forma que hemos logrado grandes resultados. Cabe mencionar que la participación de las profesoras y directora de PREMI + Mi Casita Grande fueron esenciales, pues fueron las encargadas de aprobar los 4 juguetes antes de la socialización a las familias, debido a su experiencia como profesionales en la educación y el tiempo que llevan trabajando con las familias de los sectores de Bastión Popular e Isla Trinitaria; han enriquecido el trabajo en equipo del proyecto y los resultados positivos para los niños del sector. También se tuvo la oportunidad de dar a conocer el proyecto a docentes de varios centros infantiles de los Distritos de Educación 7 y 8 (contando también con la presencia de PREMI y Mi Casita Grande) vía Zoom donde pudimos tener un conversatorio y actividades con las mismas, esto nos ayudó a darnos más apertura en el medio educativo y conocer más sobre el proceso que tienen para realizar actividades para que los niños tengan una educación continua a pesar de la adversidad actual.

École nos ha dejado una enseñanza muy clara y es que existen distintas maneras creativas y productivas tanto para el niño como para nosotros mismos, sin necesidad de que sea un medio digital o de alto costo.

7. Bibliografía

- Alcaldía de Guayaquil. (2018). Guayaquil. Obtenido de <https://guayaquil.gob.ec/noticias-actuales/2962>
- Álvarez, P. (2018). Ética e investigación Ethics and research primer. *Boletín Virtual Ética e Investigación*, 122 (7-2). Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-EticaEInvestigacion-6312423.pdf>
- Arbeláez, J., & Ospina, D. (2011). *Diseño de Juguetes para la estimulación temprana en niños entre 12 y 14 meses*. Medellín: Universidad de San Buenaventura.
- Ávila, M. (s.f.). *Organización de Estados Iberoamericanos*. Obtenido de <https://www.oei.es/historico/salactsi/mgonzalez5.htm>
- Ayauca De La Cruz, K. Y., Noya Romero, S. A., & Ramirez Verastegui, F. C. (2013). Eco Toys Perú. *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas*.
- Berti García, B. (2015). Los principios de la Bioética. *Prudentia Iuris*, 79, pp. 269-280. Obtenido de <https://www.corteidh.or.cr/tablas/r34847.pdf>
- BID. (2020). *El alto costo del COVID-19 para los niños*. Obtenido de <https://blogs.iadb.org/desarrollo-infantil/es/costo-coronavirus-ninos/>
- Britton, L. (2017). *Jugar y aprender con el método Montessori. Guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años*. España: Espasa Libros, S.L.U.
- Bryman, A. (2012). *Social research methods*. New York: Oxford University Press.
- Cálad, L. (2013). Propuesta de educación para el desarrollo sustentable en el reciclaje y la reutilización de materiales en juegos y juguetes en la educación inicial. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 12(24), 111-127.
- Castro, M. (2020). Los padres deben volver al trabajo, pero no tienen dónde dejar a sus hijos. *GuayaKill City*. Obtenido de <https://gk.city/2020/06/07/reapertura-guarderías-mies-mineduc/>
- Cerdá, E., & Khalilova, A. (2016). Economía Circular. *Economía industrial*, 401, 11-20.
- CNN. (2019). *CNN Chile*. Obtenido de https://www.cnnchile.com/tendencias/chile-sustentable-juguetes-usados_20190808/
- Colina, J. (2000). Tipos de contaminación, sus fuentes y efectos en el estuario de Santoña. *Monte Buceiro*, 5, 211-224.
- Consejo de Organizaciones Internacionales (CIOMS). (2002). *Pautas Éticas Internacionales*. Ginebra: CIOMS. Obtenido de http://www.ub.edu/rceue/archivos/Pautas_Eticas_Internac.pdf
- De Souza, J. M., & Veríssimo, M. d. (2015). Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto. *Revista Latino-Am. Enfermagem*, 23 (6), 1097-1104.

- El Expreso. (Agosto de 2020). Coronavirus en Ecuador y el mundo: información verificada, casos, mapa y más. *El Expreso*. Obtenido de <https://www.expreso.ec/actualidad/coronavirus-mundo-ecuador-informacion-minuto-minuto-6162.html>
- Enciclopedia Ambiental Ambientum. (2020). *Ambientum.com*. Obtenido de <https://www.ambientum.com/ambientum/residuos/contaminacion-plastico.asp>
- European Environment Agency. (2016). *Circular economy in Europe, 2*. Luxemburg: EEA.
- Gómez, J. F. (2011). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Curso continuo de actualización en pediatría CCAP*, 10 (4), 5-13.
- Grace Rodríguez, M. G. (2019). Juguetes ecológicos a partir de la reutilización de materiales como contribución al desarrollo infantil. *Revista San Gregorio*, 90-99.
- Hall, R. T. (2017). Capítulo 5: Privacidad y confidencialidad de la información. En R. T. Hall, *Ética de la investigación social* (págs. 55-69). Querétaro, México: Universidad Autónoma de Querétaro. Obtenido de http://www.conbioetica-mexico.salud.gob.mx/descargas/pdf/publicaciones/memorias/libro_final_formacion.pdf
- Hermida, P., Barragán, S., & Rodríguez, J. A. (2017). La educación inicial en el Ecuador: margen extensivo e intensivo. *Analitika, Revista de análisis estadístico*, 14 (2), 7-46.
- Landino, Ó. (2017). Reutilización de material reciclable en el diseño de juguetes. Caso: Asiusme. *Universidad Católica de Colombia*.
- Linares, R. (s.f.). Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y Vygotsky. *Master en Paidopsiquiatría (Bienio 07-08)*.
- Luttropp, C., & Wadin, J. (2006). EcoDesing and The Ten Golden Rules: Generic advice for merging environmental aspects into product development. *Journal of Cleaner Production*, 14(15-16), 1396-1408.
- Ministerio de Educación. (2018). *Importancia del uso de material didáctico en la educación inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/>
- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2013). *Política Pública Desarrollo Infantil Integral*. Ecuador: Ministerio de Inclusión Económica y Social.
- Monter, M. M., & Alvarado, M. D. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25 (2), 113-124.
- Organización de las Naciones Unidas. (2019). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*.
- Pilatuña, G. (2015). Propuesta para la reutilización de materiales reciclables en la elaboración de juguetes artesanales que contribuyen a la disminución del impacto ambiental en la ciudad de Guayaquil. *Universidad Católica Santiago de Guayaquil*.

- Porta, M. (2018). *Vive más y mejor: Reduciendo tóxicos y contaminantes ambientales*. Grijalbo.
- Radio Huancavilca. (Mayo de 2018). Lanzamiento oficial del Programa de recreación y estimulación materno infantil de la DASE. Obtenido de <https://radiohuancavilca.com.ec/sociedad/2018/05/15/lanzamiento-oficial-del-programa-de-recreacion-y-estimulacion-materno-infantil-de-la-dase/>
- Rodríguez, E. (2013). *Pedagogía Montessori: Postulados generales y aportaciones al sistema educativo*. Córdova: Universidad Internacional de La Rioja Facultad de Educación.
- RSE. (2012). *Compromiso RSE*. Obtenido de <https://www.compromisorse.com/rse/2012/04/26/los-juguetes-low-cost-son-peligrosos-para-el-medio-ambiente/>
- Ruiz, M. (Julio de 2017). El juego: Una Herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.
- Saldarriaga-Zambrano, P., Bravo-Cedeño, G. D., & Loor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias, 2(3 Especial)*, 127-137.
- Sampieri, H., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGrawHill.
- Sánchez, M. (2013). Juguetes educativos ecológicos. *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)*.
- Universidad Casa Grande. (2019). *Actores Sostenibles*. Obtenido de <https://actoresostenibles.com/universidad-casa-grande/>
- Universidad Casa Grande (2020). Informe Parcial de Proyecto “Primera Infancia y Familia en sectores vulnerables de Guayaquil” (Documento Interno)
- Universidad Casa Grande (2020). Informe Final de Proyecto “Primera Infancia y Familia en sectores vulnerables de Guayaquil” (Documento Interno)
- Veobio. (2018). *Veobio.es*. Obtenido de <https://www.veobio.es/tienda>
- El Bien Social. (s.f.). Obtenido de Descubriendo el diseño circular de la mano de Marynes Rojas. Entrevista Sostenible #43: <https://elbiensocial.org/es/descubriendo-el-diseno-circular-marynes-rojas/>

8. Anexos

8.1 Anexo 1

Marco Lógico

	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
Finalidad: Contribuir al bienestar, aprendizaje y desarrollo infantil.	Los niños se involucran con los recursos y juguetes a su alcance	Foto o video enviado por los padres	PREMI + Mi Casita Grande mantiene su formato digital mediante sus redes sociales con la cooperación de la Universidad Casa Grande, Corporación Belga y el Municipio de Guayaquil.
Propósito: Niños y niñas de 6 meses a 4 años cuentan con recursos y juguetes que desarrollan su destrezas y aprendizajes.	4 juguetes diseñados con recursos de fácil acceso acorde a los intereses del niño Tutorial de fácil comprensión para realizar los 4 juguetes	- PLE - Redes Sociales (Facebook e Instagram) - Grupo focal (padres)	Involucramiento de las familias y maestras del centro (con el proyecto). Contar con los recursos físicos para la elaboración del producto.
Componentes			
R1: Los padres conocen la importancia de los juegos, juguetes y recursos diseñados.	Las familias cuentan con elementos de reciclaje para la elaboración de los juguetes. Fomentar actividades para el desarrollo infantil en casa.	- Video o foto enviado por los padres - Encuesta - Grupo focal (padres)	Las familias consumen productos en botellas de plástico, cartones, etc. Las familias reconocen la importancia de aprender jugando.
R2: Las familias cuentan con recursos para el juego, desarrollo y	Tutorial/guía de fácil comprensión para la creación de los juguetes.	Video o foto enviado por los padres	Con esta guía/tutorial los padres reforzaron sus conocimientos sobre la importancia del desarrollo infantil mediante juegos y

aprendizaje de los niños.			juguetes con recursos de fácil acceso
R3: Las familias ofrecen recursos y juguetes a los niños en lugar de dispositivos electrónicos.	Cuatro juguetes replicados por los padres de familia.	- Video o foto enviado por los padres - Grupo focal (padres)	Con el juguete los niños tienen otra opción para distraerse y fortalecer sus habilidades y destrezas dejando de lado los dispositivos electrónicos.

8.2 Imágenes

Imagen 1: Taller #11

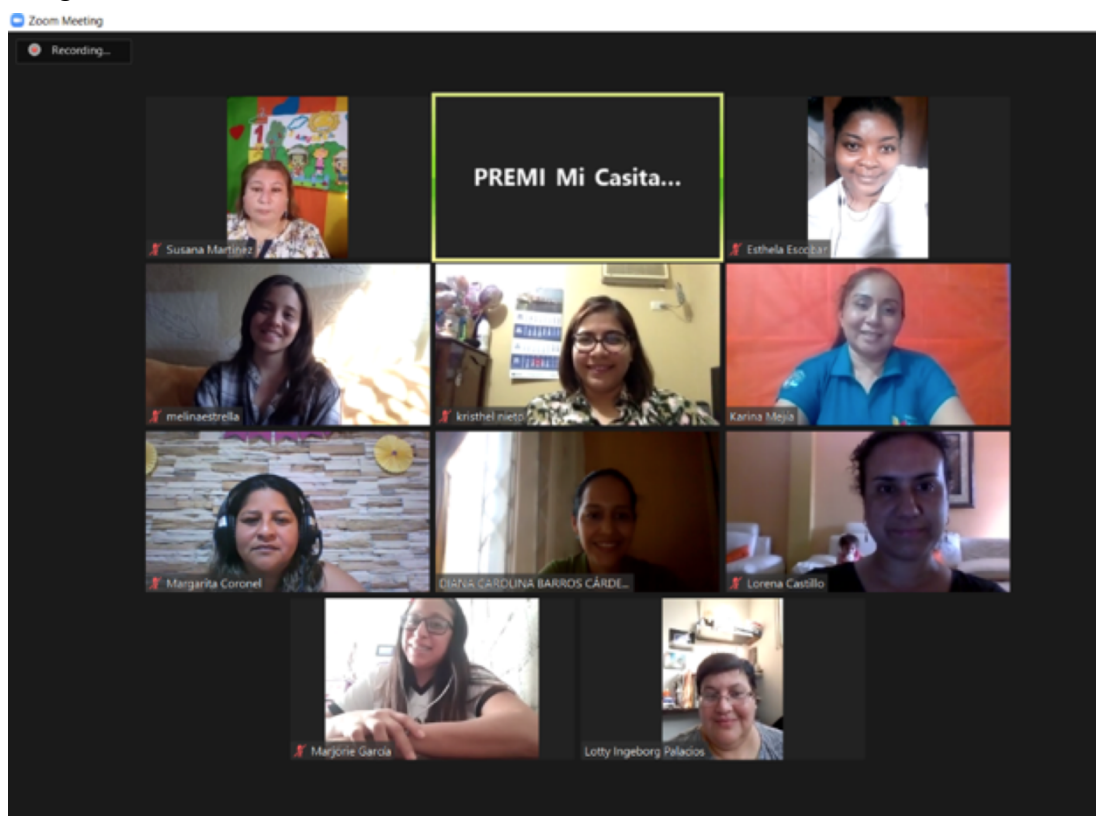
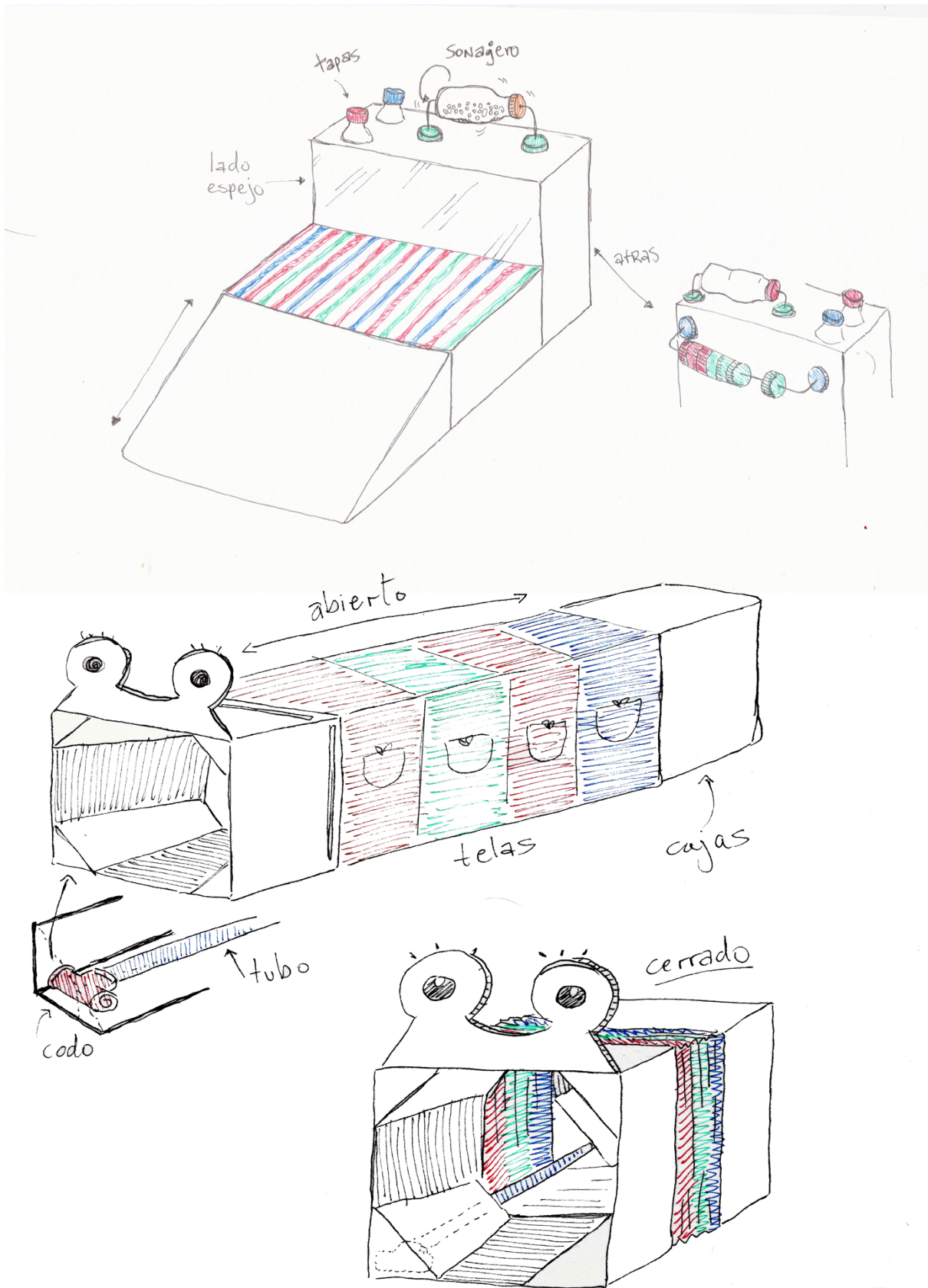
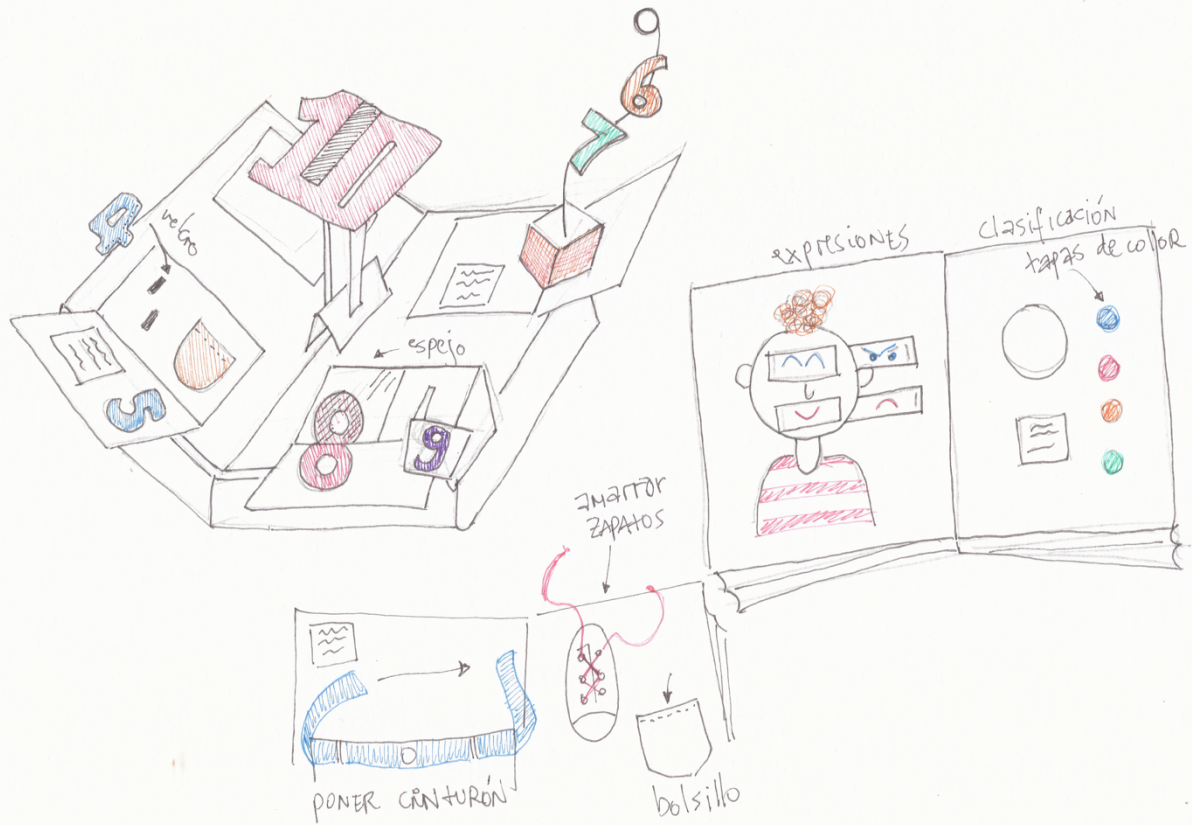


Imagen 2: Prototipos de los juguetes y Guía libro Ecopop







GUÍA DE MI LIBRO ECOPOP

ÍNDICE

1. Introducción
2. Módulos
 - 2.1 Materiales por página
 - 2.2 Momento creativo
 - 2.3 Instrucciones de construcción por página

Mi Libro Ecopop

Libro didáctico para niños de 3 - 4 años

¿Están listos para entrar al mundo de los libros?

Te enseñare como hacer una herramienta que no solo motivara a nuestros pequeños a aprender, sino que también fomentaremos la lectura de una forma diferente y divertida con distintas sorpresas que saldrán de cada página para compartir en familia.

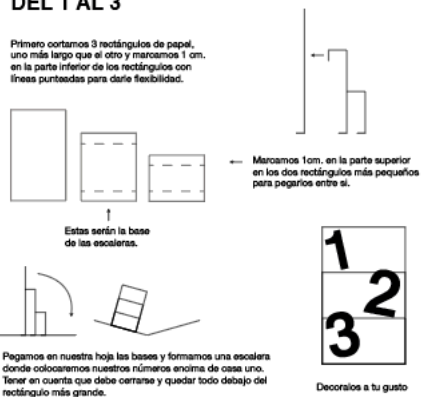
1 LOS NÚMEROS

Encontramos una forma divertida de contar. Del 1 al 10 vamos a saltar hasta que todas las actividades podamos completar.

Vamos te enseñare como hacer volar tu imaginación creando hojas didácticas para este libro.

DEL 1 AL 3

Primero cortamos 3 rectángulos de papel, uno más largo que el otro y marcamos 1 cm. en la parte inferior de los rectángulos con líneas punteadas para darle flexibilidad.



Estas serán la base de las escaletas.

Pegamos en nuestra hoja las bases y formamos una escaleta donde colocamos nuestros números encima de cada una. Tener en cuenta que debe cerrarse y quedar todo debajo del rectángulo más grande.

Decoramos a tu gusto

PARA EL 4 Y EL 5

Cortamos un rectángulo grande que podamos doblar por la mitad



Podemos agragar notitas donde podremos escribir actividades para nuestros pequeños.

Colocamos velcro para sostener nuestros números y con un poco de tela hacemos un bolsillo para guardarlos.



RECUERDA: Usa cartulinas de colores para darle más alegría a nuestro libro

Imagen 3: Taller donde se elaboraron los juguetes



Imagen 4: Juguete Pasitos (6 meses a 1 año)



Imagen 5: Juguete Oruguita (1 año a 2 años)



Imagen 6: Juguete Cuenta Totems (2 años a 3 años)



Imagen 7: Mi Libro EcoPop (3 años a 4 años)



Imagen 8: Publicación en Diario Expreso, 6 de noviembre del 2020.

expreso **expreso**

GUAYAQUIL

Universitarios crean juguetes para el desarrollo pedagógico de los niños

El proyecto lo ejecuta un grupo de estudiantes de la Casa Grande. Beneficiará a más de 200 familias

Los estudiantes han presentado **cuatro juguetes ecológicos para niños en edad preescolar**, con el fin de contribuir a su desarrollo pedagógico, a la educación ambiental y el fortalecimiento del vínculo familiar.

Los juguetes son elaborados con material reciclado. **CORTESÍA**

Los juguetes son elaborados para cada etapa del desarrollo de los niños. **CORTESÍA**

Los juguetes son elaborados con material reciclado. **CORTESÍA**

Un grupo de **estudiantes en proceso de titulación, de la Universidad Casa Grande (UCG), han ideado el proyecto École**, cuyo objetivo es desarrollar juguetes ecológicos para niños en edad preescolar que pertenecen al programa Premi + Mi Casita Grande, que este centro de educación superior trabaja junto al Municipio de Guayaquil.

El equipo integrado por **Cinthia Loaiza, Andrés Mendoza, Melina Estrella, de la carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual; junto a Kristhel Nieto, de la carrera de Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales**, realizó una investigación para desarrollar lo más idóneo para cada etapa del desarrollo de los niños.

MARTHA TORRES
Actualizado 06/11/2020 17:56

Imagen 9: Evento - Fb Live, 23 de octubre del 2020



Imagen 10: Juguetes replicados





