



UNIVERSIDAD CASA GRANDE

TÍTULO DEL PROYECTO

SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO:
ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS
PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI
CASITA GRANDE 2021

Equipo interdisciplinario:

Alejandro López Sharon Nicole
Campaña Mora Franchesca Raquel
Cruz Robles Lizbeth Geanella
Granado Solano Ana Carolina
Juez Luna Valentina
Palacios Wanke Daniel Andrés
Villacís Ramón María José

Guías del Proyecto

Lotty Palacios Wanke
Marcela Santos

GUAYAQUIL, ECUADOR

Diciembre 2021



FACULTAD DE ECOLOGIA HUMANA

SUBTÍTULO **ÉCOLE, JUGUETES ECOLÓGICOS A BENEFICIO DE MI** **CASITA GRANDE 2021**

Para optar al grado de:

Licenciatura en Educación Inicial

Elaborado por:

Franchesca Raquel Campaña Mora

Guías del Proyecto

Lotty Palacios Wanke

Marcela Santos

GUAYAQUIL, ECUADOR

Diciembre 2021

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

Yo, SHARON NICOLE ALEJANDRO LÓPEZ, autor del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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, exoneró a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.



Sharon Nicole Alejandro López
0954369575

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

SHARON NICOLE ALEJANDRO LÓPEZ en calidad de autor y titular del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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.



Sharon Nicole Alejandro López
0954369575



CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

Yo, FRANCESCA RAQUEL CAMPAÑA MORA, autor del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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, exoneró a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'FR' followed by a stylized flourish.

Francesca Raquel Campaña Mora
0952297877

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

FRANCHESCA RAQUEL CAMPAÑA MORA en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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.



Franchesca Raquel Campaña Mora
0952297877



CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

Yo, LIZBETH GEANELLA CRUZ ROBLES, autor del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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, exoneró a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

Lizbeth Cruz R.

Lizbeth Geanella Cruz Robles

0941028094



CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

LIZBETH GEANELLA CRUZ ROBLES en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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 'Lizbeth Cruz R.'.

Lizbeth Geanella Cruz Robles
0941028094

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

Yo, ANA CAROLINA GRANADO SOLANO, autor del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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, exoneró a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.



Ana Carolina Granado Solano
0105192967

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

ANA CAROLINA GRANADO SOLANO en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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.



Ana Carolina Granado Solano
0105192967



CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

Yo, VALENTINA JUEZ LUNA, autor del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Juez Luna', is positioned above a horizontal line.

Valentina Juez Luna
0921994885

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

VALENTINA JUEZ LUNA en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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.



Valentina Juez Luna
0921994885



CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

Yo, DANIEL ANDRÉS PALACIOS WANKE, autor del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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, exoneró a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

A handwritten signature in blue ink that reads 'Daniel Palacios'.

Daniel Andrés Palacios Wanke

0922375423



CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

DANIEL ANDRÉS PALACIOS WANKE en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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.

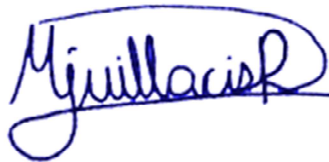
A handwritten signature in blue ink that reads 'Daniel Palacios'.

Daniel Andrés Palacios Wanke

0922375423

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

Yo, MARÍA JOSÉ VILLACÍS RAMÓN, autor del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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, exoneró a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

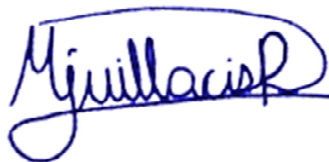


María José Villacís Ramón
0990421171

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
TITULACIÓN

MARÍA JOSÉ VILLACÍS RAMÓN en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL PROYECTO: ÉCOLE, DISEÑO Y PROTOTIPADO DE JUGUETES ECOLÓGICOS PARA GENERAR UN EMPRENDIMIENTO A BENEFICIO DE MI CASITA GRANDE 2021”, 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.



María José Villacís Ramón
099042117

Resumen

Este documento expone el desarrollo de la segunda edición del Proyecto de Aplicación Profesional (PAP) École, el cual tiene como objetivo principal crear juguetes que favorezcan el aprendizaje y estimulen las áreas del desarrollo durante la primera infancia. La meta del PAP a largo plazo, es crear un emprendimiento que genere ingresos para la sostenibilidad de Mi Casita Grande, un centro de educación infantil que ha trabajado con École desde su primera edición en el 2020.

En esta edición el proyecto elaboró 6 prototipos de ecojuguetes – 4 de madera y 2 de tela – para los rangos de edad comprendidos entre los 6 meses y los 4 años. Por medio de estos juguetes, École busca potenciar el juego libre, la imaginación y contribuir con el medio ambiente. Estos prototipos son considerados ecojuguetes ya que están elaborados a base de retazos de madera y tela recolectados en talleres de ebanistería y costura. Adicionalmente para los acabados se utilizó pintura ecológica Famarte y aceites vegetales.

El funcionamiento de los ecojuguetes École 2021 está respaldado con un testeo de juguetes realizado con niños y niñas de 6 meses a 4 años, quienes demostraron que cada uno de los juguetes cumple con su objetivo. Por último, se consideró relevante crear manuales con especificaciones técnicas de cada juguete para que la siguiente edición – PAP 2022 – pueda iniciar con la reproducción y comercialización de los ecojuguetes.

Palabras clave: prototipos, ecojuguetes, primera infancia, imaginación, juego libre

Consideraciones éticas

El proyecto ÉCOLE tiene la finalidad de crear juguetes eco amigables para niños y niñas en un rango de edad de 6 meses a 4 años. Sin embargo, es importante señalar que para el cumplimiento del proyecto los protagonistas de École no solo serán niños y niñas, sino también padres, madres, familiares e incluso personal de la comunidad del Centro Infantil “Mi Casita Grande”. Por ende, las consideraciones éticas aplicadas en el proyecto estuvieron centradas en base a la Declaración Universal sobre Bioética y Derechos Humanos de UNESCO (2005) que establece que “los participantes en las actividades de investigación y otras personas concernidas, se deberían reducir al máximo los posibles efectos nocivos para dichas personas”. Y así mismo, en los principios básicos de la investigación social, en la cual se busca que la integridad, dignidad y privacidad de los participantes de la investigación sea respetada, lo cual se ha realizado durante el desarrollo del proyecto.

Asimismo, la Pauta 17 elaborada por el Consejo de Organizaciones Internacionales de las Ciencias Médicas (CIOMS) y Organización Panamericana de la Salud (OPS) (2017), haciendo hincapié en las investigaciones donde existe la participación de niños y niñas, menciona que “uno de los padres del niño o el adolescente o un representante legalmente autorizado haya dado permiso para su participación”, incluso también se requiere que el niño dé su asentimiento según sus capacidades, lo cual fue aplicado para el proyecto ÉCOLE durante el testeado de los juguetes. De igual manera, en el estudio se aplica la Pauta 1 “deben asegurarse de que los estudios propuestos tengan solidez científica, tengan de base un conocimiento previo adecuado y puedan generar información valiosa” (CIOMS, 2017), que es lo que se ha efectuado no cometiendo plagio, ni alterando los resultados obtenidos para no alterar la investigación, velando por el bienestar de los participantes y comunidad (Hall, 2017).

Índice

1. Antecedentes y contexto de la experiencia	1
1.1. Centro educativo Mi Casita Grande	1
1.2. Educación infantil en Ecuador	1
1.3. Desarrollo infantil	3
1.4. Derecho de los niños y niñas a jugar y rol de la familia	6
1.5. Rol de la familia	7
1.6. Diseño de juguetes ecológicos	9
1.7. Proyectos nacionales e internacionales	10
2. Hipótesis de mejora	12
3. Sistematización de objetivos	13
3.1. Objetivos de la investigación	13
3.1.1. Objetivo general	13
3.1.2. Objetivos específicos	13
3.2. Objetivos del proyecto	13
3.2.1. Objetivo general	13
3.2.2. Objetivos específicos:	13
4. Reconstrucción histórica de la experiencia	14
4.1. Diseño Metodológico	14
4.2. Resultados cualitativos	15
4.2.1. Entrevistas	15
4.2.2. Observaciones no participantes	19
4.3. Resultados cuantitativos	21
4.4. Elaboración de juguetes	27
4.5. Charla y talleres dirigidos a padres y madres de familia	29
4.6. Testeo de ilustraciones de animales École	30
4.7. Contenido para redes sociales del proyecto École y Mi Casita Grande	31
4.8. Testeo de ecojuguetes École 2021	32
4.9. Lanzamiento de ecojuguetes École 2021	35
5. Análisis e interpretación crítica de la experiencia	36
5.1. Valentina Juez	36
5.1.1. Componente 2: Las familias ofrecen recursos y juguetes a los niños en lugar de dispositivos electrónicos.	36
5.1.2. Elaboración de prototipos	38
5.1.3. Reflexión desde el perfil profesional	39
5.2. Daniel Palacios	41
5.2.1. Elaboración de prototipos	41
5.2.2. Reflexión desde el perfil profesional	44
5.3. María José Villacís	45

5.3.1. Las familias de Mi Casita Grande se involucran en el proyecto	45
5.3.2. Elaboración de prototipos	47
5.3.3. Reflexión desde el perfil profesional	48
5.4. Ana Carolina Granado	50
5.4.1. Componente 3: El equipo de École aprovecha los recursos	50
Para el componente 3 se mantuvo presente el diseño circular, esto quiere decir que se reutilizaron residuos de materiales previamente utilizados en talleres, para reducir la contaminación que éstos producen habitualmente.	50
5.4.2. Testeo de juguetes:	52
5.4.3. Reflexión desde el perfil profesional	53
5.5. Sharon Alejandro	55
5.5.1. Componente 1: Los padres conocen la importancia de los juegos, juguetes y recursos diseñados.	55
“Taller de títeres”	56
“Taller de juegos de memoria”	57
5.5.2. Reflexión desde el perfil profesional	59
5.6. Lizbeth Cruz	61
5.6.1. Componente 2: Las familias ofrecen recursos y juguetes a los niños en lugar de dispositivos electrónicos.	61
5.6.1.1. Testeo de los ecojuguetes de École	61
5.6.1.2. Lanzamiento de los ecojuguetes de École	63
5.6.2. Elaboración de prototipos	64
5.6.3. Reflexión desde el perfil profesional	65
5.7. Franchesca Campaña	67
5.7.1. Componente 1: Los padres conocen la importancia de los juegos, juguetes y recursos diseñados.	67
5.7.2. Elaboración de prototipos	69
5.7.3. Testeo de ilustraciones de animales École	70
5.7.4. Reflexión desde el perfil profesional	71
6. Conclusiones y recomendaciones	73
7. Referencias bibliográficas	75
8. Anexos	81
8.1. Anexo 1: Tabla de análisis de soluciones del mercado	81
8.2. Anexo 2: Manuales de especificaciones técnicas	86
8.3. Anexo 3: Prototipos juguetes École	91
8.4. Anexo 4: Lanzamiento juguetes École 2021	94
8.5. Anexo 5: Infografía digital/ Post informativo sobre juguetes	94
8.6. Anexo 6 : “Taller de Títeres”	96
8.7. Anexo 7 : Taller “Juegos de Memoria”	97
8.8. Anexo 8: Consentimiento informado	98
8.9. Anexo 9: Post informativos en redes sociales	102

Índice de Figuras

Figura 1. Género	21
Figura 2. Señale la última etapa escolar que culminó	22
Figura 3. ¿Vive con su pareja?	22
Figura 4. ¿De qué manera está vinculado con Mi Casita Grande?	23
Figura 5. ¿Ha colaborado de alguna forma con Mi Casita Grande?	24
Figura 6. Si la respuesta fue no, indique el motivo	24
Figura 7. ¿Estaría interesado en participar en un proyecto que apoye al sostenimiento del centro?	25
Figura 8. ¿En cuál de los siguientes campos usted o su pareja podría contribuir?	26

1. Antecedentes y contexto de la experiencia

1.1. Centro educativo Mi Casita Grande

Mi Casita Grande es un centro de educación infantil y estimulación temprana que recibe a niños de 2 a 4 años de edad. El centro educativo busca contribuir a la comunidad en el aprendizaje, desarrollo y bienestar de los primeros años de vida de los infantes de forma gratuita, con la aspiración de constituirse en un referente de calidad para la atención y educación de la primera infancia en la ciudad de Guayaquil y el Ecuador. Santos (2021), mencionó que la iniciativa abrió sus puertas en Mayo del 2018 con el apoyo de la Universidad Casa Grande, Cooperación Belga y la Municipalidad de Guayaquil; hasta el 2020 operó en conjunto con PREMI, programa no formal de estimulación temprana con dos sedes una en Bastión Popular y otra en la Isla Trinitaria.

Sin embargo, a consecuencia de la pandemia de COVID- 19 suscitada en el año 2020, por las medidas restrictivas que tomaron las autoridades a nivel local, Mi Casita Grande se vio obligada a cerrar sus puertas y cesar sus actividades. Desde julio del presente año, gracias a un nuevo donante, Mi Casita Grande volvió a abrir sus puertas y se encuentra recibiendo pequeños grupos de niños de distintas edades, con el propósito de activar poco a poco el acceso a la educación en la primera infancia de la comunidad. No obstante, el centro continúa sin independencia económica. Es por ello que École este año diseñó y elaboró prototipos de juguetes ecológicos con sus respectivos planos constructivos, para que estos puedan ser reproducidos por artesanos de la comunidad y comercializados por Mi Casita Grande para generar ingresos para el centro, a la vez que se constituirán en una importante herramienta de aprendizaje y desarrollo de destrezas para niños y niñas.

1.2. Educación infantil en Ecuador

El Currículo Inicial del Ecuador (Ministerio de Educación, 2014) menciona que “todos los niños y niñas son seres bio-psico-sociales y culturales, únicos e irrepetibles”. Es

por ello que forman parte de un proceso de enseñanza-aprendizaje en que participan activamente en conjunto con los otros actores de la comunidad educativa y entorno en el cual se desenvuelven. Es importante reconocer que dentro de su entorno se encuentran las actividades cotidianas y por ello las horas de juego, la exploración, experimentación y creación. Según el Currículo de Educación Inicial, el juego es la principal estrategia para un óptimo proceso de enseñanza-aprendizaje en los primeros años de vida y es parte fundamental para su desarrollo. Por ello, menciona la metodología juego-trabajo, que consiste en “organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades” (Ministerio de Educación, 2014, p. 41).

Sin embargo, en la actualidad hay padres de familia que optan por brindar dispositivos electrónicos como distracción o para aprendizaje de los niños, en lugar de generar momentos de calidad en familia. De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) las cifras de niños que hacen uso de la tecnología en Ecuador en el año del 2018 fue del 2,6% de infantes, que ya poseen un smartphone y tienen cuentas en las redes sociales. El uso de los dispositivos móviles ha ido incrementando a través de los años, lo cual ha repercutido en el desarrollo y comportamiento de los infantes, ocasionando problemas de socialización, trastornos del habla o específicos del lenguaje (Fischer, 2017).

Se destaca que los tres primeros años de vida son esenciales para el desarrollo cerebral del ser humano, dado que existe mayor plasticidad. Como lo afirma Pitluk (2001, citado por Ramírez, Gamboa y Patiño, 2014) “este potencial neurológico se incrementa gracias a la calidad de las interacciones del infante con su ambiente y sus semejantes”. Es necesario añadir que mediante el juego se desarrollan y fortalecen las habilidades cognitivas, sociales y comunicativas, permitiendo una interacción con el adulto y exploración del entorno, lo que suele ser de desconocimiento en las familias. Por ese motivo, el proyecto

École busca que los niños y niñas de Mi Casita Grande cuenten con juguetes que promuevan su desarrollo y aprendizaje.

Una experiencia de aprendizaje deberá responder a ciertos requerimientos, entre éstos podemos mencionar que respetará el ritmo de aprendizaje, así valorando su diversidad y unicidad; también es importante facilitar la interacción positiva entre miembros familiares y por consiguiente de su comunidad, incluyendo así a demás niños y niñas en momentos de juego; y por último brindar oportunidades que permita expresar ideas, experiencias y sentimientos, que a su vez serán totalmente respetados (Currículo de Educación, 2014).

La Constitución de la República (2008) establece en el Artículo 44:

El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Por ello el Ministerio de Educación, diferentes entidades y organizaciones nacionales se unen para brindar una educación de calidad, como en este caso a la primera infancia.

Por consiguiente, es de suma importancia comprender cómo influyen positivamente los juguetes y otros recursos en aquellos momentos de juego-trabajo propuestos por el currículo. Hay que reconocer que el desarrollo integral se conforma por experiencias de aprendizaje que se dan por medio de la participación activa con las familias y comunidad, incluyendo ésta a los docentes; el Currículo de Educación Inicial (2014), propone que compartir momentos y actividades dentro de un ambiente familiar incentiva una mayor corresponsabilidad familiar, indicando a los niños y niñas que su aprendizaje por medio de tiempos de juego también es importante.

1.3. Desarrollo infantil

La primera infancia es considerada la etapa de desarrollo más importante durante todo

el ciclo vital de un individuo, tiempo en el que construye sus primeras experiencias de aprendizaje que a su vez definirán sus destrezas futuras y la manera de percibir e interactuar con el entorno que les rodea.

Según Abellán (2014), el desarrollo infantil es la plena expresión del desarrollo armónico de las potencialidades y capacidades de las niñas y niños mediante atenciones que garanticen su libre expresión en contextos diversos, una buena salud y nutrición, experiencias de juego y aprendizaje y entornos protectores libres de violencia. Durante la primera infancia, es de suma importancia reconocer las cuatro áreas de desarrollo, para lograr comprender las habilidades que los niños/as adquieren. Estas se clasifican en cognitiva, de lenguaje, socio-afectiva y motriz.

La finalidad del proyecto École es contribuir al bienestar, aprendizaje y desarrollo infantil. Para la elaboración de nuestros juguetes nos hemos basado en la propuesta pedagógica de Rudolf Steiner y la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget como claves para fundamentar los diseños de nuestro proyecto:

Pedagogía Waldorf

La pedagogía Waldorf, fundada por Rudolf Steiner, nace con el propósito de respetar el proceso evolutivo de los estudiantes, sus ritmos de aprendizaje y fomentando aspectos artísticos durante el proceso de aprendizaje, cambiando así las escuelas tradicionales y dando bienvenida a un currículo más flexible y personalizado a los estudiantes (Carlgren, 1989). Esta pedagogía promueve la autonomía y seguridad en los estudiantes, fomenta el trabajo cooperativo y compañerismo, respeta el ritmo en los cuales los estudiantes asimilan los objetivos de aprendizaje correspondientes a su etapa escolar. Por otro lado, evita la competencia entre compañeros y es por ello que las calificaciones no forman parte de ciertas etapas de su escolaridad (0 - 6 años). Los juguetes que propone esta pedagogía son hechos a base de materiales naturales, como lana, seda, madera y otros objetos de la naturaleza cuyo

objetivo es brindarle al niño experiencias de diversas sensaciones al manipular este tipo de objetos.

El proyecto École se ha enfocado en la primera etapa educativa que según Steiner se centra en los primeros 6 años de vida e incluye el juego como la principal herramienta para que adquieran aprendizajes. Dentro de la pedagogía Waldorf el juego simbólico y juego libre son de suma importancia para potenciar la creatividad de los estudiantes.

Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget

La teoría piagetiana define cuatro estadios, que se establecen por rangos de edades con una secuencia fija en la manera que se generan, a pesar de aquello el tiempo en cada persona es de gran variación, de acuerdo a su propio ritmo y desarrollo. Cada uno de estos estadios son “jerárquicamente inclusivos” es decir, se integran con el siguiente para su evolución (Universidad Internacional de La Rioja, 2020).

Este año, el proyecto École se enfocará en los dos primeros estadios de desarrollo de Piaget: La etapa sensoriomotriz y la etapa preoperacional. La etapa sensoriomotriz (0 a 2 años) es donde el niño se relaciona con el mundo por medio de los sentidos y la acción, los cuales se modifican y mejoran a través de ensayo y error. Por otro lado, la etapa preoperacional (2 a 7 años), es cuando se desarrolla un pensamiento representacional, en el que el niño utiliza símbolos para referirse a un objeto real que no se encuentra presente, también por medio del juego simbólico, donde realiza actividades espontáneas en las que se combina hechos reales e imaginarios para recrear y representar acciones o comportamientos que suceden en su entorno, por ejemplo, al jugar transformar/convertir una caja de cartón en un barco pirata (Linares, 2008).

1.4. Derecho de los niños y niñas a jugar y rol de la familia

Para el ser humano una de las habilidades naturales más importantes desde la primera infancia es jugar, siendo una capacidad de manera intrínseca que poseen los niños para mediante la diversión adquirir conocimientos y desarrollo. Brown (2019) indica que “Nada enciende más la mente de un niño como jugar”. El juego es la fuente de desarrollo y aprendizaje que les permite conocer el mundo que les rodea de manera positiva, por medio de la exploración, curiosidad innata, imaginación, socialización con sus pares o adultos, favoreciendo incorporar normas desde edades tempranas, equilibrio emocional y desarrollo de las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales (Marín, 2009).

En la Convención sobre los Derechos del Niño (1989), el Art. 31 establece que:

Se reconoce el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Se respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

Esta es una de las bases para cumplir con el propósito del proyecto École, pues se busca alcanzar mediante los juguetes elaborados por el equipo, es decir con la creación de objetos originales y de calidad, su beneficio para estimular la actividad lúdica en los niños de acuerdo a su edad, gustos e intereses, superando barreras física, social, económica y cultural (Woodhead & Oates, 2013).

La fundación LEGO (2018) establece que las cinco características de las experiencias de juego que permiten adquirir aprendizajes perdurables en los niños, son: primero, la alegría un sentimiento que “está en el corazón del juego” y mediante la curiosidad y las experiencias positivas se vincula con el aprendizaje; segundo, el involucramiento activo permite que el

niño participe en el mismo y desarrolle todas las habilidades que pueda proporcionarle esa actividad, aunque muchas veces durante el juego suelen perder la noción del tiempo y permanecen muy activos; tercero, lo significativo se da cuando se explora y experimenta actividades que ya se han vivido a través de los juegos, esto hace que el niño entienda, practique y goce, asimismo donde va a expresar y manifestar sus habilidades a través de diversas herramientas. Por otro parte, el juego debe de ser iterativo, en donde el niño buscará diferentes formas de realizar una actividad, descubre a través de la repetición, lo cual conduce a un aprendizaje, y por último, el juego es una de las herramientas eficaces para la interacción social de las personas, los niños al jugar tienden a comunicarse, manifestar sus pensamientos y compartir con sus pares o personas que intervienen en la actividad, promoviendo el desarrollo social en los niños.

En la primera infancia es fundamental la participación de la familia, puesto que influye en el desenvolvimiento del infante en el ámbito cognitivo, emocional, psicosocial y personal. Para alcanzar el desarrollo integral de un niño y niña es vital generar un entorno seguro, donde se brinde protección, amor y respeto lo que permitirá un desarrollo positivo (González, 2020).

1.5. Rol de la familia

Es importante la intervención de la familia, promoviendo actividades que mejoren la percepción, curiosidad, motricidad, resolución de problemas de sus hijos, de una manera didáctica y lúdica, dado que los nuevos aprendizajes se adquieren por el interés del niño en la interacción con los objetos o con las personas que participan en su entorno. Por el contrario, la inseguridad en el ambiente del hogar influye de forma negativa en el desarrollo del niño, como en casos en los que los niños cambian su escenario familiar de manera constante, pérdida de un familiar, vínculo afectivo no establecido, lo que llega ocasionar diversos factores como retraso en la percepción, interpretación de la realidad, y hasta dificultades y/o

necesidades en el ámbito educativo, mientras que si la familia brinda una crianza positiva en la que se recrea y utiliza el juego como medio de enseñanza y fortalecimiento, los niños podrán desarrollar su imaginación, capacidad del lenguaje, expresión corporal, permitiendo mejorar su capacidad para adquirir aprendizajes y así lograr un desarrollo cognitivo óptimo (Alarcón, Coronel, Benjumea y Rodríguez, 2016).

Para poder comprender de mejor manera el rol familiar debemos reconocer la sociedad en la cual los niños y niñas se desenvuelven y por ende aprenden. Es importante tener en cuenta que en nuestra actualidad se presentan diversos cambios e influencias, resaltando los medios de comunicación y acceso a tecnología durante la primera infancia, por ende se puede recalcar la importancia de las competencias parentales, siendo ésta el conjunto de capacidades que permitirán a los padres y madres afrontar de modo flexible la tarea de la parentalidad de acuerdo con las necesidades educativas y evolutivas de sus hijos y/o hijas (López, Martín, Cabrera, y Máiquez, 2009). Manteniendo este factor presente, se reconocerá la relevancia de talleres que resalten la importancia de la imaginación y creatividad en los niños y niñas, siendo éstos los pilares fundamentales para que niños y niñas en su primera infancia desarrollen la resolución de problemas.

Parentalidad y acciones de apoyo a las familias

Vargas-Rubilar y Arán-Filippetti (2014) mencionan “la importancia de la parentalidad para la maduración cerebral y el desarrollo cognitivo”; las áreas del desarrollo social y emocional de los niños se encuentran asociadas con las competencias parentales que existen en el hogar, influenciadas por los estilos, estructuras y prácticas familiares. De ahí la importancia de que existan programas que ayuden a fortalecer la protección para los niños y mejorar la convivencia en el hogar, reforzando los lazos paternos al involucrarse en la crianza basada en relaciones armónicas; es fundamental que se ayude a fortalecer los factores de protección y reducir los factores de riesgo que pueden existir durante los primeros años.

Las estrategias de apoyo familiar consolidan las maneras de crianza de los hijos, brindando información relevante sobre la infancia y desarrollo, mediante talleres dirigidos a los padres, grupos de ayuda, visitas en los hogares de los niños, consejos de parte de pediatras o especialistas, además, promover actividades recreativas donde participen las familias en eventos, deportes, grupos comunitarios, entre otros (Doris Duke Charitable Foundation, s.f.).

1.6. Diseño de juguetes ecológicos

El ecodiseño y el diseño circular son conceptos fundamentales que se implementaron en el proceso de producción de los juguetes École. El ecodiseño es una versión ampliada y mejorada de las técnicas para el desarrollo de productos, en el cual se realizan objetos de una forma más estructurada y racional. Esta metodología conduce hacia una producción sostenible y un consumo más racional de los recursos desde la obtención de su materia prima hasta el fin de su vida útil (Aguilar, s.f.). El Servicio de Acreditación Ecuatoriano (2018) menciona que para incorporar el ecodiseño dentro de un sistema de gestión ambiental, se debe evaluar el impacto del producto en el medio ambiente, identificar las medidas de ecodiseño a aplicar para reducir efectos adversos en el medio ambiente e integrar el diseño y el desarrollo en la gestión de los procesos productivos.

La Ley Orgánica de Economía Circular Inclusiva (2021) del Ecuador está enfocada en fomentar mecanismos de reciclaje y manejo de residuos, cambiando el sistema lineal en el que se usan y desechan los productos, por otro en el que se le dé varios y nuevos usos. Este proceso que implica aumentar el valor de uso de los productos y el máximo aprovechamiento de los recursos se conoce como diseño circular, el cual involucra a diseñadores, productores, distribuidores y usuarios permitiendo regenerar los sistemas naturales al evitar productos de un solo uso y el desaprovechamiento de los residuos de materia prima.

En cuanto al diseño circular, Estévez (2020) indica que esta disciplina se enfoca en repensar desde el inicio todo el proceso de creación de un producto para alargar al máximo su

vida útil, cambiando el modelo económico lineal de “usar y desechar” por un nuevo modelo “circular” donde no hay final en la vida de un objeto, ya que puede volver a ser reusado, restaurado, reparado, reciclado o simplemente devuelto al medioambiente. En consecuencia, para la elaboración de los juguetes ecológicos del proyecto École se busca que sean objetos originales y seguros, que brinden diversión a los niños y a su vez generar conciencia de respeto y amor por cuidar el medio ambiente y prevalezca para las futuras generaciones.

1.7. Proyectos nacionales e internacionales

Los proyectos mencionados a continuación fueron seleccionados porque estimulan la imaginación y creatividad de los niños y niñas por medio del juego, la diversión, los sentidos, promoviendo de esta forma el proceso de aprendizaje-desarrollo de habilidades desde el mismo enfoque que el proyecto École 2021.

A nivel nacional se encuentran los proyectos de aplicación profesional de la Universidad Casa Grande: Polo Sur y Ecojuguetes, hoy en día conocido como École. El primer proyecto mencionado tuvo sus inicios en el 2018, creando un juguete multiusos para niños/as de la primera infancia el cual fue elaborado en madera maciza y tenía detalles pintados a mano. Por otro lado, el proyecto Ecojuguetes, conocido por ser la primera edición del proyecto École, diseñó el año pasado 4 juguetes a base de materiales reciclados, además se grabaron tutoriales para que los juguetes puedan ser recreados desde casa por las familias.

Así mismo, se identificaron marcas locales como Wawajoy, un estudio de diseño de juguetes y espacios infantiles que nace en el 2015 con una propuesta de diseño simple, creativo y funcional, utilizando la madera como protagonista y los colores como complemento. Uno de sus diseños fue reconocido por la Alianza para Emprendimiento e Innovación del Ecuador (AEI), como Juguete Innovador del año 2015 en la categoría "Juguetes para niños con discapacidad visual", posteriormente este juguete quedó finalista en

la 5ta Bienal Iberoamericana de Diseño en Madrid, en la categoría de diseño industrial (Wawajoy, 2018).

El Baúl de Pinocho fue creado con el objetivo de contribuir a las actividades educativas regulares e inclusivas en el Ecuador a través de juguetes y actividades lúdicas, culturales y educativas. Durante años han elaborado juguetes utilizando madera y/o tela, que además de ser adquiridos por familias con niños en edad preescolar también son utilizados por instituciones educativas y gubernamentales .

Belabú es una juguetería que ofrece productos educativos que apoyan el aprendizaje a través de la exploración y el juego. Selecciona y distribuye juguetes, libros y accesorios de madera, plástico y tela, considerando marcas con compromiso social y con el medio ambiente (Belabú, 2019).

Por otra parte, a nivel internacional se identificaron tres tiendas de juguetes educativos ecológicos en España. La primera ubicada en Navarra, con el nombre Veo-bio “natural es jugar” y sus dueños son una familia que transformaron su casa en almacén para distribuir sus juguetes (Mundo VeoBio, 2018). La segunda tienda ubicada en Madrid se llama Cucutoys “juguetes para jugar”, sus dueños son dos padres de familia que buscan transmitir valores, aprendizajes y enseñarles a sus hijos cómo funciona el mundo por medio de los juguetes (Cucutoys, 2021). Y por último está Ecodukatoys, una tienda online de juguetes ecológicos fabricados con materiales naturales, seguros y resistentes (Ecodukatoys, 2017).

2. Hipótesis de mejora

En el presente apartado se detalla la matriz del marco lógico, la cual surge a partir de la creación del árbol de problemas. En esta, se encuentran especificados la finalidad, propósito y componentes del proyecto para cumplir con el objetivo del proyecto École.

	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
Finalidad: Contribuir al bienestar, aprendizaje y desarrollo infantil.	- Los niños juegan y aprenden con los recursos y juguetes del proyecto école.	- Filmación de niños jugando con los recursos brindados	- Disponibilidad de niños de 6 meses a 4 años y sus familias
Propósito: Niños y niñas de 6 meses a 4 años cuentan con recursos y juguetes que desarrollan sus destrezas y aprendizajes	- 6 juguetes diseñados con materiales de bajo costo acorde a los intereses del niño. - Manual de especificaciones técnicas para la elaboración de juguetes.	- Prototipos de los juguetes diseñados - Manual digital de especificaciones técnicas de los juguetes	- Involucramiento de las familias y maestras del centro con el proyecto. - Se cuenta con los recursos para la elaboración del producto.
Componentes			
C1: Los padres conocen la importancia de los juegos, juguetes y recursos diseñados.	- Información relevante sobre los beneficios y cuidado del juguete enfocada a padres de familia. - Tres talleres sobre la importancia de la imaginación, los juegos y los juguetes	- 6 Infografías digitales. - Posts informativos para RRSS. - Fotos de la conferencia, capturas de pantalla.	- Las familias de MCG se involucran en el proyecto. - Se cuenta con una panelista preparada en el tema que desee contribuir con el proyecto. - Las redes sociales de école se encuentran funcionales.
C2: Las familias ofrecen recursos y juguetes a los niños en lugar de dispositivos electrónicos.	- Seis juguetes diseñados y elaborados por el equipo école - Testeo de ilustraciones de animales École - Testeo de prototipos de juguetes por niños de 6 meses a 4 años - Evento de lanzamiento del diseño de los juguetes	- 6 prototipos de los juguetes diseñados y planos generales. - Video de niños jugando con los recursos brindados. - Post en RRSS y capturas de pantalla del evento.	- Disponibilidad de niños de 6 meses a 4 años y sus familias - Las redes sociales de école se encuentran funcionales.
C3: El equipo de École aprovecha los recursos generados por talleres o fábricas de muebles y ropa.	- Donaciones de materia prima por los auspiciantes.	- Foto de las donaciones recibidas. - Story y Post de agradecimiento en RRSS	- Los talleres o fábricas donan los retazos de sus producciones - El taller de diseño de la universidad casa grande está habilitado - Las redes sociales de école se encuentran funcionales.

3. Sistematización de objetivos

3.1. Objetivos de la investigación

3.1.1. Objetivo general

Describir los recursos y juguetes que se podrían fabricar en un emprendimiento para favorecer el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas.

3.1.2. Objetivos específicos

- Definir con qué recursos materiales se cuenta en el medio para el desarrollo de los prototipos.
- Establecer las motivaciones de las familias y comunidad para apoyar con un emprendimiento para la producción de juguetes.
- Describir las prácticas de juego de los niños y niñas de 6 meses a 4 años.
- Describir las percepciones de los padres sobre los juguetes que tienen sus niños.

3.2. Objetivos del proyecto

3.2.1. Objetivo general

Desarrollar juguetes que permitan favorecer el aprendizaje y estimular las áreas del desarrollo durante la primera infancia.

3.2.2. Objetivos específicos:

- Las familias cuentan con suficientes recursos eco-amigables como juguetes apropiados.
- Las familias disminuyen el uso de dispositivos electrónicos en los niños de temprana edad.

- Las familias cuentan con nuevos recursos que estimulan el desarrollo y aprendizaje.

4. Reconstrucción histórica de la experiencia

En esta sección se detallan las actividades y procesos desarrollados por el proyecto École, en la cual se evidencia la metodología empleada, compuesta de entrevistas, encuestas y observaciones realizadas a los participantes de la investigación, así como las teorías que demuestran la importancia de la investigación.

4.1. Diseño Metodológico

La presente investigación tiene un enfoque mixto por cuanto combina el uso de técnicas cuantitativas y cualitativas (Hernández, Fernández y Baptista, 2014), se busca recoger y analizar información mediante la combinación de los dos tipos de datos obtenidos por medio de entrevistas, observaciones y encuestas, brindando perspectivas más amplias y profundas a la investigación (Núñez, 2017).

Las técnicas de recolección de datos fueron las siguientes: para el enfoque cuantitativo se aplicaron entrevistas semi estructuradas, instrumento que según Hernández, Fernández y Baptista, (2014) “se basa en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información” p.403. Estas estuvieron dirigidas a la directora, docentes y padres de familia de Mi Casita Grande para adquirir datos relevantes empleando un método abierto y flexible. Además, se realizaron observaciones no participativas como fuente para el registro y obtención de datos (Rodríguez y Valldeoriola, 2015) en niños de 6 meses a 4 años durante sus prácticas de juego libre y en tres talleres artesanales, los cuales eran dos de costura y uno de ebanistería para observar el tratamiento de los residuos generados.

Por otro lado, con el enfoque cuantitativo se usó la técnica para recolección de datos que consistió en una encuesta dirigida a la comunidad de Mi Casita Grande con un universo

de 300 familias, de las cuales se obtuvo una muestra de 132 familias, con el objetivo de conocer las motivaciones de la comunidad para apoyar con un emprendimiento para la producción de juguetes École.

4.2. Resultados cualitativos

Los resultados cualitativos obtenidos por medio de las entrevistas y observaciones no participativas a la comunidad de Mi Casita Grande se presentan para mayor comprensión divididos en dos secciones, las cuales son las técnicas de recolección de datos mencionadas, y a su vez cada sección está subdividido por la muestra de los participantes de la investigación, quienes permitieron el cumplimiento de los objetivos específicos.

4.2.1. Entrevistas

Docentes y padres de familia de la institución educativa

En las entrevistas realizadas a dos docentes y 8 padres de familia que pertenecen al centro de Mi Casita Grande, con la finalidad de describir las percepciones de la comunidad de Mi Casita Grande sobre los juguetes que tienen los infantes mencionaron lo siguiente:

- El tiempo que llevan laborando ambas docentes en MCG es desde el año 2018, en lo cual la manera que llegaron a conocer el trabajo y postularon para ingresar fue de igual manera para la Docente 1 y 2, ya que se enteraron por medio de una amiga y tuvieron que pasar por variedad de pruebas de diversas modalidades, como prácticas. Como indica la Docente 1 (2021), “...incluso en la universidad había un espacio para los niños, habían juegos, entonces me llevaron también para ver como yo interactuaba con los niños y fue bonito.”
- En Mi Casita Grande trabajan con niños desde los 6 meses hasta los 4 años, los cuales se encuentran agrupados por edades y cada docente trabaja según el grupo asignado con una auxiliar, además cuentan con el apoyo de las familias, quienes reciben recomendación y participan de manera constante, “este proyecto viene desde los niños

desde los 6 meses a 1 año, ese salón nosotros lo llamamos como Upa, ya los niños que tenían 1 a 2 años se llamaban Pasitos, de 2 a 3 años, Peques y de 3 a 4 años, Grandecitos, cumplían los 4 años y ellos ya se iban a la escuela, hacíamos su graduación” (Docente 1, 2021).

- Las docentes indicaron que la situación actual de Mi Casita Grande se ha visto afectada por la pandemia, lo que ha afectado mucho a las familias, la comunidad, docentes e influenciando en el desarrollo y aprendizaje de los niños. Como la docente 2 (2021), indica que “...actualmente no nos encontramos trabajando, el proyecto se encuentra paralizado” (Docente 2, 2021). Añadiendo, que han existido cambios en el Municipio y no han recibido el apoyo que esperaban, como mencionaba la Docente 1.
- Los materiales que prefieren utilizar las docentes para realizar actividades con los aprendices son objetos que sean reutilizados, de reciclaje y donados, siendo docentes creativas, recursivas y que trabajan en grupo, “por ejemplo los tambores los hacíamos con los tarros de leche, para hacer los palitos para música contábamos con palos de escoba haciendo varios pedacitos, títeres con medias” (Docente 1, 2021).
- Las docentes entrevistadas indican que existirían varios beneficios de nuestro proyecto École para el desarrollo de los niños, favoreciendo en su estimulación y entorno, siendo un gran apoyo a sus familias y comunidad, “..de poder generar estabilidad a los padres, ya que muchos de ellos perdieron sus trabajos por esta pandemia” (Docente 2, 2021).
- De igual manera, los ocho padres de familia entrevistados coinciden en que jugar es lo más importante para sus hijos y que sus juguetes favoritos son los que simulan realizar actividades cotidianas, como el padre de familia 4 citó que “...yo en casa le permito jugar con todo, siempre que yo esté allí para verlo, ...eso nos han enseñado aquí en las sesiones, dejar que resuelva todo solo jugando” (2021).

- Los padres de familia trabajan de manera colaborativa con las docentes, buscando practicar las actividades realizadas en clases como manera de refuerzo, con objetos que tengan en su hogar y son recomendados por la maestra, así mismo el padre de familia 1 comentó que: “las tías nos enseñan hacer las actividades con materiales que tengamos en la casa...para hacerlo mientras estamos jugando” (2021).

En conclusión, las docentes se encuentran comprometidas con el centro, consideran que una ampliación de servicios sería beneficioso para la comunidad y que las familias estarían dispuestas a colaborar, más aún si esto les genera algún beneficio económico. Es importante resaltar que las docentes de la institución son creativas y recursivas buscando brindar un servicio de calidad a sus estudiantes y los materiales que prefieren utilizar en el centro de MCG para realizar actividades lúdicas con los aprendices son objetos que sean reutilizados, de reciclaje o donados. Asimismo, trabajan de manera colaborativa con los padres para realizar distintos juguetes o actividades, para contribuir al desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas.

Directora de la institución educativa

La entrevista realizada a la directora de Mi Casita Grande (MCG), Mgs. Marcela Santos fue con el objetivo de conocer la relación que tiene MCG con los financiadores y la Universidad Casa Grande. Así mismo, identificar qué hace falta para que el equipo de MCG pueda ampliarse. Los resultados que se obtuvieron fueron los siguientes:

- MCG es un proyecto que desde el 2018 que abrió sus puertas hasta la primera quincena de julio del 2020 que se mantuvo abierta recibió únicamente financiamiento, nunca donaciones, lo que impide que ellos tengan mucho control de qué hacer con los ingresos que recibe a diferencia de proyectos que reciben donaciones. “Si financias un proyecto tú tienes que declarar qué vas a hacer con esa plata en cuánto tiempo, a qué la vas a destinar y luego tienes que rendir cuentas” (Santos, 2021).

- El personal de MCG está conformado mayoritariamente por educadores, 8 docentes, 2 psicólogas y 1 coordinadora pedagógica. Esta distribución es una consecuencia del financiamiento que el proyecto ha recibido “Los fondos nunca son abundantes y hay que destinarlos específicamente a lo esencial y como es un proyecto de educación y atención entonces el personal es lo esencial y son pagados y contratados con los fondos de estas agencias” (Santos, 2021).
- La relación que mantiene MCG con la Universidad Casa Grande es directa, sin embargo el equipo de MCG siente una relación más cercana con la Facultad de Posgrado, Rectorado y el Departamento de Vinculación a la Comunidad. Sin embargo, aunque MCG depende bastante de la gestión de Dirección General, ya que ellos son los mediadores entre el proyecto y sus financiadores, la relación que lleva con este es un poco complicada “...como ellos tienen que ver con la parte administrativa, esa es la parte más difícil, porque ellos dicen que el Municipio les da dinero para operar pero como Universidad eso nos representa trabajo que no es reconocido a nivel económico.” (Santos, 2021).
- La relación que mantiene MCG con sus financiadores es la siguiente:
 - *Cooperación belga* – primeros financiadores de MCG –
 “es una buena relación pero ya se acabó nuestro financiamiento con ellos”
 (Santos, 2021).
 “...entre sus reglas del juego te dicen yo financio tu proyecto por dos años y de ahí tú solito tienes que seguir como parte del compromiso, es decir, no puedes reclamarles nada porque es parte de tu responsabilidad ver cómo seguías”
 (Santos, 2021).
 - *Municipio de Guayaquil* – gran financiador por casi 3 años –

“...no es una mala relación pero tampoco es una relación fluida, ni una en la que podamos conversar para ver cómo salimos adelante, no es una relación muy saludable” (Santos, 2021).

“...lamentablemente en los últimos 10 meses han habido situaciones burocráticas, “tramitológicas” que nos tienen en esta situación (MCG no está operando) porque nunca nos han dicho que no podemos contar con ellos sino que nos han dicho que el contrato se va a reactivar incluso lo han dicho en redes sociales y en entrevistas” (Santos, 2021).

Las conclusiones preliminares para un posible escenario que permitiría que MCG pueda ampliar su equipo más allá de educadores sería que el proyecto pueda conseguir más colaboradores dispuestos a hacer donaciones más no financiamiento, ya que con el financiamiento no tendrían mucho control de a qué destinar los fondos. Otra alternativa para dejar esta dependencia económica sería la creación de una fuente de ingreso constante que puedan controlar.

Las relaciones que mantiene MCG con sus colaboradores, aunque ha sido buena, se ha visto afectada por distintos factores externos. Sería aconsejable que la Universidad Casa Grande implemente nuevas acciones como casos y pasantías comunitarias que beneficien a ambas instituciones. Por otro lado, la colaboración con el Municipio es más complicada ya que MCG ha tratado de comunicarse con ellos y no ha obtenido respuestas claras sobre la situación actual por lo que llevan 10 meses con el proyecto cerrado.

Cabe señalar que, en el transcurso del proyecto École, MCG volvió a ofrecer atención a 300 niños y sus familias, gracias a una donación de Misión Alianza Noruega, que les ha permitido funcionar por cinco meses en las mismas localidades del Municipio de Guayaquil.

4.2.2. Observaciones no participantes

Niños y niñas de 6 meses a 4 años

En el tercer objetivo específico, describimos las prácticas de juego de los niños en edades entre 6 meses a 4 años. Utilizando una muestra de 8 niños que responden al mismo rango de edad. Aplicando la Observación no participativa a niños y niñas como técnica de investigación. Esto se evidenció por medio de un cuaderno de campo y registro fotográfico a las prácticas de juego de los niños y niñas del rango de la edad mencionada.

Las observaciones no participativas fueron realizadas en el centro polifuncional Zumar en donde tienen su clase asignada. Existieron varios momentos de juego libre en el cual los niños y las niñas jugaron con diferentes objetos y a distintos juegos. Se pudo observar como un niño utilizó una botella para patear, imaginando que es una pelota. Jugaron con pelotas, tizas para rayar una pared, armar torres con bloques de formas geométricas y después los tiraba, lupa, con un teléfono, habían juego de roles, jugaron con un ábaco, jugaron a lavar los platos y servir comida, con títeres y con libros.

Talleres artesanales

Para definir con qué recursos se cuenta en el medio para el desarrollo de prototipos, se utilizó como muestra a tres talleres artesanales, siendo dos de costura y uno de ebanistería; en ellos se realizaron observaciones no participantes, evidenciadas por medio de un registro fotográfico del tratamiento de residuos en los talleres artesanales visitados que contribuyeron en la investigación.

Los artesanos de los talleres de costura mencionaron que por lo general el tratamiento que realizan a sus residuos, suelen ser desechados o utilizados para realizar accesorios de cabello, como: moños, lazos para su venta. A su vez una artesana comentó que desde la pandemia, utilizan esos residuos para la elaboración de mascarillas.

Por otro lado, el taller de ebanistería en la visita realizada indicaba que los residuos que genera su taller suelen ser la mayoría pequeñas piezas de madera que son reutilizados por

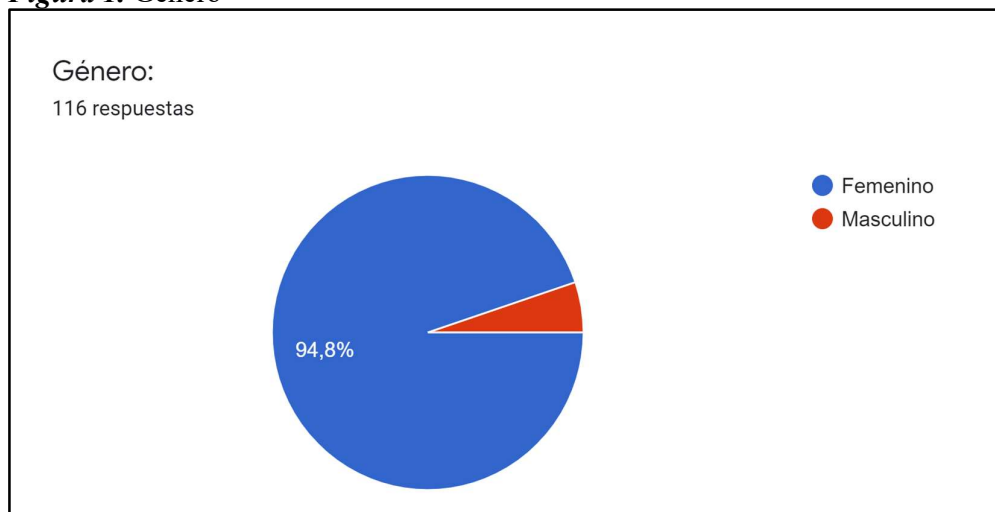
recicladores del sector, en algunos casos como leña y en otras para realizar objetos pequeños, y la viruta es quemada, lo cual es un gran contaminante para el medio ambiente.

4.3. Resultados cuantitativos

Por medio de la encuesta dirigida a una muestra de 116 participantes, se extrajeron los siguientes datos sobre las motivaciones de las familias y comunidad de Mi Casita Grande para apoyar con un emprendimiento para la producción de juguetes, que a su vez a futuro logre apoyar de manera económica al centro educativo.

Se presenta a continuación las características de la muestra:

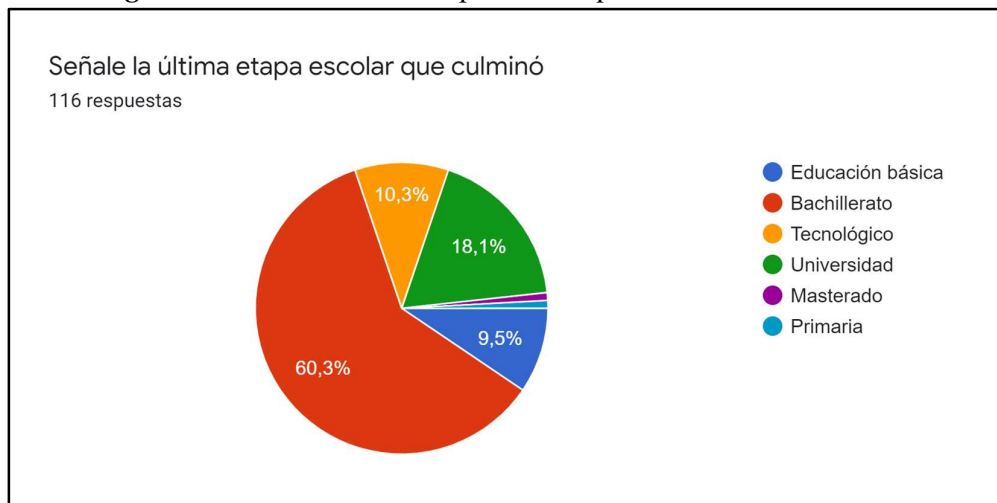
Figura 1. Género



Fuente: Elaboración propia

La encuesta realizada a 116 participantes de la comunidad de Mi Casita Grande, se obtuvo que la mayoría de los encuestados eran de género femenino correspondiendo al 94,8% y tan solo el 5,2% de género masculino.

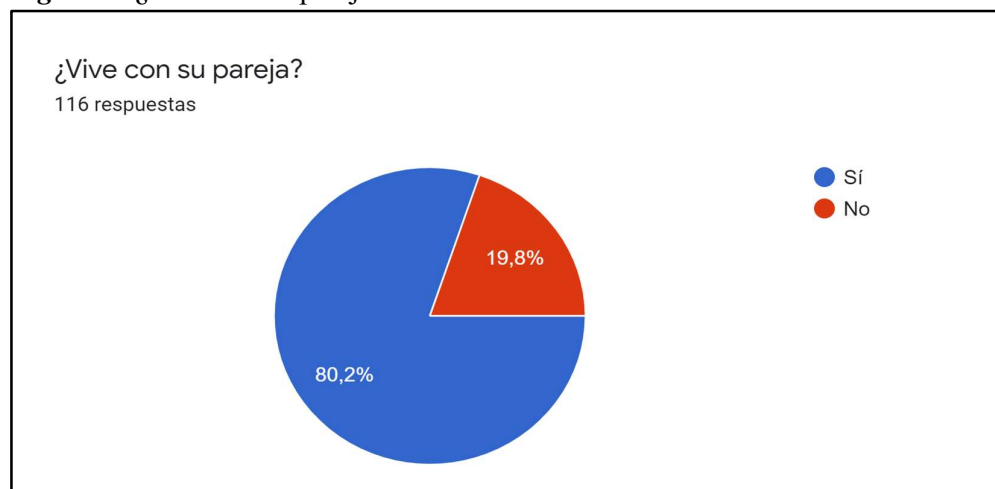
Figura 2. Señale la última etapa escolar que culminó



Fuente: Elaboración propia

Acerca de su nivel escolar indicaron que el 60,3% culminó la etapa del bachillerato, continuando el 18,1% con la universidad, el 10,3% el tecnológico, el 9,5% terminó la educación básica, de igual manera el 0,9% finalizaron el masterado y el mismo porcentaje la primaria.

Figura 3. ¿Vive con su pareja?



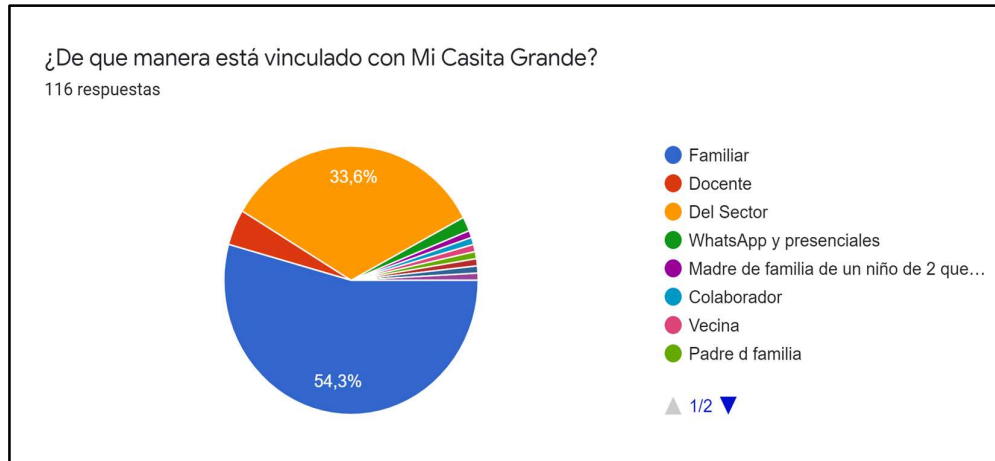
Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la tercera pregunta, se evidencia que el 80,2% de los encuestados viven con su pareja, quienes como profesión u ocupación se dedican a ser docentes, albañiles, motorizados y taxistas, paramédicos, operador de máquina en una fábrica de plástico, agente

de tránsito, comerciante, soldador, ebanistas, cuidador de sus hijos, ama de casa. Por el contrario, el 19,9% de las personas que realizaron la encuesta no viven con su pareja.

A continuación, los resultados que evidencian la relación con MCG:

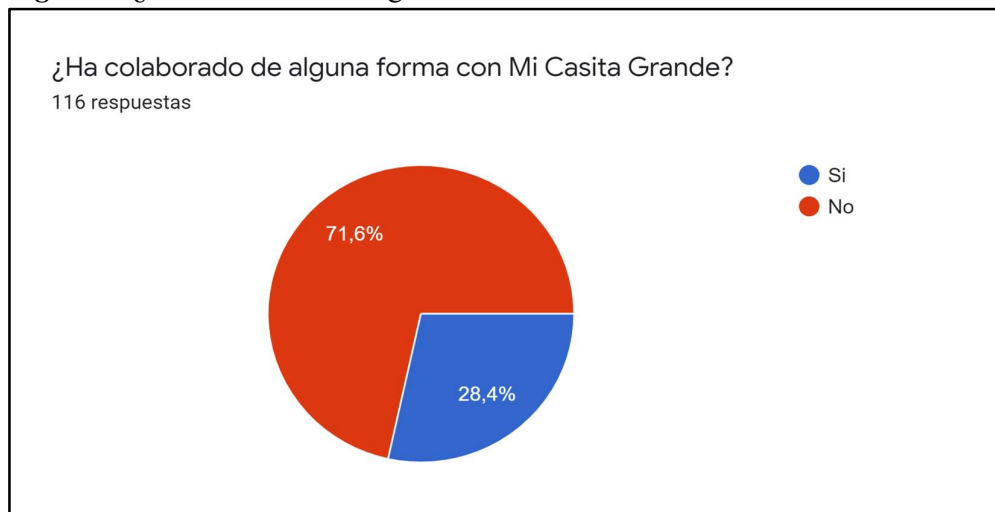
Figura 4. ¿De qué manera está vinculado con Mi Casita Grande?



Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, los resultados sobre la manera que están vinculados con Mi Casita Grande los encuestados se obtuvo que el mayor porcentaje fueron familiares correspondiendo al 54,3%, de los cuales indicaron que el tiempo que estuvo su niño o niña en el centro educativo fue entre 1 mes a 2.6 años, algunos continuando sus estudios y otros ya retirados, luego se encuentran los participantes que están vinculados por medio del sector con 33,6%, los docentes con 4,3%, prosiguiendo de igual manera, las personas por redes sociales con el 1,7%.

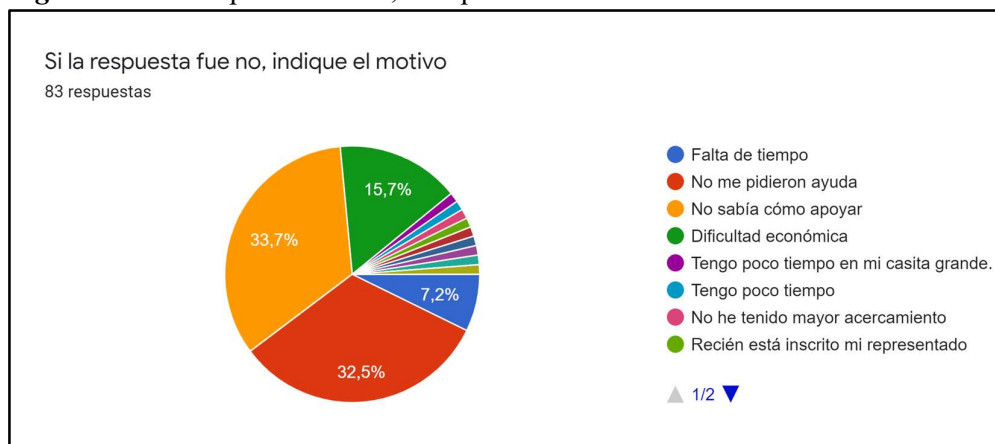
Figura 5. ¿Ha colaborado de alguna forma con Mi Casita Grande?



Fuente: Elaboración propia

En relación a que tan participativo/a se encuentran con Mi Casita Grande, se encontró que el 71,6% de los encuestados respondieron que no han colaborado, sin embargo un 28,4% de los encuestados respondieron que sí han colaborado, de distintas maneras como en mingas de limpieza, desfiles, pintando, arreglando el huerto, brindando talleres, donaciones, colaborando con materiales solicitados por las docentes, y diversas actividades que realizaban antes de la pandemia.

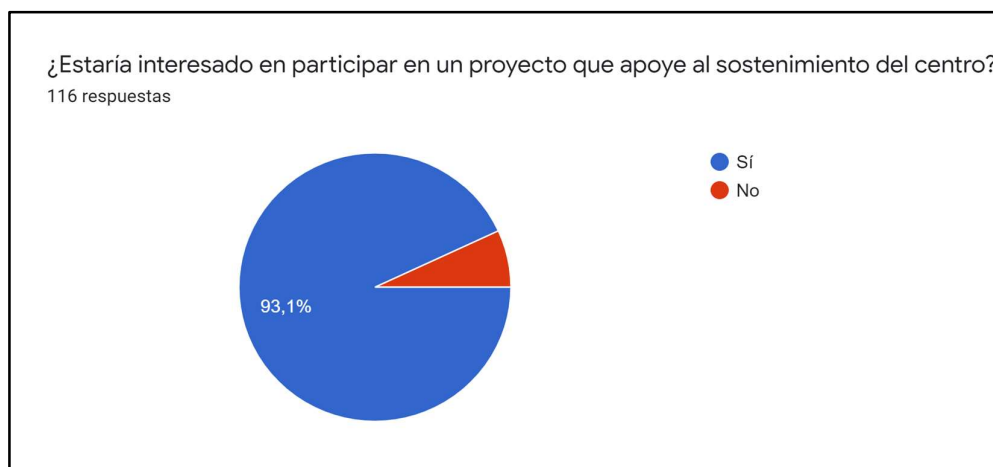
Figura 6. Si la respuesta fue no, indique el motivo



Fuente: Elaboración propia

En relación a la pregunta anterior se buscó conocer las razones por las cuales la mayoría de los encuestados no han colaborado en Mi Casita Grande. Se encontró que la gran mayoría, el cual es de 33,7%, respondieron que no se sabía cómo ayudar. Por otro lado, el 32,5% de los encuestados respondieron que no tenían conocimiento sobre cómo apoyar a Mi Casita Grande. El 15,7% respondió que presentó dificultades económicas y el 7,2% respondió que la razón por la que no pudo colaborar fue la falta de tiempo, y en menor porcentaje se encuentran los participantes que recién han ingresado a la institución.

Figura 7. ¿Estaría interesado en participar en un proyecto que apoye al sostenimiento del centro?

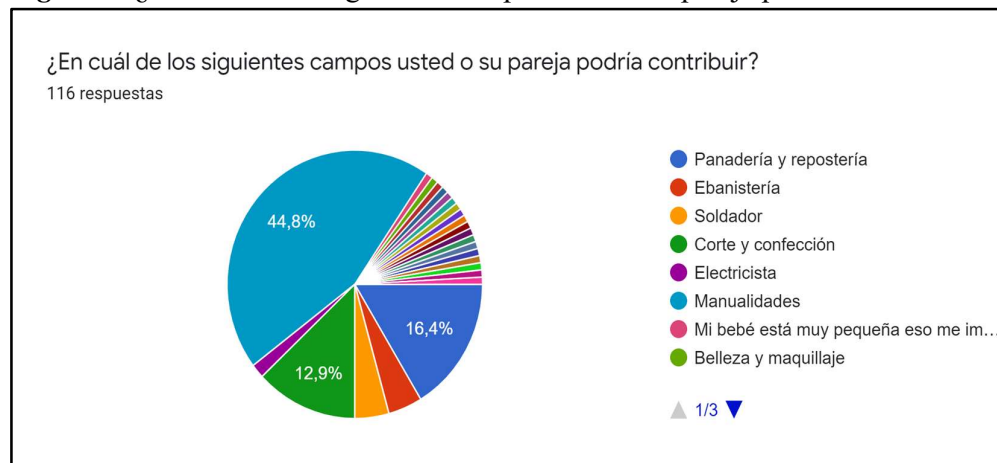


Fuente: Elaboración propia

En el siguiente grupo de resultados se presentan las posibles formas de colaboración y participación en el emprendimiento que promueve École:

El 93,1% de las personas que realizaron la encuesta están interesadas en participar en un proyecto que apoye al sostenimiento del centro, no obstante el 6,9% no está interesado en participar en un proyecto que apoye al sostenimiento del centro.

Figura 8. ¿En cuál de los siguientes campos usted o su pareja podría contribuir?



Fuente: Elaboración propia

El 44,8% de los encuestados respondieron que su manera de contribuir con Mi Casita Grande es por medio de la realización de manualidades, el 16,4% con panadería y repostería, el 12,9% mediante corte y confección, el 4,3% con ebanistería, el 4,3% a través de la soldadura, el 1,7% electricista, 0,9% belleza y maquillaje. Además, la mayoría de los encuestados indicaron que cuentan con recursos y herramientas de trabajo como máquina de soldar, máquina de coser y materiales de manualidades, equipo de electricidad, herramienta de cocina y de ebanistería.

Se evidenció que la población encuestada se encuentra interesada en ser partícipes en el proyecto para la producción de juguetes École, para contribuir de esta manera en los ingresos económicos de Mi Casita Grande. Asimismo, se demostró que son una comunidad unida que sienten pertenencia a la institución educativa estando dispuestas apoyar con su labor. Por último, por medio de esta encuesta logramos crear una base de datos con nombres y teléfonos de 32 personas interesadas en ser contactadas para formar parte del proyecto en un futuras ediciones, esta lista será entregada a la directora del centro educativo Mi Casita Grande.

4.4. Elaboración de juguetes

Como primera instancia, para la elaboración de la línea de juguetes de ÉCOLE 2021, fue necesario visitar jugueterías y almacenes de venta de artículos para bebés en la ciudad de Guayaquil y Samborondón para realizar el análisis de soluciones existentes, el cual incluía la observación y análisis de los juguetes del mercado. Para este análisis se consideraron variables como: precio, rango de edad, color, forma y materiales con los que estaba fabricado el juguete. Todas estas variables se registraron en un formato de hoja de cálculo (*Ver Anexo I*) con el propósito de identificar las características de cada juguete y poder así establecer los requerimientos que debíamos considerar al momento de diseñar la línea ECOLE 2021.

A la par se realizó una investigación en internet para conocer las soluciones existentes en otras partes del mundo; todo esto llevó a establecer los requerimientos o condicionantes que debían cumplir los juguetes que se iban a diseñar. Posteriormente fue necesario definir el tipo de juguetes, rango de edades y materiales sobre los que se trabajaría; acordando elaborar 6 juguetes – 4 de madera y 2 de tela – que responden a las habilidades y destrezas de rangos de edad entre 6 meses a 4 años, una vez hecho esto se procedió a generar alternativas de solución por cada rango de edad.

En el siguiente cuadro se puede observar la relación entre rangos de edad, juguete, materiales y destrezas a desarrollar y/o potenciar.

Tabla 2. Juguetes École

Rangos de edad	Juguete	Materiales	Destrezas
6 meses a 1 año	Mi Casita Grande (madera)	- Retazos MDF tipo RH de varios espesores (6 a 18mm) - Pintura Famarte: Verde, Blanco, Azul y Naranja - Papel Espejo	- Habilidades sensoriales y sociales - Sentido de identidad
1 a 2 años	Ruleta de animales (madera)	- Retazos de madera contrachapada de 5 mm de espesor. - Pintura Famarte: Roja, Verde,	- Área cognitiva - Motricidad fina - Coordinación óculo-manual

		Blanca, Amarilla y Azul. - Pirograbador para grabar las figuras.	- Área del lenguaje
2 a 3 años	Apila conmigo (madera)	- Retazos de MDF tipo RH de 12 mm de espesor - Pintura Famarte: Roja, Azul, Amarilla, Blanca y Verde	- Motricidad fina - Coordinación óculo manual - Imaginación - Resolución de problemas
3 a 4 años	Sube y baja numérico (madera)	- Retazos de MDF tipo RH de 9 mm de espesor. - Pintura Famarte: Blanco y Azul	- Área cognitiva - Concentración - Motricidad fina - Resolución de problemas
1 año en adelante	Títeres de animales (tela)	- Retazos de pañolenci: Rojo, Amarillo, Celeste, Blanco y Cafe.	- Habilidades sociales - Motricidad fina - Lenguaje - Imaginación y creatividad
2 a 4 años	Cosiendo y enhebrando (tela)	- Retazos de telas de diferentes tamaños y texturas y cuerda.	- Área cognitiva - Área de motricidad fina - Coordinación óculo-manual - Resolución de problemas

Fuente: Elaboración propia (2021).

Una vez evaluadas y seleccionadas las alternativas más viables se procedió a elaborar los planos técnicos y plantillas que servirían para la fabricación en el taller de la universidad Casa Grande. Es necesario resaltar que por trabajar con residuos se tuvo que seleccionar piezas de madera o tela que se adapten a los juguetes que se diseñaron. Para los acabados superficiales se utilizaron materiales que además de ser ecoamigables no pusieran en riesgo la salud de los niños, por lo tanto se seleccionaron las pinturas ecológicas de FAMARTE y aceite de linaza como recubrimiento o laca de acabado superficial.

Por último, se elaboró un manual técnico de especificaciones que además incluía plantillas para facilitar la reproducción de cada una de las piezas manteniendo las características originales propuestas por el equipo École (*Ver anexo 2*).

4.5. Charla y talleres dirigidos a padres y madres de familia

Como parte de los eventos organizados por el Proyecto de Aplicación Profesional (PAP) École, se realizaron dos talleres de elaboración de juguetes y una charla para padres de familia y docentes de la comunidad de Mi Casita Grande. En primera instancia se llevó a cabo la charla sobre “La importancia de la imaginación y juguetes en la primera infancia” para padres de familia y docentes de la comunidad, el día 23 de septiembre mediante la plataforma Zoom. El evento consistió en presentar a los asistentes el proyecto École y su finalidad, además de dar a conocer la importancia de los juguetes en la primera infancia. Así mismo, se detallaron temas con respecto al desarrollo infantil, hitos del desarrollo, señales de alarma y más, para luego dar paso a la explicación del uso adecuado de los juguetes, distintas formas de juego en familia e importancia de una estimulación constante al área del lenguaje y cognitiva en las edades tempranas.

Por otro lado, el primer taller que se ejecutó fue el “Taller de Títeres”, realizado el 20 de octubre del presente año, bajo la dirección de la voluntaria Lupe Pérez, docente parvularia. Este consistió en enseñar a los padres de la comunidad la elaboración de títeres con materiales reciclados y de bajo costo, además la forma de utilizarlos y darles diferentes voces. Dentro de este taller se contó con la participación de los niños de Mi Casita Grande que asistieron con sus madres, quienes probaron la efectividad de los títeres. Para concluir con la jornada, se cerró con una explicación sobre cómo los títeres estimulan el lenguaje y la imaginación de los niños.

En esa misma línea, el 17 de noviembre se desarrolló el segundo taller “Juego de Memoria” dirigido por Lupe Pérez a padres y madres de niños de 3 a 4 años de la comunidad de Mi Casita Grande. Los padres elaboraron el juego de memoria *Memory* con materiales de reciclaje y bajo costo, el cual fue probado por los niños que asistieron, encontrando diversas formas de uso y juego.

También se recordó a los asistentes lo visto en encuentros anteriores como desarrollo infantil, haciendo hincapié en el área cognitiva, enfatizando el juego familiar como medio de estimulación.

4.6. Testeo de ilustraciones de animales École

Dentro de la colección de eco juguetes École 2021, se optó por incluir en 2 de ellos 5 animales domésticos ilustrados: perro, gato, ratón, pato y conejo. Estas ilustraciones nombradas “animales École” (*Ver anexo 2, Manual de títeres de animales*) están compuestas por formas orgánicas inspiradas en el logotipo del proyecto. Durante este proceso se realizaron varias pruebas experimentando con distintas formas y características de cada uno de los animales domésticos seleccionados. Sin embargo, para evitar confusiones entre las ilustraciones y asegurarnos de que ninguna haya quedado muy abstracta se tomó la decisión de realizar un testeo.

Como los juguetes que contienen las ilustraciones de los animales École están dirigidos a niños de 1 año en adelante, se realizaron pruebas con 8 niños y 8 niñas cuyas edades varían entre 1 a 3 años. El testeo consistió en enseñarles 3 imágenes – 2 ilustraciones comunes de cada animal y 1 ilustración del animal École— para que ellos puedan nombrarlos a medida que pasaban las imágenes. Adicionalmente, para evitar que los animales École sean reconocidos por *default* se alternó el orden de las imágenes en ciertos casos.

Las respuestas por parte de los niños fueron acordes a su edad. Los que tenían alrededor de 1 año hicieron los sonidos de algunos de los animales y nombraron otros. Por otro lado, los más grandes – entre 2 a 3 años y medio – los nombraron sin ningún problema e incluso contaron algunas de sus experiencias con ciertos animales o los relacionaron con sus mascotas. En conclusión los resultados fueron positivos y se comprobó que las ilustraciones

cumplían su propósito, pues los niños fueron capaces de reconocer y relacionar las ilustraciones de École con los animales domésticos.

4.7. Contenido para redes sociales del proyecto École y Mi Casita

Grande

En primera instancia, se optó por publicar el contenido de École desde la cuenta oficial del proyecto en Instagram (@proyecto.ecole) y desde la cuenta de Mi Casita Grande en Facebook (Premi+Mi Casita Grande). Esta última se usó con el fin de que la información llegue de forma directa a la comunidad de Mi Casita Grande y se relacione a École como parte del centro educativo.

Este año 2021, el objetivo del contenido es informar a la comunidad sobre distintos temas en especial: la importancia del juego o juguetes en la primera infancia y la importancia de la imaginación. Entre los temas que se publicaron en nuestras redes sociales están frases relevantes que inviten a las personas a reflexionar; fotos y videos del progreso del proyecto; infografías digitales de temas informativos y de los ecojuguetes (*Ver anexo 5*); cómo hacer juegos desde casa y por último una sección llamada *Sabías que* en donde se incluye información relevante clasificada por edades sobre destrezas y habilidades que desarrollan los niños y niñas durante la primera infancia.

Para una mejor organización se creó una parrilla en donde se especificaba el día, la hora, y el *caption* con el que se debía subir cada arte. Quien estuvo encargada de publicar el contenido tanto en Instagram como en Facebook fue una de las estudiantes de educación inicial que quiso explorar este nuevo ámbito del manejo de redes sociales. Los *posts* y *captions* fueron desarrollados por los diseñadores del equipo y aprobados por las tutoras del proyecto. Siempre se trató de mantener activa la cuenta, es por eso que se decidió subir un

mínimo de 2 publicaciones por semana a inicios del proyecto y al final – una vez ya terminados los prototipos – hasta 4 publicaciones semanales.

Por último, en cuanto al alcance del proyecto en redes sociales, se obtuvieron más reacciones desde la cuenta de facebook que en la de instagram. Esto se debe a que la comunidad del proyecto usa con más frecuencia facebook. Sin embargo, el contenido publicado en instagram sirve como una fuente informativa para futuros interesados en el proyecto.

4.8. Testeo de ecojuguetes École 2021

El 28 de octubre se desarrolló en la sala Mussfeldt de la Universidad Casa Grande el testeo de los ecojuguetes de la segunda edición del PAP École. Para ello se convocó a mamás que tengan hijos dentro del rango de edad al que los juguetes estaban dirigidos. Fue así como realizamos el testeo con niños y niñas de 10 meses, 2 años, 3 años y 4 años quienes fueron observados por los integrantes del proyecto en sus prácticas de juego. Las observaciones fueron las siguientes:

...

Balancín Mi Casita Grande

Durante el testeo del balancín Mi Casita Grande se observó que los dos niños (10 meses y 2 años) lograron captar la función de balancín del juguete. Una vez que lo tenían frente a ellos, los niños tocaban con movimientos finos y gruesos meciendo el juguete de manera delicada y con fuerza. Mientras jugaban con él y exploraban sus formas, las expresiones faciales de cada uno comunicaban emoción y concentración durante su momento del juego. Con esto se pudo confirmar que el juguete fue de su agrado, puesto que compartían esta emoción de jugar con sus cuidadores, invitándolos a compartir este momento de diversión con ellos. Del mismo modo, una vez que el niño encontró el papel espejo en la parte posterior, se reconoció y se miró fijamente, uno de los niños buscó a su madre por

medio del espejo, ya que ella se encontraba a su lado. De esta manera se puede afirmar que el balancín Mi Casita Grande llegará a ser un gran juguete, ya que crea momentos de diversión, descubrimiento, concentración y permitirá que bebés a partir de los 6 meses logren descubrir su entorno por medio las texturas del juguete y socializar observando a través del papel espejo aquel mundo que los rodea.

Apila conmigo

Los bloques de madera fueron colocados encima de una mesa y testeados con una niña de 4 años y dos niños de 2 y 3 años. Se puede destacar que crearon estructuras de manera libre, contaron historias, cuentos y comentaron qué estaban construyendo, una de las niñas que asistió al testeo nos explicó que estaba recreando su habitación, explicando cada parte de ésta y comentando con sus padres. También incluyeron otros juguetes como los títeres de dedos durante este momento de juego libre y crearon viviendas para éstos mientras compartían este momento con sus cuidadores y explicaban de quien será la casa o castillo que estaban construyendo.

Sube y baja numérico

El juguete sube y baja numérico fue testado con dos niños y una niña de 3 a 4 años, se pudo observar la concentración y determinación al momento de encontrar un balance entre ambos extremos del juguete. Por otro lado, este juguete no sólo sirvió como un sube y baja, también funcionó como catapulta, así se demostró que los juguetes École se adaptan a la imaginación de los niños y niñas. Del mismo modo, los niños ordenaron las fichas por tamaño, con lo cual jugaron a partir de su conciencia de las dimensiones.

Ruleta de animales

El juguete ruleta de animales fue testado en niños de 1 a 2 años, el juguete contaba con papel espejo en la parte posterior, con lo cual lograron reconocer y fijar la mirada en su reflejo. También se observó cómo el niño desarrollaba un agarre fino al momento de girar la

flecha en el centro de la ruleta, agarrar las fichas de madera y colocar el animal ilustrado encima del par. En definitiva, se corroboró que los niños reconocían el diseño de los animales y el propósito de la flecha giratoria, ya que, al girarla, los niños que asistieron señalaban con su dedo el animal y lo nombraban compartiendo este conocimiento con sus cuidadores e integrantes del equipo École.

Títeres de animales

Los títeres de animales se testearon con todos los niños y niñas presentes. Los cuidadores de cada uno de ellos fueron partícipes, utilizando y contando historias o saludando a sus hijos, en este momento cada niño mantenía la mirada fija en los juguetes demostrando que su diseño llamaba la atención. Los títeres también fueron parte del juego con distintos juguetes École, como por ejemplo durante la construcción de estructuras con los bloques de Apila conmigo se crearon camas y casas para cada uno de los títeres, del mismo modo el juguete cosiendo y enhebrando sirvió como cama para los títeres. Confirmamos de esta manera que los niños potencian su imaginación y crean historias por medio de estos personajes.

Cosiendo y enhebrando

El juguete Cosiendo y enhebrando se testeó con un niño y una niña de 3 y 4 años respectivamente. Para ellos, este juguete se convirtió en un juego de concentración, desafío y resolución de problemas, ya que debían evitar que el cordón se convierta en un nudo al momento de enhebrar y crear su diseño. Al ser un juguete elaborado a base de retazos de tela, los niños le encontraron un uso alternativo, convirtiéndolo en una cama para los títeres de dedo. Aquí se demostró una vez más la versatilidad de nuestro juguetes y la práctica del juego libre.

Por último, es importante recalcar que se solicitó la firma de un consentimiento de participación en el proyecto École (*Ver anexo 8*), por parte del cuidador principal de los

participantes para el uso didáctico de las fotos y videos tomadas durante el testeado de los juguetes, con la finalidad de ser utilizadas en la investigación y publicadas en las redes sociales del proyecto.

4.9. Lanzamiento de ecojuguetes École 2021

Una vez realizados los prototipos y el testeado de los juguetes con niñas y niños de cada rango de edad, fue el momento de darlos a conocer a las familias y demás seguidores de las redes sociales de École y Mi Casita Grande. Desde el inicio del proyecto, dada la situación que se vivía por la pandemia, se optó por evitar convocar a personas, a menos que sea realmente necesario. Es por eso que el lanzamiento de ecojuguetes École 2021, se desarrolló en un formato virtual, con la excepción de los 9 integrantes del equipo – guía, asesora y estudiantes – que sí estuvieron reunidos en un mismo espacio físico para el evento. Para la transmisión del lanzamiento vía zoom, se solicitaron equipos a la universidad, entre estos estaban una cámara, un micrófono, cables de audio y una computadora. Adicional a esto, se requirió la ayuda de dos estudiantes de la carrera de multimedia que estuvieron encargados del audio, transmisión, grabación y fotos del evento.

El lanzamiento de ecojuguetes de la segunda edición del proyecto École se realizó el 18 de noviembre a las 15h00 en el auditorio de la Universidad Casa Grande (*Ver anexo 4*). Durante el evento se describieron los juguetes, se mostraron imágenes y videos de niños y niñas interactuando con ellos y se respondieron preguntas de personas que asistieron virtualmente al mismo. Una de las preguntas más recurrentes fue ¿Dónde comprar los juguetes? por lo que explicamos que el proyecto está en una primera fase donde solo se desarrollan prototipos y que posteriormente se procederá a la producción y comercialización.

5. Análisis e interpretación crítica de la experiencia

Al inicio del proyecto se plantearon 3 componentes en el marco lógico, cada uno de ellos con sus objetivos específicos. En este apartado se procederá a analizar los componentes y actividades planteadas, siendo estos: los padres conocen la importancia de los juegos, juguetes y recursos diseñados; las familias ofrecen recursos y juguetes a los niños en lugar de dispositivos electrónicos; y el equipo de École aprovecha los recursos generados por talleres o fábricas de muebles y ropa.

5.1. Valentina Juez

5.1.1. Componente 2: Las familias ofrecen recursos y juguetes a los niños en lugar de dispositivos electrónicos.

Seis juguetes diseñados y elaborados por el equipo École

Para este componente, iniciamos realizando observaciones no participativas a niños y niñas de 6 meses a 4 años mientras jugaban, para conocer las características de sus prácticas de juego como: si le dan más de una función a un juguete o recurso, si practican el juego libre, si practican el juego simbólico y qué tan involucrados estaban los padres y madres en el juego. Así mismo, visitamos talleres de ebanistería y costura para observar con qué herramientas y recursos cuentan cada uno de ellos. Tomando en cuenta lo observado, seleccionamos unos similares para la elaboración de nuestros prototipos para asegurarnos de que puedan ser recreados en talleres artesanales en siguientes ediciones.

Por otro lado, realizamos un análisis de soluciones existentes en jugueterías y tiendas de venta de artículos para bebés, complementando con revisión bibliográfica de teorías y conceptos que serían claves para el desarrollo de nuestros prototipos. Una vez finalizada la investigación, cada integrante del grupo creó entre 6 a 10 bocetos de los juguetes de madera y

tela para cada rango de edad. Luego, basados en los requerimientos que cada juguete debía cumplir, realizamos ajustes y llegamos a 6 bocetos finales que fueron aprobados para proceder a hacer las plantillas con las medidas reales de cada pieza. Los juguetes que más demoraron en tomar forma fueron los que involucraban animales. Al crear las ilustraciones de los animales domésticos experimentamos con formas orgánicas y abstractas para que tenga concordancia con la línea gráfica de École. Esto tomó más tiempo de lo esperado ya que debíamos asegurarnos de que tengan las características necesarias para que puedan ser identificados por los niños en los juguetes sin ningún problema.

Entre los parámetros establecidos para la elaboración de los prototipos en general estaban: usar los colores corporativos de École, evitar materiales tóxicos como pinturas y lacas y finalmente que la piezas carezcan de filos e irregularidades que pongan en peligro a los niños. Los retazos para la elaboración de los prototipos fueron donados por un taller de ebanistería y 2 talleres de costura – entre estos estaba Aguja Mágica, quienes donaron 7.2 kg de tela–. También recibimos retazos de pañolenci, que habían sido utilizados en un proyecto universitario de elaborar quimions para niños con cáncer en el 2018. Una vez recolectados los retazos, los 2 estudiantes de diseño fuimos al taller de la Universidad Casa Grande con las plantillas de cada juguete para hacer los cortes en cada material y empezar a trabajar en las piezas. Mientras que los prototipos de madera y los títeres de dedo se elaboraban en el taller por los estudiantes de diseño, las estudiantes de educación estaban encargadas de elaborar los empaques y el juguete cosiendo y enhebrando, para lo cual se requirió el apoyo de una costurera.

Como indicador y medio de verificación de esta actividad, planteamos en el marco lógico la entrega de los 6 prototipos de los juguetes (*Ver anexo 3*) y manuales de especificaciones técnicas (*Ver anexo 2*) que entregaremos a Mi Casita Grande. Estos manuales dirigidos a artesanos contienen los parámetros anteriormente mencionados,

plantillas en escala 1:1 de cada pieza, medidas/dimensiones, materiales y listado de piezas.

Este documento será entregado a la asesora y guía del PAP École, ya que será esencial para la producción de los juguetes en la siguiente edición.

Con este componente, cumplimos con nuestra finalidad de aportar al bienestar, aprendizaje y desarrollo infantil. Al mismo tiempo cumplimos con el componente 3 que menciona que el equipo École aprovecha los recursos generados por talleres o fábricas.

5.1.2. Elaboración de prototipos

Juguete Mi Casita Grande

Mi Casita Grande y el PAP École han trabajado de la mano desde la primera edición con el objetivo de contribuir en el bienestar, aprendizaje y desarrollo infantil por medio de ecojuguetes. Este año, en la segunda edición, un efecto a largo plazo es que con los prototipos diseñados por nuestro equipo se pueda crear un emprendimiento que genere ingresos para Mi Casita Grande. Es por eso que se decidió convertir el logo del centro educativo en uno de nuestros juguetes. Aprovechando sus formas y agregando ciertos detalles logramos diseñar un balancín que estimule ciertas habilidades en la primera infancia.

El balancín Mi Casita Grande (*Ver Anexo 3*) está dirigido a niños de 6 meses a 1 año. Su objetivo es desarrollar habilidades sensoriales y sociales mediante su manipulación – ya que este contiene distintas texturas y niveles en sus piezas– . A su vez, potenciará el sentido de identidad por medio del papel espejo, ubicado en su parte posterior; en este, los niños podrán reconocerse y crear las nociones del esquema corporal.

Debido al rango de edad al que pertenece, las dimensiones de este juguete son 200 mm x 200 mm y carece de piezas sueltas. Así mismo, se contempló que todas sus esquinas sean redondeadas para la seguridad del usuario. Por otro lado, los materiales que se usaron en este prototipo fueron seleccionados tras observar la manipulación que suelen darle los

niñas y niños de 6 meses a 1 año a los juguetes. Es por eso, que usamos MDF tipo RH – por su durabilidad y resistencia a la humedad y a caídas – y pintura ecológica no tóxica para no poner en riesgo la salud de los niños, en caso de que se lo metan a la boca.

5.1.3. Reflexión desde el perfil profesional

Como estudiante de Diseño Gráfico y Comunicación Visual, considero que este proyecto ha sido una experiencia llena de desafíos y aprendizaje. Al estar muy relacionado con el diseño, pensé que íbamos a bocetar desde el día que iniciaba el seminario, sin embargo hasta llegar a conceptualizar los juguetes pasamos por varios meses de actividades e investigación que nos ayudaron a profundizar y comprender qué es lo que realmente queríamos y debíamos crear. Fue así como llevamos nuestra imaginación hasta el límite para crear piezas únicas y versátiles que simbolicen el concepto de École. Por otro lado, durante la etapa de investigación pude aprender por medio de las alumnas de educación, mi guía y asesora conocimientos básicos del desarrollo infantil, teorías e hitos del desarrollo; información relevante y fundamental para mí al momento de empezar a conceptualizar los juguetes.

En cuanto a mis aportes como estudiante de diseño gráfico se encuentran las siguientes actividades: la creación de la página web para nuestro PLE y su gráfica; la elaboración de juguetes de 6 meses a 2 años; la diagramación de los manuales de especificaciones técnicas de los prototipos y el diseño de piezas gráficas para redes sociales y sus *captions*.

No fue nada fácil para mí cumplir con lo que se propuso al inicio del proyecto, estábamos en desventaja al tener solo 2 diseñadores en un proyecto que demanda gran volumen de trabajo en cuanto al diseño y a la técnica. El tiempo era complicado, sobretodo para los que trabajamos y aunque como equipo logramos identificar las destrezas que debían desarrollar nuestros juguetes en los niños, los estudiantes de diseño nos convertimos en los

encargados de elaborar los 4 prototipos de madera y títeres de dedo, desde su conceptualización hasta su acabado final. El manejo del tiempo nunca ha sido mi fuerte, sin embargo en este proyecto logré organizarme para poder entregar los juguetes en la fecha acordada. Sin duda, una gran ventaja fue contar con el taller de la Universidad Casa Grande que cuenta con todas las herramientas necesarias para realizar los cortes y redondear las esquinas de los juguetes, ya que se optimizaron procesos que siendo 100% manuales se hubieran demorado más de lo esperado.

Otros de los desafíos que enfrenté en el proyecto, aparte del manejo de tiempo y la comprensión de algunos términos y teorías de educación, fue la conceptualización de los juguetes, ya que teníamos que crear piezas únicas, nunca antes vistas en tiendas y que representen a Mi Casita Grande o École – sin tomar en cuenta, que también debían cumplir con requisitos específicos para potenciar las habilidades en niños y niñas de 6 meses a 4 años. Sin embargo, esta actividad también fue la que más disfruté hacer junto con el testeado de cada uno de los prototipos con niños y niñas, ya que sentí una gran satisfacción al ver cómo cada uno de ellos usaba por su cuenta los juguetes y descubrían su uso de manera intuitiva.

Estoy feliz con los resultados que alcancé, tanto a nivel profesional como personal. Haber tenido la oportunidad de pertenecer a École fue una experiencia que sobrepasó mis expectativas. Puse en práctica, los conocimientos adquiridos en la Universidad Casa Grande a lo largo de estos años y gracias a la preparación que recibí pude ejercer varios roles desde el liderazgo del equipo hasta la ejecución de otras actividades, con el fin de sacar adelante este maravilloso proyecto. Pude reforzar conceptos como el diseño circular y el ecodiseño y me demostré a mi misma que el Diseño Gráfico va más allá de la computadora. Para finalizar, jamás olvidaré el rostro de los niños al interactuar con los juguetes que creamos para ellos, estoy segura de que logramos el objetivo de aportar al desarrollo de habilidades en la primera

infancia. Sin duda, nuestros juguetes tienen un gran potencial para servir como una fuente de ingreso a Mi Casita Grande.

5.2. Daniel Palacios

5.2.1. Elaboración de prototipos

Todo proceso de diseño incluye tres etapas: investigación, proyectación y realización. En la primera etapa, una vez que realizamos visitas a las jugueterías, también buscamos en internet los juguetes más adecuados para desarrollar destrezas en cada edad, analizamos en ambos casos dimensiones, materiales y acabados para poder establecer los requerimientos que nuestros diseños debían cumplir; después de esto llegó el momento de generar alternativas de solución, es decir, comenzamos con la etapa de proyectación.

La etapa de proyectación se caracteriza por el desarrollo de alternativas de solución, más conocidas como bocetos, para esto fue necesario hacer muchas propuestas de juguetes que debían ser detalladas hasta el último elemento. Estas alternativas se agruparon por rango de edades y fueron evaluadas de acuerdo a los requerimientos; fue así como se seleccionó el boceto que mejor se adapta a las necesidades de los niños y niñas; posteriormente se definieron materiales, dimensiones, acabados y procesos productivos. Fue en esta etapa que se elaboraron los planos técnicos y las plantillas que se utilizarían en la producción.

La etapa de realización o producción comenzó al tener listos los detalles de cada juguete y se empezó a trabajar en el taller de la Universidad Casa Grande, lo cual fue una experiencia muy emotiva porque nos tocó “estrenar” un espacio recién remodelado y trabajar con las máquinas después de mucho tiempo de aislamiento. En el taller lo primero que hicimos fue seleccionar las maderas que nos habían donado, para esto era necesario considerar el tamaño de los retazos y el tipo de materiales; seleccionamos MDF y plywood,

mientras que descartamos el aglomerado porque es poco funcional para juguetes además de requerir máquinas especializadas para trabajarlo.

Para poder empezar a trabajar en el taller fue necesario modular las piezas de acuerdo al tamaño de los retazos. El proceso de fabricación implicó además de la selección del material, corte y lijado, determinar cuáles serían los acabados que le íbamos a dar considerando materiales no tóxicos y durables, por este motivo se optó por pinturas con componentes vegetales de la marca FAMARTE y acabados superficiales con aceite de linaza; de esta manera se protegió la salud de los pequeños aunque se lleven los juguetes a la boca y se aumentó también la durabilidad de la pintura de cada pieza.

Juguete Ruleta de animales

La Ruleta de animales (*Ver Anexo 3*) está dirigida a niños y niñas de 1 a 2 años, busca favorecer el área cognitiva al asociar cada animal con su par; además está enfocada en mejorar la motricidad fina, que es la capacidad que tienen los niños y niñas para utilizar sus manos, dedos, ojos y labios, etc y desarrollar el área del lenguaje al imitar los sonidos y reconocer el nombre de cada animal.

Este juguete está formado por una ruleta que mide 200 mm de diámetro, y cinco fichas de 50 mm de diámetro, al girar la flecha se indicará un animal y el niño deberá buscar entre las fichas el animal igual y colocarlo en la posición correcta. Adicionalmente se le podría pedir al niño que imite el sonido y que mencione el nombre del personaje.

Al igual que todos nuestros juguetes la Ruleta de animales también fue elaborada con retazos provenientes de talleres de ebanistería, en este caso dos piezas sobrepuestas de madera tipo contrachapado o plywood de 4 mm de espesor; el eje de la flecha fue elaborado con un perno de ¼" x ½", con tuerca de ¼" de diámetro encajada entre las dos piezas de

madera. Se protegió los cantos de la ruleta con pintura acrílica de FAMARTE, para evitar el deterioro por humedad o microorganismos.

Los animales fueron pirograbados en la madera tomando como base los gráficos empleados en los títeres, en la parte posterior se puso papel espejo para que el niño se reconozca y fortalezca el sentido de identidad.

En este juguete se trató de mantener la tonalidad y las vetas de la madera para fomentar en los niños y en los padres el sentido de la belleza natural de los materiales.

Juguete Sube y Baja Numérico

El Sube y Baja numérico (*Ver Anexo 3*) está dirigido a niños y niñas de 3 a 4 años. Su objetivo es potenciar el área cognitiva, la cual está relacionada con atender, comparar, analizar y razonar; este juguete requiere de concentración y atención para poder ubicar las piezas exactas que equilibren el sube y baja. Adicionalmente refuerza la resolución de problemas y estimula la motricidad fina al manipular piezas pequeñas.

Este juguete está compuesto por dos elementos, el sube y baja y 14 fichas de equilibrio. El sube y baja fue elaborado con retazos de MDF tipo RH de 15 mm en la base fija y 9 mm en la pieza móvil, se evitaron filos o irregularidades que pongan en peligro al usuario. También se utilizaron pinturas y acabados que fueran amigables con los niños y el medio ambiente. Con este juguete los niños podrán hacer uso de su creatividad y proponer otras posibilidades de juego incluyendo elementos alternativos como tapas, piedras, carritos o muñecos, etc.

Cuando se elaboró este juguete se observaron inconvenientes porque la inclinación era exagerada y las fichas se resbalaban por eso fue necesario primero agregar topes en los extremos y luego modificar las dimensiones del prototipo para que sea más funcional. Para el

mecanismo móvil se creó una bisagra utilizando un pivote creado con un bastón o varilla de madera.

En cuanto a la cromática, se seleccionaron dos colores altamente contrastantes, azul para la pieza fija y blanco para la pieza móvil, en las fichas se utilizaron también ambos colores para que los niños y niñas pudieran formar equipos que se identifiquen con uno de estos colores.

5.2.2. Reflexión desde el perfil profesional

Siempre pensé que diseñar juguetes era la actividad más divertida a la que se puede enfrentar un diseñador, creía que se trataba de sentarse e imaginar situaciones divertidas; en este proyecto me he dado cuenta de que el asunto no es tan sencillo porque es necesario considerar además de la edad del niño los conocimientos y destrezas que se requiere desarrollar en cada edad; también hay restricciones en cuanto a materiales y acabados para no poner en riesgo la salud de los pequeños.

Fue necesario hacer una extensa investigación para conocer los intereses de los niños y lo que el mercado nos ofrece, esto nos llevó a descubrir que existen limitaciones cuando se mencionan juguetes educativos y que a veces la gente confunde lo educativo con aburrido y fue así como crear los juguetes se convirtió en nuestro gran reto porque además de desarrollar destrezas en los pequeños debían ser divertidos, innovadores y elaborados por nosotros mismos con retazos de madera y tela.

Desde el primer día del proyecto me sentía ansioso por entrar al taller y empezar a producir, pero me preocupaba que por la pandemia no se nos permitiera usar el de la universidad, afortunadamente esto no sucedió; para mí fue relajante después de haber definido los diseños comenzar a trabajar en su producción y vimos cómo retazos que aparentemente no servían para nada se convertían en piezas únicas que posteriormente fueron

disfrutadas por los niños que nos ayudaron a validar los juguetes. En definitiva, hicimos uso del diseño circular al aprovechar recursos que podían ser considerados como “basura”.

Mi función en el equipo estuvo enfocada en el diseño, primero en la gráfica para redes sociales, análisis de las soluciones existentes en el mercado, elaboración de manuales y especificaciones técnicas lo cual incluyó planos y plantillas que faciliten la reproducción por los artesanos del sector; luego, en la elaboración de algunos juguetes en madera y también me tocó, conjuntamente con Valentina, cortar y coser los títeres lo cual fue un gran reto para mí porque no soy muy hábil en costura, pero con esfuerzo y ganas todo es posible; para realizar esta labor fue necesario hacer algunas pruebas de costura e hilos hasta encontrar la forma correcta o práctica para confeccionar los títeres.

Pienso que en este PAP tuvimos un poco de todo, momentos de angustia, desesperación, de preocupación, pero creo que la mayor parte del tiempo disfrutamos el proceso y más aún del resultado. Me siento satisfecho con lo que logré en este proyecto, aprendí mucho sobre educación y las diferentes etapas del desarrollo de los niños, además desarrollé nuevas habilidades y perfeccioné otras; pero creo que lo más importante fue darme cuenta de que efectivamente el diseño es una actividad interdisciplinaria, algo que muchas veces me dijeron mis profesores y que me resistía a aceptar. Pienso que École es un proyecto que me ha cambiado la vida y tendrá siempre un lugar especial en mi memoria.

Ahora cuando veo jugar a mis primitos más pequeños pienso en las habilidades que están desarrollando, creo que no volveré a ver estas actividades como una simple diversión.

5.3. María José Villacís

5.3.1. Las familias de Mi Casita Grande se involucran en el proyecto

En este componente, una finalidad es obtener la participación de las familias de Mi Casita Grande para apoyar el proyecto, por lo cual se llevó a cabo una encuesta para conocer

las motivaciones de las familias y comunidad para apoyar este emprendimiento de producción de juguetes. Para ello se contó con la colaboración de las docentes del centro educativo, quienes permitieron llegar a la comunidad de MCG vía red social Facebook y Whatsapp enviando el link del formulario de Google para acceder a las preguntas.

La encuesta estaba dividida en cuatro secciones: la primera tenía la finalidad de conocer datos demográficos de los participantes; la segunda, su relación con Mi Casita Grande; la tercera, su afinidad con el proyecto École; y por último el cierre, para identificar a las personas interesadas en participar en las siguientes ediciones del proyecto.

Los resultados muestran una comunidad dispuesta a apoyar el progreso del Centro Educativo Mi Casita Grande, aportando con sus conocimientos u oficios, como ebanistería, costura, manualidades, entre otras que indicaron en la encuesta. Estos favorecerán la creación de un emprendimiento que genere ingresos económicos para la sostenibilidad de MCG.

Para culminar con el procedimiento de la encuesta, se elaboró un listado con datos personales de 32 padres de familia que expresaron su interés en participar en la próxima edición del proyecto École 2022, lo que será transmitido al siguiente grupo para que sean contactados. El involucramiento de los padres de familia en este proyecto fortalecerá un ambiente favorable y estimulante para el desarrollo y aprendizaje de sus hijos, como lo menciona Razeto (2016).

Otra actividad que contó con la intervención de las familias fueron las entrevistas realizadas a ocho padres / madres de familia con hijos que asisten al Centro Educativo Mi Casita Grande, la entrevista tuvo lugar en el Centro Polifuncional Zumar con la finalidad de identificar cuáles son sus percepciones acerca del uso de juguetes en sus hijos.

En la entrevista se tuvo buena disposición de los padres de familia para participar contestando las preguntas referentes al tema, mencionando que para esas familias es importante que sus hijos tengan tiempo de juego libre con juguetes de la preferencia de ellos.

Mencionaron que en muchas ocasiones ponen en práctica en su casa lo aprendido en las sesiones de Mi Casita Grande, que es jugar con objetos disponibles en su entorno.

Se recalca que para los entrevistados un factor muy importante es que los niños aprenden mientras juegan, siendo un papel clave poder participar padre e hijos colocando en práctica lo aprendido en las sesiones de MCG. Por ello confiamos que los juguetes École, basados en la pedagogía Waldorf enfocada en involucrar a los padres de familia en la educación de sus hijos con elementos vinculados a materiales naturales con formas llamativas brindarán diversión y aprendizaje a los niños al momento que juegan de manera libre o guiados con su cuidador (Rodríguez, 2012).

5.3.2. Elaboración de prototipos

Juguete Apila Conmigo

El juguete Apila Conmigo está dirigido a niños y niñas de 2 a 3 años, consiste en módulos geométricos constructivos de tres tamaños diferentes: grandes, medianos y pequeños. Para su elaboración se aprovecharon retazos pequeños de MDF tipo RH de 12mm de espesor, con dimensiones desde los 35 mm hasta los 70 mm, que por su tamaño son considerados desechos en los talleres, de esta manera los materiales fueron aprovechados y se les brindó un uso lúdico.

Las pinturas utilizadas fueron acrílicas marca FAMARTE, los cuales son elaborados a partir de materiales no tóxicos ideales para los niños y niñas, los colores escogidos fueron seleccionadas teniendo en consideración los gustos de los niños, por el rojo, azul, blanco y verde. Durante su elaboración se utilizó un pincel de manera individual para cada módulo y se les aplicó varias capas de pintura lijando después de la aplicación de cada una, para que la textura y acabado de la pieza sea más lisa y por lo tanto más profesional.

En el ámbito pedagógico las medidas escogidas para el juguete son ideales para que el agarre de las fichas sea fácil para los niños y niñas de la edad mencionada, estimulando así la motricidad fina y la coordinación óculo-manual al utilizar de manera simultánea los ojos y manos para apilar las piezas.

De igual manera, favorece a la imaginación y creatividad de los niños ya que podrán construir sus propios diseños, como un castillo, barco o lo que de su ingenio surja, encontrando la posición exacta de cada módulo, lo que potencializa la resolución de problemas. Asimismo, se elaboró un manual de especificaciones técnico-constructivas para la elaboración del juguete Apila Conmigo para que los artesanos lo realicen bajo condiciones y guías técnicas.

Este juego favorece el desarrollo del área cognitiva; Thorndike (1931 como se citó en López, 2020) plantea que el aprendizaje se da por medio de ensayo y error, siendo una de las maneras en que los seres humanos adquieren habilidades y conocimientos; en el caso del juguete Apila Conmigo al momento que los infantes construyen con las fichas y se les desmoronan, ponen en práctica dicha forma de aprender intentándolo de nuevo y generando perseverancia, siendo una característica que les servirá a medida que se desarrollan.

5.3.3. Reflexión desde el perfil profesional

Realizar el PAP École ha sido una experiencia muy gratificante, ya que como educadora me ha permitido poner en práctica mis conocimientos teóricos adquiridos a lo largo de la carrera de Educación Especial para demostrar la importancia de brindar un entorno enriquecedor con estímulos adecuados a los niños/ niñas y el rol que cumplen los padres de familia o cuidador principal para el desarrollo y aprendizaje de los infantes.

Por medio de nuestro proyecto podemos contribuir con la primera infancia en lo mencionado, brindándoles juguetes ecoamigables para su diversión y a su vez adquirir

nuevos conocimientos y habilidades jugando de distintas maneras y siendo los infantes los protagonistas, contando siempre con la supervisión del adulto.

Durante el desarrollo del proyecto tuve la oportunidad de tener contacto con docentes y padres de familia al realizar entrevistas y encuestas, lo que me permitió darme cuenta de cómo Mi Casita Grande tiene un equipo comprometido con lo que realiza, siendo las docentes un ejemplo al ejercer su función de manera eficiente, siempre dispuestas a colaborar y participar en el proyecto École, y así favorecer al centro educativo y a los niños.

Para que un proyecto sea eficaz, considero debe evidenciar el interés y compromiso de los involucrados, que es lo que durante el desarrollo del proyecto se ha ido logrando por medio de charlas, talleres, posts informativos en las redes sociales, brindando información relevante que contribuya a la comprensión de la niñez y su desarrollo, inculcando el uso de juguetes ecológicos y la participación de la familia en ellos.

Asimismo, durante la ejecución del proyecto École he aprendido que todo necesita una base de investigación para lograr los objetivos de manera pertinente; para crear juguetes se investigó qué ofrecen los establecimientos donde venden juguetes y qué habilidades debe cumplir el niño en cada rango de edad. Desarrollamos un trabajo riguroso, para confeccionar los juguetes teniendo en cuenta que sea apto para el niño, al no tener filos y la pintura no sea tóxica, entre otras consideraciones para la elaboración del prototipo. A futuro esto me servirá para brindar un mejor servicio a mis estudiantes considerando todos los aspectos aprendidos al momento de realizar o comprar un juguete.

École me ha permitido adquirir nuevos aprendizajes al compartir con un grupo interdisciplinario con igual motivación de brindar alegría a los niños, promover el cuidado de la naturaleza y el sostenimiento económico del centro educativo, al ser un PAP que dejará huellas en el grupo y a cada niño que comparta con los juguetes École, hecho que tuve el gusto de evidenciar en el testeo de los juguetes.

5.4. Ana Carolina Granado

5.4.1. Componente 3: El equipo de École aprovecha los recursos

Para el componente 3 se mantuvo presente el diseño circular, esto quiere decir que se reutilizaron residuos de materiales previamente utilizados en talleres, para reducir la contaminación que éstos producen habitualmente.

El primer *stakeholder* con quien se contactó para conocer si estaban interesados en donar retazos de madera, fue un taller de ebanistería ubicado en el cantón de Durán. Previo a la visita se determinaron dos objetivos: el primero, observar con qué materiales trabajaba. Aquello fue relevante ya que para la elaboración de nuestros juguetes necesitábamos retazos de madera MDF (Fibra de Densidad Media), puesto que es un elemento que no produce astillas y es resistente a la humedad. El segundo objetivo era conocer si el taller contaba con algún plan para los retazos sobrantes de sus trabajos. Por lo tanto, entrevistamos al encargado del taller Ángel del Rosario y los resultados fueron:

- El taller trabaja con MDF.
- El taller se deshace de los retazos quemándolos.

Luego de socializar el objetivo del proyecto École, el taller demostró estar dispuesto a donar la cantidad que sea necesaria para la elaboración de nuestros ecojuguetes.

Para el juguete *Cosiendo y enhebrando*, los miembros del equipo hicieron contacto con una costurera de la ciudad de Guayaquil, quien donó su mano de obra y retazos de tela para la elaboración del mismo. También, se contactó con el taller de costura La Aguja Mágica quienes manifiestan que trabajan con una filosofía de cero desperdicio realizando confecciones de ropa o creando nuevas prendas a partir de ropa que ya no tiene uso; debido a su visión, estuvieron dispuestos a donar una gran cantidad de retazos de tela. El proceso para conseguir dichos retazos consistió en crear un paquete para auspiciantes, que presentó

información pertinente para la empresa y confirmó los servicios que École dará a cambio de las donaciones. En este caso, La Aguja Mágica decidió donar 7.20 kg de retazos de tela, por ende, los servicios publicitarios que recibirá son:

- 1 *story* de agradecimiento demostrando la donación recibida
- 1 *post* de agradecimiento en redes sociales
- 1 *story* del proceso de elaboración utilizando los retazos de tela donada y demostrando la mano de obra
- Mención en el lanzamiento de los juguetes École y su presencia en el banner

Para la elaboración de los títeres de dedos se utilizaron donaciones de retazos de tela tipo pañolenci, que fueron utilizados en un proyecto universitario que realizaban Quimions, un producto con formas de personajes infantiles, que cubren los sueros utilizados en la quimioterapia de niños con cáncer, con el propósito de convertirlos en objetos más amigables.

Concluida la elaboración de los juguetes, aún se contaba con retazos, por ende el equipo École buscó aprovecharlos elaborando bolsos tipo mochila, que servirán para guardar los juguetes y a la vez transportarlos. Se diseñaron considerando la estatura de niños y niñas entre 1 a 4 años, telas de diferentes texturas y con patrones llamativos, ya que éstos serán el accesorio para ellos transportar su juguete. Sin embargo, se presentaron contratiempos y el equipo decidió contactar a otra costurera de la misma comunidad que también formaba parte del grupo encuestado. Finalmente, los bolsos fueron terminados a tiempo para el lanzamiento de nuestros juguetes.

5.4.2. Testeo de juguetes:

El testeo de los juguetes fue presencial y se llevó a cabo el día 28 de octubre de 2021 en la sala Mussfeldt de la Universidad Casa Grande. Cinco integrantes del proyecto École y su guía asistieron a la actividad con la participación de: un niño de 10 meses con su mamá; un niño de 2 años y medio con su mamá; un niño de 3 años con su mamá y una niña de 4 años con su mamá y papá. La idea inicial para el testeo era entregar un prototipo a cada niño y niña invitado dependiendo de la edad a la que el prototipo estaba dirigido. Sin embargo, en el testeo se tomó la decisión de entregar todos los juguetes a cada participante para observar sus prácticas de juego con cada uno de ellos. Se tomó en consideración que, al ser un espacio desconocido para los niños y niñas, existía la posibilidad de que su incomodidad influyera en los resultados del testeo. Por ello, los familiares y cuidadores los acompañaron en todo momento.

El primer juguete en testear fue el *Balancín Mi Casita Grande*, que desarrolla el sentido de pertenencia y es un juguete sensorial. Para ello, un bebé de 10 meses y un niño de 2 años y medio de edad fueron los primeros en jugar con éste. Se pudo observar que tenían mucha curiosidad del funcionamiento del juguete y los niños tocaron las texturas y luego lo balancearon, por ello se pudo apreciar que identificaron su función principal, balancearse. Para más comodidad y libertad, se colocó una tela blanca en el suelo y se permitió al menor de los niños gatear y movilizar el juguete, también se confirmó la dureza de la madera ya que, fue golpeado y arrojado al suelo como normalmente juega y experimenta un bebé menor a 1 año. En cuanto al sentido de pertenencia se destacó que los 2 niños se mostraron curiosos al verse en el papel espejo, reconociendo su cara y la de su familiar o acompañante

El siguiente juguete testeado fue *Apila Conmigo*, un set de bloques que permitirá a los niños crear estructuras. Este juguete fue testeado por niños de edades entre 2 hasta los 4 años, quienes crearon murallas, casas, ordenaron por colores y figuras. También crearon historias y

las compartieron con sus cuidadores, incluyendo otros juguetes como los títeres de dedo. Por medio de este juego, se pudo apreciar que es un juguete que puede llegar a potenciar la creatividad e imaginación en los niños. Durante el testeo, el juguete significó concentración y retos, puesto que se apreció en ellos el gusto de intentar mantener un equilibrio una y otra vez, riéndose y socializando así con los demás niños, el equipo y sus cuidadores. Por otro lado, al ser un conjunto de diferentes colores y formas, se observó que los cuidadores reforzaban el reconocimiento de colores, de figuras geométricas y tamaños. Por ende, el juguete Apila conmigo está lleno de oportunidades de aprendizaje y momentos de imaginación.

El tercer juguete a testear fue el *Sube y Baja Numérico*, para ello un niño de 3 años y una niña de 4 fueron los primeros en jugar y divertirse. Se observó que, el diseño y colores les llamó mucho la atención, su paleta de colores sencilla permitió que se concentren más en las fichas que se colocan en los extremos. Durante esta edad se desarrolla un pensamiento más representacional, por ello se notó que reconocían el peso y el tamaño según lo que indicaba la balanza, es por ello que, separaban las fichas grandes de las pequeñas. También, se observó que buscaban lograr un equilibrio entre los extremos y por ello, se destacó que potencia la resolución de problemas. Finalmente se demostró que este eco-juguete puede llegar a ser aquello que el niño imagine ya que utilizaron el juguete como catapulta intentando derribar la estructura formada con el juguete Apila conmigo.

5.4.3. Reflexión desde el perfil profesional

Previo al inicio de la elección de la modalidad de titulación, tuve por seguro que quería escoger la modalidad de PAP, puesto que considero que es una forma de dejar una huella en la comunidad. Al elegir el PAP École, supe que coincidía con todos mis ideales

personales para la educación que son: reutilizar y elaborar juguetes ecológicos, y convertirlos en una herramienta pedagógica, ya sea para ellos o con ellos durante las clases.

École me ha enseñado mucho, en primer lugar a trabajar en equipo de manera interdisciplinar porque durante mi trayectoria universitaria no tuve la oportunidad de trabajar un proyecto con estudiantes de otras carreras y facultades. En segundo lugar, considero que me permitió ver distintas realidades y aprender a partir de éstas, debido a que realicé una visita al Centro de Desarrollo Infantil Mi Casita Grande ubicada en Bastión Popular, todo aquello que observé me sorprendió, ya que la gestión docente no solo se enfoca en enseñar a los estudiantes, sino que también incluye a los padres de familia en este proceso de aprendizaje. Valoro y reconozco como docente la importancia de una familia involucrada en el desarrollo óptimo de sus hijos o hijas y gracias a esta experiencia, invito a los padres a ser parte de la educación de sus hijos y me mantengo siempre en comunicación con ellos.

En tercer lugar considero que École fue una etapa de aprendizaje y vivencias de nuevas realidades y responsabilidades, y es que, a pesar de estar tan distanciados como grupo por vivir en distintas ciudades, tener conocimientos y bases diferentes, logramos elaborar juguetes únicos con nuestra firma y que serán un sustento económico para Mi Casita Grande.

Me llena de alegría saber que se utilizaron materiales que ya no tenían uso y se convirtieron en aquellos juguetes que serán utilizados por niños y niñas, que serán su compañía, aprenderán, compartirán y se desarrollarán. Este proyecto se consiguió con muchas angustias, temores, sentimientos de estrés, felicidad y emoción, son el aprendizaje más grande que me llevo. Debo destacar que esta etapa se caracteriza principalmente por aprendizajes significativos. Ahora no sólo planifico clases pensando en los objetivos/áreas a desarrollar, en cambio planifico y en mi cabeza creo mi propio material pensado para ser ecológico y, finalmente, me doy cuenta de la importancia de un buen diseño cuando pienso en crear herramientas pedagógicas a base de materiales reciclados, los colores, el tamaño, el

material y sobre todo, los bocetos que se realizan, ya que sirven para tener una mejor idea al momento de crear algo.

5.5. Sharon Alejandro

5.5.1. Componente 1: Los padres conocen la importancia de los juegos, juguetes y recursos diseñados.

Charla Virtual para Padres: “Importancia de la imaginación”

La charla virtual sobre la Importancia de la imaginación en la primera infancia se realizó el jueves 23 de septiembre a las 15h00, vía Zoom, dictada por la Mg. Yanira De La Cadena, especialista en el Desarrollo Infantil. Este evento virtual estuvo dirigido a padres y madres de familia de niños de 6 meses a 4 años de edad pertenecientes a la comunidad de Mi Casita Grande (MGC). El objetivo de esta charla más allá de explicar a los padres sobre la importancia de la imaginación, fue obtener un acercamiento a la comunidad de MCG para que conocieran los nuevos retos del proyecto École en su segunda edición e indagar si estarían interesados en participar en el mismo.

La charla dió inicio con la intervención de la directora de MCG, Marcela Santos, ofreciendo una calurosa bienvenida a los participantes, detallando el alcance, objetivos y su participación en el proyecto École. Luego de la participación de Marcela, se contó con la intervención de una estudiante del proyecto École para dar la bienvenida a la expositora, la Mg. Yanira De La Cadena, a continuación, la expositora procedió a dialogar con los asistentes mediante preguntas y anécdotas para obtener una idea de sus conocimientos previos.

Luego de este intercambio, Yanira inició con la presentación de temas, comenzando con la definición de desarrollo infantil seguido de las maneras de favorecerlo, recalcando cómo los juguetes y otros recursos impulsan la imaginación. A su vez, se abordaron temas

como la creatividad, funciones ejecutivas, cultura de reciclaje y cómo brindar un entorno rico en aprendizaje y estimulación. La línea en que los temas fueron abordados por la expositora se basó en el orden en que los asistentes relataron sus experiencias. Como parte de esta sección, se habló también sobre el trabajo que estaba realizando el equipo ÉCOLE en torno a juguetes y diseño circular, donde se describió y explicó los beneficios y diversas formas de emplear los juguetes para abordar el desarrollo de manera integral en los más pequeños, incluyendo el hecho de poder replicar estos conocimientos con juguetes y elementos que se pueden encontrar dentro de una casa.

Al finalizar con la explicaciones de las temáticas mencionadas, los asistentes indicaron haber entendido mejor el desarrollo infantil gracias a las experiencias relatadas que utilizó Yanira como ejemplos, además conversar en base a estas también permitió que entre los asistentes y la expositora existiera un intercambio de estrategias y tips para favorecer la imaginación.

La charla terminó con una retroalimentación y pequeña reflexión de lo aprendido mediante la aplicación Mentimeter, en la que se pudo medir el alcance y la profundidad de los temas abordados, obteniendo excelentes resultados. Los 71 participantes que asistieron quedaron agradecidos por la información proporcionada y pendientes para seguir escuchando más sobre el proyecto École a futuro.

“Taller de títeres”

El miércoles 20 de octubre, en el Centro Polifuncional Zumar se realizó el “Taller de Títeres”, como parte de los eventos organizados por el Proyecto de Aplicación Profesional (PAP) École. El “Taller de títeres” consistió en la elaboración de títeres con materiales reciclados y de bajo costo para los niños de Mi Casita Grande.

Para la elaboración de los títeres se convocó a madres de niños entre 3 y 4 años, quienes estuvieron bajo la guía de la voluntaria Lupe Pérez, educadora de párvulos. Como primer punto, se expuso acerca del juego simbólico y los juguetes en el desarrollo infantil para recordar a los padres las bases del taller. Esta introducción permitió que Pérez identifique cuánto conoce el público sobre la temática.

Como segunda instancia, se procedió a mostrar prototipos de títeres para que los asistentes tuvieran una idea de lo que se iba a realizar durante el encuentro. Tijeras, gomas, retazos, restos de papel brillante fueron algunos de los materiales que los padres llevaron al taller, adicional a esto, la guía entregó fundas de papel y más materiales para complementar la elaboración de los títeres (Ver anexo 6). Culminando la explicación y entrega de materiales, Pérez acompañó a las madres, padres y familiares en la elaboración de los títeres. Durante este proceso, se cuidó cada detalle para que los asistentes logaran el objetivo.

Entre voces graciosas, risas y emociones, se encontró el resultado de la elaboración de los títeres. Previo a esto, la guía enseñó a las madres cómo utilizar los títeres con los niños, que voces podrían hacer y qué movimientos son necesarios en el muñeco. Algo muy acertado fue el hecho de que muchas de las asistentes llevaron a sus hijos al encuentro, por lo que la práctica con los títeres resultó bastante amena y significativa, ya que se pudo observar el comportamiento, comunicación y manipulación entre los niños para con los títeres.

Para concluir, Pérez brindó un espacio donde los asistentes compartieron sus experiencias y reflexiones logradas del taller.

“Taller de juegos de memoria”

El miércoles 17 de noviembre, en el Centro Polifuncional Zumar se realizó el Taller “Juegos de Memoria”, como parte de los eventos organizados por el Proyecto de Aplicación Profesional (PAP) École. El Taller “Juegos de Memoria” consistió en la elaboración de

juguetes con materiales reciclados y de bajo costo, para los niños de Mi Casita Grande. Para la elaboración de los juguetes, se convocó a madres, padres y familiares de niños con un rango de edad de 3 y 4 años. quienes fueron guiados por la voluntaria Lupe Pérez, educadora de párvulos. Durante la jornada, Pérez recalcó a los asistentes lo importante de observar la interacción de los niños con los juegos que se vayan a ejecutar, además del papel de los juguetes en el aprendizaje de los niños. (Ver anexo 7).

El taller dió inicio con una corta intervención de la guía para recordar a los asistentes lo fundamental que son los juegos y los juguetes en el desarrollo infantil, temas bases de los talleres École. Luego de esto, se procedió a mostrar prototipos de los juguetes, para que los asistentes tengan una idea de lo que iban a realizar durante el taller. Finalmente, Pérez continuó con la explicación y entrega de materiales a los participantes para empezar con la elaboración de los juguetes. Al terminar la explicación, la guía acompañó a las madres, padres y familiares en la elaboración de los juguetes. Durante este transcurso, se cuidó cada detalle para que los asistentes cumplieran el objetivo École de realizar un buen juego.

Como resultado final del taller, se obtuvo el juego de memoria o *Memory*, compuesto por pares de tarjetas iguales, en el que los niños, con las tarjetas boca abajo y en desorden, debían encontrar la pareja de cada tarjeta que elegían. La manera en la que los niños tomaban las tarjetas para buscar su par, fue uno de los momentos más significativos del taller, ya que en este se pudo evidenciar la concentración y diversión que el juego les producía. Muchos de ellos también comenzaron a apilar las tarjetas para formar torres o casitas, dejando fluir su imaginación. A partir de esto, Pérez brindó un espacio para que los asistentes compartieran sus experiencias y reflexiones alcanzadas durante el taller; los participantes se mostraron felices y satisfechos de haber aprendido una estrategia más para estimular el área cognitiva de sus hijos desde edades tempranas, recalcando que es más significativo si lo pueden replicar en casa y utilizar el juego de memoria de diversas formas.

5.5.2. Reflexión desde el perfil profesional

Cuando la guía de tesis nos comentó sobre el Centro de desarrollo infantil Mi Casita Grande, nadie sabía cómo funcionaba o en qué lugar se encontraba, por lo que al enterarme de su problemática, me sorprendí y lo tomé como un reto personal.

El primer acercamiento que tuve fue con la comunidad, directora y maestras de Mi Casita Grande (MCG), quienes me dieron a conocer la metodología de trabajo que el centro aplica. En ese tiempo, MCG se encontraba cerrado, debido a la falta de recursos económicos ocasionados por la pandemia, sin embargo, habían tratado de mantenerlo los primeros meses a través de envío de vídeos mediante la plataforma WhatsApp. Esto representó una dificultad al inicio de nuestra investigación, pero por suerte, la situación de Mi Casita Grande mejoró a través de alianzas estratégicas y empezó a ofrecer sesiones presenciales.

Durante esta primera parte del estudio, las clases de seminario fueron de gran ayuda, porque me permitieron reconocer la problemática que vivía el centro, sus variables, y posibles soluciones; datos que me ayudaron a identificar qué se debía hacer para lograr que el centro logre una sostenibilidad, que provenga de su comunidad, sin embargo, no fue sencillo organizarnos desde un inicio. Al tener un equipo de estudiantes de carreras distintas, fue indispensable aprender del otro desde lo más técnico hasta lo más básico.

Antes de comenzar este escrito, pensé mucho como École había cambiado mi vida, tanto profesional como personal, entonces llegué a una conclusión. Desde que comencé a estudiar y posteriormente a trabajar en el ámbito de la educación, siempre había trabajado con personas de la misma línea, pero dentro de este PAP aprendí a trabajar en un equipo interdisciplinario, con personas con puntos de vista muy distintos.

De esta manera, junto a mis compañeras de Educación, dimos a conocer a nuestro equipo de diseño las destrezas que los juguetes desarrollan en los niños, y así mismo ellos nos

enseñaron cómo es el proceso de elaboración de un juguete desde cero. Ese fue mi primer desafío.

Para poder diseñar se necesita una serie de conocimientos que no se obtienen en poco tiempo, pero lo que aprendí y entendí fue suficiente para poder ayudar a mi equipo en el diseño y confección de los prototipos, pero más que nada, esta parte del proyecto me ayudó a recordar y reforzar los estudios que tenía sobre la importancia de los juguetes para el aprendizaje de los niños y las destrezas que estos desarrollan, sobre todo desde edades tempranas. Luego de pensar por un largo tiempo junto al equipo qué alcances queríamos que cumplieran los juguetes, seleccionar los materiales adecuados y cómo crear un juguete que abarque todo, finalmente surgió poco a poco la segunda línea de juguetes École

Durante el trabajo en equipo interdisciplinario, comprendí cómo la vinculación de diversos conocimientos académicos y sociales pueden impulsar la sostenibilidad de un centro a través de su comunidad. Además, este proyecto también me brindó enseñanzas en cuanto a gestionar eventos o talleres y cómo a través de estos, obtener alcances más profundos para generar cambios reales en las personas o sociedad objetivo. En mi caso, con École, el objetivo era establecer una cultura de reciclaje. Mientras más aprendía a reutilizar materiales y crear diferentes juegos, más transmitía mi cultura de reciclaje en mis estudiantes, al principio inconscientemente, luego, ya intencional y dirigido, sembrando diversas perspectivas e ideas en los niños.

Más allá de la fantástica metodología impartida en Mi Casita Grande, quiero destacar su creación de juegos a partir de materiales reciclados, instancia que tomé de ejemplo en la gestión curricular de mi salón de clases, por supuesto, complementando con estrategias e innovaciones inclusivas dentro de una cultura de reciclaje. Así, realicé muchos juegos creativos con la visión de no utilizar elementos costosos, simplemente usar el contexto como oportunidad de aprendizaje; es así cómo cree los juegos *Guess Who*, que son cartillas creadas

a partir de retazos de cartón y papel contact transparente, donde los niños pueden dibujar un elemento sobre la cartilla, colocarla en la frente de otro y tratar de que este adivine lo ilustrado; otro juego surgió fue *Alimenta al Tiburón*, así mismo creado a base de cartón, en este juego los niños deben meter en la boca de un tiburón de cartón la mayor cantidad de peces, los cuales estaban hechos de retazos de cubetas de huevo y papel contac. Ambos juegos pueden utilizarse en actividades tanto dirigidas como libres y abarcando desde una mirada holística a los niños.

Durante toda mi carrera universitaria, me han enseñado que al trabajar de forma lúdica con los niños, el aprendizaje se concreta, pero no fue hasta el momento de hacer los juguetes y replicar esos aprendizajes en mi salón de clases, que la teoría y la práctica tomaron forma, es decir, los juguetes establecieron un aprendizaje significativo y duradero en mí. Ahora, busco siempre explicar y resaltar a mis alumnos porqué son importantes los juguetes que usan y cómo los ayudan a aprender, crecer y desarrollarse. Nunca volveré a ver un juguete como antes de ÉCOLE.

5.6. Lizbeth Cruz

5.6.1. Componente 2: Las familias ofrecen recursos y juguetes a los niños en lugar de dispositivos electrónicos.

5.6.1.1. Testeo de los ecojuguetes de École

El testeo de los ecojuguetes de École se realizó el 28 de octubre, en el cual participaron niños y niñas de un rango de edad de 6 meses a 4 años en compañía de sus padres. Los juguetes presentados fueron una herramienta para su entretenimiento y aprendizaje que permitió la interacción entre ellos, sin diferenciar la edad y el sexo de los participantes.

Se procedió a testear la ruleta de animales, este juguete estimula el área cognitiva, ya que se debe asociar la ficha del animal con la que se encuentra en la ruleta, al utilizar este juguete los niños desarrollan el lenguaje y la motricidad fina.

Los niños al interactuar con este juguete se veían muy interesados y divertidos, les emocionaba mover la ruleta, agarrar y asociar las fichas, además no tuvieron ninguna dificultad en encontrar los pares de las fichas. De igual manera, al interactuar entre ellos o con sus padres mencionaban los sonidos y los nombres de los animales estimulando el lenguaje.

Otro de los juguetes testeados fue Cosiendo y enhebrando, este juguete elaborado a base de retazos de telas, en donde se debe de enhebrar, es decir pasar un cordón de un lado a otro por ojillos metálicos, se evidenció concentración total por parte de los niños al momento de enhebrar y crear un diseño, puesto que era un desafío para ellos evitar que el cordón se enrede y se haga un nudo, con lo cual trabajaban la resolución de problemas y motricidad fina.

Luego se testeó los títeres de animales, este juguete fue probado por todos los niños y niñas que estuvieron presentes. Durante la presentación de este juguete participaron con sus acompañantes, en donde los utilizaron para contar historias, hacer los sonidos de animales, cantar y saludarse entre ellos, los niños mostraron una actitud positiva y atenta durante esta experiencia. Por otro lado, mientras los niños jugaban con piezas del juguete Apila Conmigo, ellos le construían casas a cada uno de los títeres, de igual manera el juguete Cosiendo y Enhebrando sirvió de cama para los títeres. Se pudo evidenciar el juego libre, ya que les daban diferentes usos a los juguetes, viendo más allá de las funciones de los mismos, lo que permitió potenciar su imaginación y creatividad.

5.6.1.2. Lanzamiento de los ecojuguetes de École

El Lanzamiento de la segunda edición de ecojuguetes École se llevó a cabo el 18 de noviembre del 2021 a las 15h00 en el auditorio de la Universidad Casa Grande. Este fue conducido por los integrantes del equipo École: siete estudiantes, la guía y la asesora, quienes se reunieron de forma presencial en el auditorio. Sin embargo, el lanzamiento se transmitió vía Zoom para los invitados con el apoyo de dos pasantes de multimedia. Este evento, que tenía como objetivo el lanzamiento de la línea de juguetes École 2021, tuvo un alcance de 24 personas entre docentes y padres de familia de Mi Casita Grande (MCG).

La dinámica del evento inició con la intervención de uno de los integrantes de École, quien dio la bienvenida y luego tuvimos las palabras de la directora de MCG, Marcela Santos; después se procedió a comentar cómo fue el proceso de la elaboración de los juguetes mencionando que se utilizaron residuos de talleres artesanales de ebanistería y costura, y que fueron muy cautelosos en la elaboración de los mismos, evitando filos, irregularidades y piezas pequeñas que pueden poner en riesgo a los pequeños, además de utilizar pinturas y acabados ecológicos que no son tóxicos para los niños y respetan el medio ambiente. Se continuó con la presentación de los seis ecojuguetes, dos de tela y cuatro de madera que responden a las necesidades de los niños desde los 6 meses hasta los 4 años. Se mencionaron las características y beneficios de cada prototipo mientras se mostraban imágenes y videos del testeo en el siguiente orden: primero el balancín Mi casita grande, segundo la Ruleta de animales, tercero el juguete Apila conmigo, cuarto el Sube y baja numérico, quinto el juguete Cosiendo y Enhebrando y por último los títeres de dedo.

Para finalizar con la explicación de los juguetes, se mostró un video donde se captó la emoción y las sonrisas de los niños y niñas al jugar con los prototipos de École. Una vez terminado, intervino una de las guías del proyecto para proceder al cierre del evento, agradeciendo a la personas que habían logrado conectarse y mencionando las cuentas de

redes sociales de École para que los asistentes puedan encontrar información adicional y mantenerse al tanto de los futuros avances del proyecto.

Después del cierre del evento, surgieron inquietudes y preguntas por parte de las personas que asistieron al mismo. Entre estas se encontraban: ¿Los prototipos pueden ser recreados por los padres? ¿Los prototipos están limitados a una sola función? ¿Cuándo y dónde empieza la venta de los ecojuguetes? Como equipo luego de responder a todas las dudas, sentimos una gran satisfacción al ver el interés que habían generado los prototipos en las personas.

Adicionalmente, en el evento tuvimos la cobertura de TC televisión quienes entrevistaron a 2 integrantes del equipo: Valentina Juez y Ana Carolina Granado. Ellas dieron a conocer el propósito, la cantidad de juguetes realizados y puntos de vista sobre el diseño circular que se aplicó durante la elaboración de los mismos. En definitiva, se comentó cómo se ha ido trabajando en el proyecto y de los resultados que se obtuvieron de este arduo trabajo, siendo estos muy fructíferos. Por otro lado, se hicieron tomas de los diferentes juguetes, para ello, la integrante del equipo Sharon Alejandro describió las instrucciones de uso del juguete, recalcando siempre que los juguetes École no limitan la imaginación de los niños y niñas. Con esta entrevista logramos dar a conocer esta nueva e innovadora iniciativa llevada a cabo por estudiantes universitarios.

5.6.2. Elaboración de prototipos

Juguete Cosiendo y enhebrando

El juguete Cosiendo y enhebrando dirigido a niños y niñas entre 2 a 4 años de edad, fue elaborado con distintos tipos de retazos de telas de diferentes texturas y colores, los cuales fueron residuos de talleres de costura, además se usaron 9 ojalillos metálicos de 30 mm y un cordón de algodón color blanco de 1500 mm. Las medidas del juguete cosiendo y

enhebrado son de 245 mm x 290 mm, los ojales están distribuidos 3 en cada fila; su función principal es enhebrar y crear patrones en una base de tela, para que los pequeños puedan simular que están cosiendo

Cosiendo y enhebrando tiene como objetivo estimular el área cognitiva y resolución de problemas porque se debe de pensar y elegir los orificios de entrada y salida del cordón, además se refuerza la coordinación óculo manual mientras que el niño observa y dirige su mano correctamente hacia el lugar donde se enhebra la pieza, asimismo trabaja la motricidad fina.

Cabe destacar que el niño pondrá su imaginación a trabajar debido a que en este juguete no debe seguir un patrón específico, es decir el infante podrá crear distintas figuras y enhebrar libremente. De igual manera se lo puede usar para enseñar a hacer lazos y que el niño a su vez aprenda a amarrar los cordones de los zapatos.

5.6.3. Reflexión desde el perfil profesional

Considero que este PAP ha sido una experiencia muy gratificante y enriquecedora tanto en lo personal como en lo académico. Me siento muy contenta de haber compartido mis conocimientos en el ámbito de la educación y que estos hayan contribuido durante todo el proceso del proyecto y de la elaboración de los juguetes de una manera positiva. Es increíble ver los resultados que obtuvimos, ver cómo los niños disfrutaron de los diferentes juguetes que se crearon. A pesar de los diferentes contratiempos que se presentaron en la elaboración de ciertos juguetes, la disposición y responsabilidad del equipo fueron piezas claves para poder cumplir con el objetivo.

Al iniciar este PAP tenía una idea totalmente distinta sobre la creación de juguetes, fue un reto, puesto que la creación de un juguete requiere de muchos parámetros, lo primero que hicimos fue visitar distintas jugueterías para conocer y observar qué se ofrece en el

mercado, luego de esto se procedió a analizar diferentes variables entre ellas las edades, el costo, la función, el material. Luego de haber realizado este análisis se definió la elaboración de seis ecojuguetes, los cuales tenían que ser cuatro de madera y dos de tela, nos dieron un tiempo limitado para la creación de los bocetos, tuvimos diferentes reuniones con nuestras guías, las cuales traían un poco de estrés cuando no se lograba cumplir con las expectativas de los prototipos, a su vez también sentía felicidad cuando era aprobado uno de los bocetos de juguetes. En mi caso les agradó mucho la idea de la ruleta de animales presentada por mí, sin embargo a la hora de la creación de los bocetos se me complicó un poco, puesto que yo desconocía los programas donde realizar bocetos con medidas y dimensiones exactas para la creación del mismo, de igual manera otro desafío que tuve fue la creación de los personajes de École para los juguetes, ya que estos tenían que ser similares a los de la línea gráfica, lo cual no lo tenía claro. Sin embargo, con el apoyo de nuestros compañeros de diseño pudimos crear los diferentes personajes, el trabajo en equipo fue un pilar fundamental en este proyecto, compartir los conocimientos, brindarnos apoyo fueron sin duda alguna lo que permitió obtener buenos y grandes resultados en este proyecto.

Me encantó ver la disposición de los docentes y padres de familia de mi MCG, los cuales estuvieron muy involucrados y entusiasmados en formar parte de este proyecto y participar en los distintos talleres y actividades que se llevaron a cabo. Educar y compartir con los padres de familia acerca de la importancia de estimular a los niños en edades tempranas y que compartan tiempo de calidad con ellos es otro desafío, en el que se debe continuar trabajando por medio de charlas y talleres; así se contribuirá a que los padres brinden tiempo de juego a sus niños evitando el uso de aparatos electrónicos ya que estos limitan o retrasan el desarrollo de ciertas habilidades. Igualmente, otro de los eventos que me fascinó presenciar fue el testeo de los juguetes, ver cómo los pequeños disfrutaban y jugaban libremente con los ecojuguetes, concentrados, divertidos y compartiendo entre ellos.

Para finalizar, estoy muy satisfecha con los resultados que hemos obtenido desde la creación de juguetes que ayuden a estimular a los niños de 6 meses a 4 años, como también con la idea de darle esa segunda oportunidad a los residuos de madera y tela contribuyendo con el medio ambiente, fomentando también una conciencia ecológica desde edades tempranas.

Espero que en las próximas ediciones del PAP de École continúen trabajando y ayuden a MCG a tener sostenibilidad propia a través de la venta de los ecojuguetes que hemos creado en esta edición y a su vez se brinden fuentes de trabajo a los artesanos de la zona y padres de familia de MCG.

5.7. Franchesca Campaña

5.7.1. Componente 1: Los padres conocen la importancia de los juegos, juguetes y recursos diseñados.

Promoción en redes sociales de École y Mi Casita Grande

El propósito de este proyecto es que los niños y niñas de 6 meses a 4 años cuenten con recursos y juguetes ecológicos para que desarrollen sus destrezas y aprendizajes. Para esto, es importante que los padres de familia conozcan la importancia de los juegos, juguetes y recursos diseñados por el grupo interdisciplinario del proyecto. Para lograr esto, se utilizaron las redes sociales como método de difusión de información dirigido a los padres de familia de la comunidad Mi Casita Grande.

Al inicio no se contaba con una página de *Facebook* habilitada, ya que ya existía una página de la anterior edición de École 2020, pero no se contaba con la clave de acceso. Se pensó en crear una nueva página de *Facebook* para iniciar a École como un emprendimiento,

sin embargo, a partir de la recomendación de los jurados, la marca École pasó a ser parte de Mi Casita Grande, por lo que se utilizó la página oficial del centro.

En el año 2020, se creó la marca del proyecto École. En la edición del presente año se respetó la marca y los colores que se habían creado. Este año, École se convirtió en una marca de juguetes, en donde se creó una línea gráfica para los juguetes que se alineó a los gustos de los niños y niñas. Se crearon elementos como manchas, legos, lápices y gráficos para representar los talleres en donde se crearon los juguetes. En cuanto a formatos de piezas comunicacionales para redes sociales, se utilizaron *posts* estáticos, carrusel y videos.

Se usaron las plataformas de *Instagram* y *Facebook* de École y Mi Casita Grande, en donde se realizaron en total cuarenta y un *post* (*Ver Anexo 9*) en donde se habló sobre los beneficios y cuidado de cada uno de los juguetes. Así mismo, se habló sobre el juego libre, los juguetes ecológicos y sobre los beneficios de los juguetes en el desarrollo infantil. Además, era importante hablar sobre los hitos del desarrollo infantil en el rango de edad de seis meses a cuatro años, y acerca de la importancia del desarrollo de la imaginación en los niños niñas. Para complementar, se incluyeron ideas de juegos que puedan realizar los padres de familia con los niños y niñas dentro de su hogar.

Se creó una sección de “¿Sabías que?” (*Ver Anexo 9*) sobre los hitos del desarrollo infantil desde los seis meses hasta los cuatro años, en que se describieron las habilidades y destrezas que desarrollan los niños y niñas en el rango de estas edades. Se subieron también *post* informativos sobre los eventos de École, cómo fue el evento de la charla de La importancia de la imaginación y juguetes en la primera infancia. A su vez, se publicaron frases sobre la imaginación y sobre el juego. Se usaron frases de personajes como Jean Piaget, Aldous Huxley y Stuart Brown. Adicionalmente, se subieron fotos sobre el proceso de la creación de los juguetes École, describiendo de qué material se estaban realizando y cómo

ayudan a no contaminar más al medio mediante. Se comunicó sobre el diseño circular, del cual Cerdá menciona que se enfoca en repensar desde el inicio todo el proceso de creación de un producto para alargar al máximo su vida útil, cambiando el modelo económico lineal de “usar y desechar” por un nuevo modelo “circular” donde no hay final en la vida de un objeto porque puede volver a ser reusado, restaurado, reparado, reciclado o simplemente devuelto al medioambiente. Además, de hablar sobre el Ecodiseño cuyo enfoque conduce hacia una producción sostenible y un consumo más racional de los recursos.

Adicionalmente, se realizaron *posts* de agradecimiento a nuestros auspiciantes por el material donado. Uno de los auspiciantes fue Aguja Mágica por haber donado 7.2 kg en retazos de tela. Asimismo, para completar el componente uno, se realizaron 6 infografías digitales detallando características y beneficios de los 6 ecojuguetes de École. (*Ver Anexo 5*)

5.7.2. Elaboración de prototipos

Títeres de animales

Se crearon 5 títeres de diferentes animales, cada uno de los títeres tiene la medida de 8cm de ancho y 11 cm de alto. Este juguete es indicado para niños y niñas de edades desde 1 año en adelante. El juguete contribuye a desarrollar las habilidades sociales puesto que socializan con otros niños y cuidadores, también desarrolla la motricidad fina, ya que como lo describe García (2013) usa la armonía y precisión de los movimientos finos de los músculos de las manos, la cara y los pies; favorece el lenguaje en el caso de que el niño invente historias. Asimismo potencia su imaginación y creatividad que a su vez reforzará la función simbólica al representar mentalmente un objeto o experiencia vivida del niño al momento de jugar con los títeres. Los títeres son muy valiosos, ya que a través de ellos se pueden expresar ideas, sentimientos, así como representar hechos de la vida diaria. A los niños les gustan mucho los títeres y se les hace más fácil expresar lo que sienten por medio de ellos, ya que

los ven como una figura fantástica en la que pueden explotar su imaginación y creatividad (Araque, 2012).

Los títeres se elaboraron con retazos de pañolenci que fueron sobrantes de la confección quimions para niños con cáncer en un caso de los estudiantes de diseño gráfico. Nos inspiramos en las formas abstractas que se utilizan en la línea gráfica de École. Los animales se hicieron primero en digital, de ahí se fueron haciendo plantillas para ver cómo se podría fabricar cada títere. Después se realizaron varias pruebas para poder llegar a los moldes, se comenzó por el gato y de ahí se pudieron adaptar los demás animales. Se realizaron también pruebas con los colores de los animales, que van de acuerdo a la marca, se probó algunos tipos de cosida para ver cuál se veía mejor, y también se analizó los hilos, ya que al comienzo se tomó el hilo de color negro pero no se apreciaba bien el animal, llegando a elegir colores que se adapten a cada animal para que se aprecie las partes del cuerpo, como sus ojitos, su manos y sus orejas. Además, se realizó una base de retazo de madera, donde se la dividió en dos partes, se pegaron y se realizaron unos huecos para poner los tubos de madera para así poder colocar los títeres.

5.7.3. Testeo de ilustraciones de animales École

A partir del boceto de los animales de École, se generaron dudas sobre si los niños y niñas podrían reconocerlos, ya que se sabe que mientras el objeto es más cercano a la realidad el niño puede reconocerlo, lo cual fue comentado en la comisión. Para resolver la duda se realizó un testeo de las ilustraciones de los animales, con niños de diferentes edades.

Para el testeo se les presentó a catorce niños y niñas de 1 a 4 años, tres diferentes estilos de dibujos de animales domésticos: perro, gato, ratón, pato y conejo, incluidas las ilustraciones de École. Los niños se mostraron encantados con los dibujos y pudieron reconocer los animales con facilidad, no solo decían los nombres de los animales, sino que también hacían los sonidos. Al ver las ilustraciones de los animales de École los niños y niñas

dijeron frases como “Perro chiquito (niño A, 3 años)”, ”Qué pequeñito (niña A, 2 años)”, “Un pato gordo (niño B, 4 años)”, “Mira sus orejas y sus patas gordas (niña B, 4 años)”, “Un pato grande (niña C, 3 años)”, “El patito chiquitito (niño C, 4 años)”, “El conejo saltarín (niña D, 3 años)”, “Un ratón grande (niño D, 2 años)”. El testeó nos permitió conocer que los niños y niñas sí podían distinguir los animales diseñados por École.

5.7.4. Reflexión desde el perfil profesional

Entrar a un proyecto como École me ayudó a conocer cómo se plantea la idea de crear un juguete. Fue muy satisfactorio aprender todo lo que está detrás de un juguete, aun sabiendo lo importante que es el juego y los juguetes apropiados para los niños. Para mí fue un proceso largo y difícil, me costaba mucho pensar en un juguete ideal. Sin embargo, como equipo, siguiendo los parámetros de nuestras guías, pudimos crear 6 ecojuguetes originales que serán un gran aporte para el niño.

Comenzar en aprender de cero desde cómo se piensa en un juguete, como se va elaborando, como se ve más allá de la forma, me ayudó a adquirir nuevos conocimientos como profesional. Aprendí que a veces el fin del juguete puede variar de muchas formas, se puede jugar de distintas formas, no necesariamente para lo que fue hecho. Se trata también de que el niño explore con los juguetes sus creaciones, para que su fantasía y su imaginación le empujen a mil experimentos.

Asimismo, aprender de los conocimientos de mis compañeros de diseño gráfico me emocionaba mucho porque considero que es una carrera muy beneficiosa para todo lo que está a nuestro alrededor. Y usar esta profesión con los niños debe ser la primera en considerarse para crear juguetes, porque tiene que existir esta relación de conocimientos entre los juguetes y las necesidades de los niños y niñas para que el aprendizaje sea significativo y aporte a su desarrollo integral. Aprender sobre el diseño circular y la economía circular me ayudó a tener nuevos conocimientos, como por ejemplo que este diseño ayuda al medio

ambiente, en reducir los residuos y mantener dentro de un mismo ciclo (circular) los materiales y los productos en uso. Ver este diseño circular plasmado en los juguetes de École, fue una gran experiencia, no solo tuve la teoría sino también la práctica.

Por otro lado, realizar el taller de la imaginación fue una experiencia muy satisfactoria y significativa porque pudimos llegar a distintos padres de familia que compartieron muchas experiencias sobre el antes y después en el uso de su imaginación al momento de jugar con sus juguetes y cómo se sentían al hacerlo de esa manera. Como futura profesional, se me presentan algunos desafíos: uno de ellos es mantener la imaginación en los niños y niñas ya que de esta nace la creatividad, que es la capacidad de crear cosas nuevas, diferentes, de hallar soluciones a los problemas. Así que educar, potenciar y guiar la imaginación de los niños y niñas es una responsabilidad que conlleva no solo a inventar cosas nuevas, sino también observar, preguntar, tener ganas de descubrir. Es por eso que debemos respetar las preguntas e ideas inusuales, dar valor a las ideas originales, ofrecer oportunidades y favorecer sus actividades creativas.

Considero que ha sido un gran proyecto para mi experiencia personal y profesional, fue un gran desafío y mucho esfuerzo de prueba y error. Este último paso para culminar con esta etapa, fue muy importante ya que me permitió pensar y reflexionar no solo en el proyecto, sino aprender cosas nuevas y comprender la información relacionada con otros conocimientos o experiencias de la realidad. También reflexionar sobre nosotros mismos, sobre las necesidades no solo propias, sino de las personas que nos rodean.

Los proyectos de aplicación profesional son una gran estrategia de crecimiento personal y profesional. Es un referente por el que podemos desarrollar una autovaloración, saberes, habilidades específicas y capacidades. Además, se dirige a conocer, experimentar y llevar a cabo la propia forma de ser y hacer. Finalmente, pude conocer más sobre este proceso

de crear juguetes y vivirlo, más sobre mi carrera y estoy muy segura de querer seguir adquiriendo nuevos conocimientos para poner en práctica lo aprendido.

6. Conclusiones y recomendaciones

École es un proyecto que ha mostrado avances significativos desde que se inició en el año 2020. En esta segunda edición reemplazamos los materiales reciclados como cartones y envases – utilizados en la primera edición – por retazos de madera y tela para crear seis prototipos de juguetes resistentes y duraderos, con lo que innovamos ciertos aspectos como: la materia prima para sus juguetes ecológicos, la participación de padres y madres en talleres o charlas educativas y las distintas formas de estimular la imaginación y el juego libre en la primera infancia. Con lo alcanzado en estos dos años – 2020 y 2021 – se espera que la tercera edición del proyecto pueda establecer un emprendimiento con el fin de que se convierta en una fuente de ingreso para el centro de educación infantil Mi Casita Grande y a su vez genere trabajo para los habitantes del sector.

Durante el proceso de elaboración de los juguetes aprendimos mucho, experimentamos con nuevos materiales, técnicas, formas y, en especial, nos divertimos. Llevamos nuestra imaginación al límite para crear piezas únicas y versátiles aprovechando recursos que normalmente son desechados cumpliendo el principio del diseño circular referente al uso eficiente de materiales. Cada integrante del grupo exploró un área desconocida, los estudiantes de la carrera de Diseño aprendieron sobre educación inicial y las de Educación Inicial sobre comunicación y diseño. Fue así como consideramos al trabajo en equipo un pilar fundamental para el desarrollo del PAP.

Juntando nuestros conocimientos de diseño y educación con el de nuestras tutoras logramos cumplir con nuestros objetivos. Creamos juguetes que permitirán a niños y niñas

de 6 meses a 4 años divertirse, aprender además de adquirir y reforzar destrezas. Por otro lado, fue muy satisfactorio conocer y poder trabajar con la comunidad de Mi Casita Grande. Sin la ayuda de ellos no habiéramos podido avanzar con la investigación, conocer más a fondo al grupo objetivo, establecer conexiones con gente interesada en seguir apoyando el proyecto en futuras ediciones y, en especial, compartir un poco de nuestro conocimiento y entusiasmo sobre la importancia de la imaginación en los niños.

Nuestra recomendación a las futuras ediciones de École es aprovechar el camino que hemos recorrido y continuar utilizando las redes sociales de Mi Casita Grande para publicar avances del proyecto y también redireccionar a la cuenta oficial de École en Instagram. De esta manera, se llegará de forma directa a la comunidad y será más fácil que las personas relacionen a École como una parte de Mi Casita Grande. Por otro lado, creemos que es importante crear una campaña de posicionamiento de marca en la siguiente edición, así mismo, una página web que incluya información sobre el proyecto, una sección de donaciones y un catálogo de los juguetes de esta edición y los que se sigan diseñando cada año. Se recomienda que Mi Casita Grande continúe incluyendo actividades dirigidas a los padres donde se les siga recordando la importancia de la imaginación y del juego en la primera infancia.

Confiamos en que las nuevas carreras de diseño de productos y diseño textil e indumentaria de la Universidad Casa Grande apoyen a École desde sus áreas de especialidad, para poco a poco generar juguetes con mayores niveles de complejidad pero igualmente funcionales. Sería aconsejable que a partir de estas carreras capacitar a los artesanos del sector para que aprendan a leer planos y a utilizar productos naturales para dar acabados.

Esperamos que esta sistematización de experiencias diversas de nuestro proyecto llegue a ser un facilitador para la próxima edición École.

7. Referencias bibliográficas

Aguilar, S. (s.f.). *¿Qué es el Ecodiseño?*. Cegesti. Recuperado de:

http://cegesti.org/ecodiseno/que_es.htm

Alarcón, A., Coronel, H., Benjumea, C., & Rodríguez, M. (2016). *Influencia de la Familia en el Desarrollo de la Primera Infancia* (Tesis de grado, Corporación Universitaria

Adventista, Medellín, Colombia). Recuperado de

<http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/485/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Belabū. (2019). *Jugar·Crear·Imaginar*. Recuperado de

<https://belabu.com.ec/>

Brown, S. (2021). The science behind intergenerational Play. *PlayCore. Vol 1*. Recuperado

de <https://www.playcore.com/news/the-science-behind-intergenerational-play-vol-1>

Calidad y Gestión. (2020). *Calidad y medio ambiente*. Recuperado de

<https://www.calidadygestion.com/iso-14006-ecodiseno/>

Carlgren, F. (1989). *Pedagogía Waldorf una Educación hacia la Libertad*. Madrid:

Editorial Rudolf Steiner. Recuperado de

https://docenteslibresmdq.files.wordpress.com/2013/12/pedagogia_waldorf_calgren.pdf

Consejo de Organizaciones Internacionales de las Ciencias Médicas (CIOMS) y

Organización Panamericana de la Salud (OPS). (2017). *Pautas éticas internacionales para la investigación relacionada con la salud con seres humanos*. Cuarta Edición.

Ginebra: CIOMS. Recuperado de [https://cioms.ch/wp-](https://cioms.ch/wp-content/uploads/2017/12/CIOMS-EthicalGuideline_SP_INTERIOR-FINAL.pdf)

[content/uploads/2017/12/CIOMS-EthicalGuideline_SP_INTERIOR-FINAL.pdf](https://cioms.ch/wp-content/uploads/2017/12/CIOMS-EthicalGuideline_SP_INTERIOR-FINAL.pdf)

CuCuToys. (2021). *¿Quiénes somos?*. Recuperado de:

<https://cucutoys.es/es/content/15-Conocenos>

Declaración universal sobre Bioética y Derechos Humanos. (19 de octubre de 2005).

UNESCO. Recuperado de

<http://portal.unesco.org/es/ev.php->

[URL_ID=31058&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=31058&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

Decreto Legislativo. Art. 44 (2008). Constitución de la República del Ecuador. Recuperado de

<https://www.cosede.gob.ec/wp-content/uploads/2019/08/CONSTITUCION-DE-LA-REPUBLICA-DEL-ECUADOR.pdf>

Doris Duke Charitable Foundation. (s.f.). Fomentando los puntos positivos: Fortalecer los factores de protección para los niños y las familias. *Child Welfare*. Recuperado de

<https://www.childwelfare.gov/pubPDFs/fomentando.pdf>

Ecodukatoys. (2017). *Sobre nosotros - Ecodukatoys*. Recuperado de

<https://www.ecodukatoys.com/content/4-sobre-nosotros>

El juego del reciclaje o cómo concienciar a los niños. (2019). *Iberdrola*. Recuperado de

<https://www.iberdrola.com/medio-ambiente/reciclaje-para-ninos>

Estévez, R. (2020, Diciembre). *¿Qué es el diseño circular?*. EcoInteligencia.

Recuperado de <https://www.ecointeligencia.com/2020/12/disenio-circular/>

Fischer, I. (2017). El efecto de los celulares en la salud de bebés y niños menores de 5 años.

Clarín. Recuperado de

https://www.clarin.com/entremujeres/hogar-y-familia/hijos/efecto-celulares-salud-bebes-chicos-menores-anos_0_S14HS8oKg.html

Gonzalez, B. (2020). *La Familia y su influencia en el desarrollo infantil*. NeuroClass.

Recuperado de

<https://neuro-class.com/la-familia-y-su-influencia-en-el-desarrollo/>

- Hall, R. (2017). *Ética de la investigación social*. (Unidad de Bioética, Universidad Autónoma de Querétaro, Santiago de Querétaro, México). Recuperado de <http://unidadbioetica.com/libros/E%CC%81tica-de-la-investigacio%CC%81n-social.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: Mc Graw Hill Education. Recuperado de <https://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hincapié, D., López-Boo, F., & Rubio, M. (2020). El alto costo del COVID-19 para los niños. *Banco Interamericano de Desarrollo*. Recuperado de <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/El-alto-costo-del-COVID-19-para-los-ninos-Estrategias-para-mitigar-su-impacto-en-America-Latina-y-el-Caribe.pdf>
- Instituto Ecuatoriano de Normalización. (2013). *Sistemas de gestión ambiental* (NTE INEN-ISO 14006). Recuperado de https://www.normalizacion.gob.ec/buzon/normas/nte_inen_iso_14006.pdf
- Linares, A. (2008). *Desarrollo Cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky*. (Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Barcelona, España). Recuperado de https://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- López, D. (2020). Edward Lee Thorndike y John Broadus Watson: dos explicaciones del aprendizaje. *Educere*, vol. 25, (Nro. 81), pp. 647-656. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/356/35666225025/html/>
- Marín, I. (2009). Jugar, una necesidad y un derecho. *Aloma*, Vol 25 (233-249). Recuperado de

file:///C:/Users/Principal/Downloads/144645-Text%20de%201'article-196495-1-10-20091224.pdf

- Maritza Martínez, fundadora de El Baúl de Pinocho, es una madre repleta de capacidades. (15 de Marzo de 2020). *El Universo*. Recuperado de <https://www.eluniverso.com/larevista/2020/03/15/nota/7777365/maritza-martinez-fundadora-baul-pinocho-es-madre-repleta/>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014* (0042-14). Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Mundo VeoBio. (2018). *Juguetes de madera para niños y bebés - VeoBio*. Recuperado de <https://www.veobio.es/>
- Núñez, J. (2017). Los métodos mixtos en la investigación en educación: hacia un uso reflexivo. *Cadernos de Pesquisa, Vol.47* (Nro.164), p.632-649. Recuperado de <https://www.scielo.br/j/cp/a/CWZs4ZzGJj95D7fK6VCBFxy/?format=pdf&lang=es>
- Ramírez, P., Gamboa, E., & Patiño, V. (2014). La educación temprana para niños y niñas desde el nacimiento a los 3 años: Tres perspectivas de análisis. *Revista Electrónica Educare, Vol. 18* (Nro. 3). Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194131745005>
- Razeto, A. (2016). El involucramiento de las familias en la educación de los niños. Cuatro reflexiones para fortalecer la relación entre familias y escuelas. *Fondecyt, Vol. 9* (Nro. 2). Recuperado de <http://www.scielo.edu.uy/pdf/pe/v9n2/v9n2a07.pdf>
- Rodríguez, D., & Valldeoriola, J. (2015). Metodología de la investigación. (PID_00148555).

Recuperado de

https://pregrado.casagrande.edu.ec/aula/pluginfile.php/162695/mod_resource/content/1/Ro

Rodríguez, E. (2012). *Pedagogía Waldorf: un enfoque en educación* (Tesis de maestría,

Universidad Internacional de La Rioja, Barcelona, España). Recuperado de

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/530/Rodriguez.Elisabet.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Servicio de Acreditación Ecuatoriano. (2018). *Diseño y desarrollo de productos sin impacto*

ambiental. Recuperado de <https://www.acreditacion.gob.ec/ecodisenodeproductos/>

The LEGO Foundation. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición*. [Folleto].

Recuperado de

<https://www.legofoundation.com/media/3192/aprendizaje-a-trav%C3%A9s-del-juego-nuestra-definici%C3%B3n.pdf>

Tortoló, S., Torres, Y., & Ramos, V. (2016). Los juguetes como medio de desarrollo del niño de la primera infancia. *Atenas, Vol 1* (Nro. 33). Recuperado de

<https://www.redalyc.org/journal/4780/478049736011/html/>

Fondo de las Naciones Unidas para los Niños. (14 de enero de 2021). *Priorizar la educación para todos los niños y niñas es el camino a la recuperación*. Recuperado de

<https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/priorizar-la-educaci%C3%B3n-para-todos-los-ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-es-el-camino-la-recuperaci%C3%B3n>

Fondo de las Naciones Unidas para los Niños. (31 de agosto de 2021). *La pandemia por*

COVID-19 ha dejado a 6 de cada 10 familias sin acceso a servicios de primera infancia en Ecuador. Recuperado de [https://www.unicef.org/lac/comunicados-](https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/la-pandemia-por-covid-19-ha-dejado-a-6-de-cada-10-familias-sin-acceso-a-servicios-de-primera-infancia-en-ecuador)








[prensa/la-pandemia-por-covid-19-ha-dejado-a-6-de-cada-10-familias-sin-acceso-a-servicios-de-primera-infancia-en-ecuador](https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/la-pandemia-por-covid-19-ha-dejado-a-6-de-cada-10-familias-sin-acceso-a-servicios-de-primera-infancia-en-ecuador)












- Universidad Internacional de La Rioja. (2020). Qué es el desarrollo cognoscitivo y sus implicaciones en el ámbito de la Educación Especial. *Revista UNIR*. Recuperado de <https://www.unir.net/educacion/revista/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo/>
- Vargas-Rubilar, J. & Arán-Filippetti, V. (2014). Importancia de la parentalidad para el desarrollo cognitivo infantil: una revisión teórica. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 12 (1). Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v12n1/v12n1a10.pdf>
- Wawajoy. (2018). *Nosotros*. Recuperado de <https://www.wawajoy.com/nosotros.html>
- Woodhead, M., & Oates, J. (2013). El derecho al juego. *La primera infancia en perspectiva*, Vol 9. Recuperado de <https://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>

8. Anexos











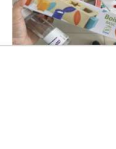

8.1. Anexo 1: Tabla de análisis de soluciones del mercado

1) Juguetes de 6 meses a 1 año

Edades: 6 meses a 1 año						
Fotos	Nombre	Descripción	Marca	Material	Función	Precio
	Stack N Roll fun	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de apilar y rodar - Incluye haces aplicables con 4 pelotas de colores. - Tiene 4 modos de jugar: rompecabezas, apilar, lanzar la pelota y combinar las pelotas con el color correspondiente 	Winfun	Plástico	<ul style="list-style-type: none"> - Razonamiento, - Motricidad fina y gruesa 	\$15,05
	Shake and match shape sorter	<ul style="list-style-type: none"> - Figura hexagonal - conjunto de 7 piezas con el propósito de embonar, reconocer los colores, figuras geométricas - estimular auditivamente a bebés 	Hape	Madera	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación óculo-manual - Estimulación auditiva - Reconocimiento de formas y colores 	\$30,03
	Peluche con Antifaz	Tiene un antifaz no removible que se puede mover, el fin de este es que simule que el peluche esta dormido (con el antifaz puesto) y despierto (colocando el antifaz en su frente)	Fisherprice	Tela	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sensoriales - Habilidades sociales 	
	León pequeño	<ul style="list-style-type: none"> - La melena gira y tiene 2 texturas diferentes. - Son los suficientemente pequeños para que niños puedan agarrar el juguete, pero grandes para que no haya riesgo de que se lo traguen. - Hay 2 modelos adicionales a este en la que ambos juegan con piezas que se pueden mover, distintas texturas y sonido. 	Fisherprice	Plástico: poliétileno	<ul style="list-style-type: none"> - Motricidad fina - Habilidades sensoriales 	6,79
	Rompecabezas de animales	<ul style="list-style-type: none"> - Tienen el tamaño ideal para que el niño o niña pueda agarrar correctamente cada pieza. - Cada lado del cuadrado tiene animales diferentes, por lo que permite que quien juegue no limite su imaginación, sino que tenga la oportunidad hasta de mezclar animales. - Realizado a base de madera, no contamina y es llamativo y con un diseño sencillo. - La pintura con la que se dibujó el animal no tiene textura, pero la madera es una textura que se diferencia. 	DeJeco	Madera	<ul style="list-style-type: none"> - Área cognitiva - Imaginación 	\$11,75
	Hacedor de lluvia	Es un sonajero de fácil agarre con su forma alargada y delgada, además en su interior con formas y bolitas de colores vivos	Little tikes	Poliétileno	<ul style="list-style-type: none"> - Motricidad fina - Curiosidad - Concentración - Habilidades sociales 	\$14,99
	Rompecabezas cartas monstroasas	Rompecabezas de distintas figuras geométricas para encajar, un cilindro para girar, más unas figuras para apastar	Fisherprice	Poliétileno	<ul style="list-style-type: none"> - Motricidad fina - Solución de problemas - Habilidades sensoriales 	\$17,99

	Cartillas de aprendizajes	-Cartillas doble cara de numeros y animales	Fisherprice	Tela	-Estimulación sensorial -Lenguaje	
	Peluche de mono	-2 peluches en uno, peluche de mono que se convierte en pelota	Fisherprice	Tela	-Habilidades sensoriales	
	Activity Zebra	Bola de rodillo con cuentas de sonajero, mariposa colgante y anillos de clacker - Mango mordedor para diversión masticable	Fisherprice	Poliétileno	-Motricidad gruesa -Habilidades sensoriales	\$16.06
	Cámara aprende conmigo	Cámara que al mirar por su perilla aparecen imágenes de figuras geométricas y cosas, ambas son nombradas en inglés y español!	Fisherprice	Plástico	-Cognitivas	11.98
	Monstruo come discos	Muñeco en el que se debe tratar de insertar discos pequeños dentro de aberturas para ganar.	Fisherprice	Plástico	-Habilidades motoras -Coordinación -Curiosidad	28.99
	Mancuerna cuenta y aprende	Pesa con dibujos que al encenderla y moverla enseña a contar, opuestos y hábitos saludables	Fisherprice	Plástico	-Enseña a contar, opuestos y hábitos saludables	19.99
	Tazón mágico combina y aprende	Tazón con ingredientes que al ser añadidos van contando, también canta el abecedario.	Fisherprice	Plástico	-Destrezas cognitivas -Nociones de insertar y quitar	36.99
	Chicken and egg stacking cup		Little Learner	Plástico	-Habilidades motoras finas -Razonamiento espacial	12.51
	Set de finger puppets	-5 títeres de dedo de animales salvajes	Toymarket	Caucho	-Habilidades sociales -Motricidad fina	\$15
	Roller- roller	- Un roller con sonido con colores brillantes primarios y secundarios -En su interior contiene una bola de madera que hace sonido al golpear los péndulos	Ecoplayec	Madera	-Percepción visual y auditiva	\$17
	Túnel recogible	Túnel recogible de colores primarios en forma de espiral, que se estira y recoge para guardarlo	Kindersariato	Tela y alambre	-Motricidad gruesa -Habilidades sensoriales	\$49

2) Juguetes de 1 año a 2 años

Edades: 1 a 2 años						
Fotos	Nombre	Descripción	Marca	Material	Función	Precio
	Lily musical push along	Lily es un pajarito bebe que canta alegremente y acompaña con su forma de adondar al bebé cuando aprende a caminar y equilibrarse sirviendole de soporte	PEPE & friends	Madera, plástico y acero	-Imaginación -Habilidades sociales -Resolución de problemas -Motricidad fina y gruesa	\$30.03
	Stack N Roll fun	Juego de apilar y rodar. Incluye tazas aplicables con 4 pelotas de colores. Tiene 4 modos de jugar: rompecabezas, apilar, lanzar la pelota y combinar las pelotas con el color correspondiente.	Winfun	Plástico	-Razonamiento -Motricidad fina y gruesa	\$15.05
	Legos	- Colores primarios y secundarios: azul, rojo, verde - 25 piezas grandes (que sean iguales o un poco más grandes que la palma de su mano)	Mega Bloks	Plástico	-Motricidad fina -Concentración -Imaginación -Creatividad con sentido de estética en colores y proporciones (Danke)	19.99
	Dados ABC	6 cubos con colores primarios y secundarios que contienen en cada cara una letra, palabra que empieza con la letra y una ilustración de la palabra	Danke	Plástico	-Proceso lecto-escritura -Asocia palabras con imágenes. -Coordinación y creatividad	
	Frog Toy	Juguete de dos ranas de madera con ilustraciones en ambos lados	Melissa & Doug	Madera	-Motricidad gruesa -Nociones de formas y colores	32.65
	Rocking pull train	Tren de madera de 6 piezas con diseño de animales de granja.	Melissa & Doug	Madera	-Motricidad fina y gruesa	26.12
	Frolicking Frog	Juguete de madera verde brillante y lunares de rana. Frolicking Frog rebota y se mueve mientras los niños tiran de juguete con ruedas con cuerda	Melissa & Doug	Madera	-Motricidad gruesa -Habilidades sensoriales	26.12
	Oruga arco iris	- 6 engranajes intercambiables - Cada engranaje tiene su color y el niño/a puede ordenar los colores a su gusto - Si un engranaje se mueve, todos los demás también lo harán	Melissa & Doug	Madera -Plástico	-Imaginación -Motricidad fina	\$21.62
	Maple Blocks	- Bloques de madera con colores brillantes - Con acabados no tóxicos	Hape	Madera	-Cognitivo	\$24.00
	Pepe sound stacker	- Juguete de apilamiento de seis piezas: trata de apilar Pepe de nuevo sin la forma y ver si puedes equilibrar las seis piezas apilables juntos. - Apila las piezas de colores; un divertido juguete apilable con un toque dulce; apilar las seis piezas de colores uno encima del otro.	Hape	Madera MDF	-Motricidad fina -Nociones de formas y colores	\$17.99
	Shake and match shape sorter	-Colorido clasificador de formas proporciona diversión sin fin ya que cada clavija va en su respectivo agujero -Incluye 6 lados de actividades educativas -Desarrolla las habilidades lógicas, matemáticas y espaciales de los niños	Hape	Madera	-Motricidad fina -Nociones de formas, colores y espaciales	\$30.03
	Bota	Contiene 4 figuras geométricas: Triángulo, estrella, círculo y cuadrado. Se tiene que insertar en el espacio correcto	Djeco	Madera	-Motricidad fina -Nociones de formas, colores y espaciales	\$18.25

3) Juguetes de 2 años a 3 años

Edades: 2 a 3 años						
Fotos	Nombre	Descripción	Marca	Material	Función	Precio
	Cucharas de palo y más!!!	Juego de cucharas para decorar a gusto propio: incluye cucharas, pinceles, pintura, ojos móviles, plumas, chinchillas, pompones, lana, fieltro y cinta.	Bambolina	Cucharas de madera	-Cognitivo -Creatividad -Nociones de colores, texturas y animales	\$21,49
	Fix it - Tool box	Caja de herramientas elaborada a base de madera con accesorios incluidos	Hape	Madera	-Motricidad fina -Coordinación óculo-manual -Juego simbólico	\$24,01
	Banco de trabajo para martillar	Banco para martillar, el juguete incluye 8 clavos coloridos, la mesa y el martillo.	Melissa & Doug	Madera y los clavos coloridos de plástico	-Coordinación óculo-manual -Cognitivo -Discriminación de colores	\$21,52
	Legos	- Colores llamativos - 100 piezas medianas	Mega Bloks	Plástico	-Cognitivo -Concentración -Imaginación y creatividad -Nociones en colores y proporciones (Danke)	
	Collar de un personaje específico	- Personaje específico de una marca de cuadernos y accesorios de escritorio	Lovely Paper	Plástico	-Cognitivo -Imaginación -Imitación	11,75
	Memory mascotas	- Contiene 36 piezas de forma cuadrada con figuras de animales -Son duraderos	Guden juegos en madera	Madera	-Cognitivo -Asociar pares -Lenguaje	\$6,99
	Carrito de Erizo móvil	Es un juguete móvil con forma de animal, que tiene cuatro ruedas permitiendo deslizarlo. -Cuenta con figuras geométricas con animales	Toyo_Kidsec	Madera	-Motricidad fina y gruesa -Coordinación ojo mano -Atención -Nociones de colores, animales y formas	
	Betty Boton	- Muñeca de trapo con 27 accesorios - Los accesorios son de vestimenta a la muñeca - Tiene accesorios que expresan emociones, por ejemplo tristeza, se le quita la sonrisa y se abotona la boca triste.	ALEX	Trapo y plástico (botones)	-Coordinación óculo-manual -Motricidad fina - Reconocimiento de emociones -Imaginación	\$30,57
	Set de cuentas	-30 cuentas de madera de colores brillantes en una variedad de formas -2 cordones coloridos incluidos	Melissa & Doug	Madera	-Motricidad fina -Cognitiva	\$21,62
	Geometric Slacker	-25 piezas de colores para combinar y apilar en tres varillas -Anillos, octógonos y rectángulos -Ideal para la construcción de habilidades diferenciación de forma, color y tamaño	Melissa & Doug	Madera	-Motricidad fina -Cognitiva	\$21,62
	Cooking Essentials	- Contiene alimentos como tomate, cebolla, rabano, queso, zanahoria y papa. - Viene con una tabla de cortar, cuchillo, rallador y cortador. - Ingredientes separables y utensilios diferentes para darles mayor realismo.	Hape	Plástico	- Motricidad fina -Cognitiva	\$21
	Pita Pocket	Rellenar un pan con ingredientes como lechuga, tomate, pepinillos, cebolla, queso, pimienta y peperoni	Hape	Plástico	- Motricidad fina -Cognitiva	\$18

4) Juguetes de 3 años a 4 años

Edades: 3 a 4 años						
Fotos	Nombre	Descripción	Marca	Material	Función	Precio
	Rompecabezas 9 cubos	- Rompecabezas de cartón para personalizar y armar. - Su dimensión es de 12(ancho)x12(largo)x12(alto) - El niño/niña y arma con compañía de un adulto los cubos de cartón, para luego armar el rompecabezas	Mundo Cartón	Cartón	-Motricidad fina -Estructuración espacial (al armar en correcto orden el rompecabezas)	\$9,07
	Tablero de pestillos (seguros)	- 6 seguros diferentes para cada puerta numerada - Dimensión de 29.5 x 1 x 38.1 centímetros - Las puertas se abren y se cierran con ayuda del seguro, dentro de las puertas se encuentran diferentes animales.	Melissa and Doug	Madera	-Motricidad fina - Nociones de colores, formas, números y animales	\$18,99
	Legos	- 790 piezas pequeñas con colores llamativos. El tamaño y la cantidad le permiten jugar más con las piezas que armen.	Mega Construx	Poliétileno	-Cognitiva -Concentración -Imaginación y creatividad -Nociones en colores y proporciones. (Danke)	
	Tangram	- 7 Fichas de plástico que pueden llegar a armar 9 figuras distintas con sus piezas. - Viene con un tablero, que se completa una vez colocadas todas las fichas (tipo rompecabezas) - Hay fichas pequeñas, por lo que se requiere la supervisión de un adulto.	Danke	Plástico	-Cognitiva -Creatividad -Pensamiento abstracto	
	Set de herramientas	- 5 herramientas de plásticos con colores vivos, que simulan a herramientas reales para construir	Ecuatoys	Poliétileno	-Coordinación -Creatividad -Experimentación y aprendizaje vivencial	\$2,49
	Bolos	- 1 pelota -10 piezas de bolos con ilustraciones de animales	Djeco	Plástico	-Coordinación -Concentración -Creatividad e imaginación	47
	Acción y reacción	Conjunto de piezas que permiten al niño armar circuitos y construir caminos para que una bolita de madera cumpla sus objetivos, como derribar unos dominos o llegar a un punto específico	Djeco	Madera y ciertas otras piezas de plástico	-Concentración -Imaginación -Estructuración espacial	52

	Set de Jardinería	Pequeño invernadero para reconocer el crecimiento y cuidados de las plantas	Hape	Plástico	-Coordinación -Creatividad -Experimentación y aprendizaje vivencial	57
	Dulce Catrina	Muñeca catrina con accesorios	Happy Inc	Tela	-Cognitivo -Habilidades sociales -Aprendizajes culturales	16,89
	Muñeco Woody de Toy Story 4	Muñeco de la película Toy story 4 saliendo de un carrusel, parte técnica de la película. Al levantarse la tapa se arma un carrusel y salen los demás personajes	Pixar	Polietileno	-Cognitivo -Imaginación -Memoria	40,99
	Fly Wheels	Palanca que al tirar de una cuerda las ruedas de sus costados salen despedidas.	Mattel	Plástico y caucho	-Motricidad fina y gruesa	29,99
	Aprender a contar del 1 al 10	Rompecabezas de numeros del 1 al 10 - 55 piezas - 3 a 4 años	Educa	Cartón (?)	-Cognitivo -Identificación de números -Asimilar el orden de los números -Noción de número con cantidad	8,06
	Alligator push toy (andador de madera para empujar)	Andador que incluye: - piezas giratorias y deslizantes - Barandales para empujar - Cabezas de cocodrilos que abren y cierran la boca cada vez que el niño/a camina - Ruedas llamativas con decoración relacionada al habitad del cocodrilo	Melissa & Doug	Madera	-Habilidades sensoriales - Motricidad gruesa (movimiento y equilibrio)	\$63,33
	Cuentas para atar	-27 cuentas de madera - 2 cuerdas - Las cuentas sirven para reconocimiento de números, figuras y desarrollar nociones de cantidades	Melissa & Doug	Madera	-Discriminación de colores - Nociones de cantidad y figuras geométricas - Motricidad fina	\$21,62
	Granja portátil	- Tablero de madera con el diseño de una granja que puede ser transportado como maletín - Incluye 17 piezas incluye un camión, tractor, 2 remolques con accesorios magnéticos, puente, granero con silo, granero, árboles, animales y heno	Melissa & Doug	Madera	- Fomenta el juego independiente - Motricidad fina y gruesa	\$38,19
	Peluche lienzo	-Muñeco lienzo de algodón lavable - Marcadores no tóxicos - Folleto informativo	Colorin	100% algodón	-Creatividad -Imaginación -Motricidad fina (pizza digital)	\$9,76
	Junior Mechanic	Moto armable de diferentes colores	Playgo	Plástico	-Creatividad -Imaginación -Motricidad fina (pizza digital)	\$10,29
	Kit construye barquito corcho	-Barco de corcho para armarlo -Elaborado con materiales ecológicos y la capacidad de flotación en aguas poco profundas del granulado de corcho prensado	Dideco	-Madera -Granulado de corcho prensado	-Habilidades sociales -Motricidad fina	19,95 Euros
	Construcción Bioblo colour combo friend ship	-Kit con 40 piezas de las mismas medidas de colores blanco, azul y verde - Son duraderos, resistentes y reciclables -Lavables con agua jabonosa sin riesgo de perder su coloración, dado a su sistema de coloreado por inyección	Bioblo	-Virutas de madera de abetos de explotación forestal certificada PEFC -Plástico reciclado y tiza -Los pigmentos para su coloración, por inyección	-Creatividad -Habilidades para la construcción -Concentración -Motricidad fina	22,00 Euros
	Spaceship top	-Un trompo con la figura de un alien, que simula a una nave espacial giratoria	Ecoplayec	-Madera -Cerdón	-Motricidad fina -Habilidades sociales -Concentración	\$22

8.2. Anexo 2: Manuales de especificaciones técnicas

1) Juguete Mi Casita Grande

Juguete de 6 meses a 1 año

Escala 1x1
(20 x 20cm)


- Pantone 146-7 U
- Pantone 110-14 U
- Pantone P 30-8 U












Listado de piezas a utilizar


x1


x1



x2



x2





Especificaciones técnicas


- 1 Utilizar pinturas no tóxicas para el usuario, como pintura acrílica
- 2 Las piezas deben carecer de filos o irregularidades que pongan en peligro al usuario
- 3 Se sugiere trabajar con MDF o play wood que tenga un espesor de:


3 a 6mm

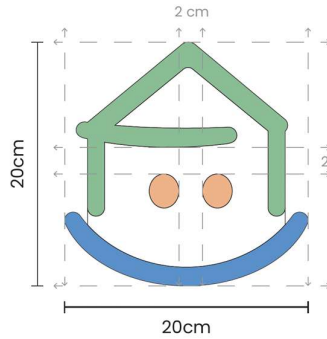

3 a 6mm


3 a 6mm



12 a 18 mm



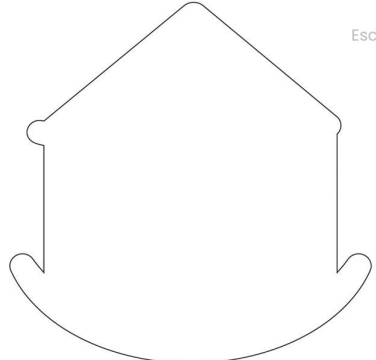

Dimensiones y márgenes a respetar



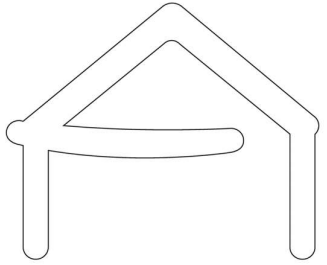

A continuación se presentarán las plantillas de cada pieza por separado, para que puedan ser impresas y recortadas en su tamaño original.



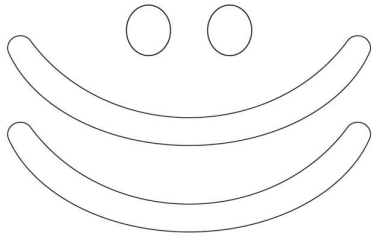

Escala 1x1


Escala 1x1

Escala 1x1

2) Juguete Ruleta de animales



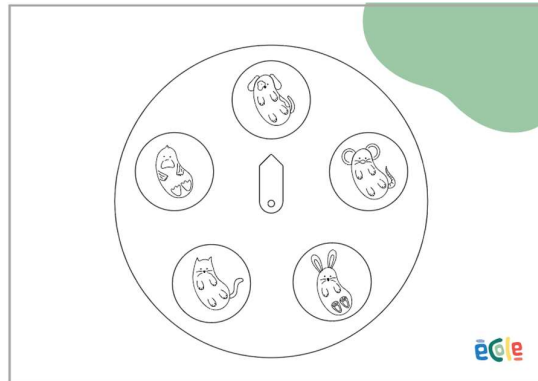
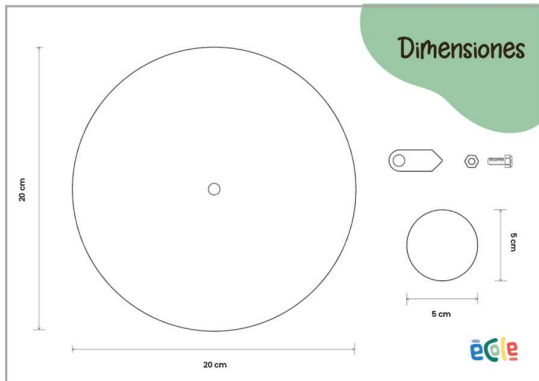
Juguete de 1 a 2 años

Listado de piezas a utilizar

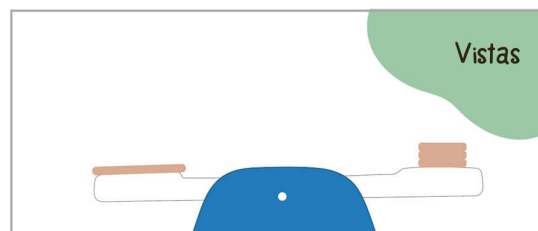
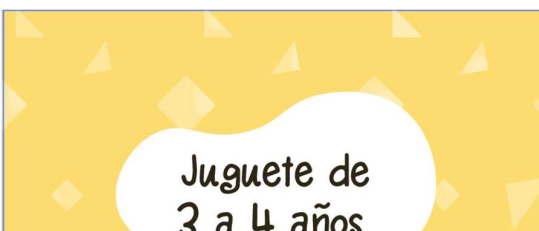
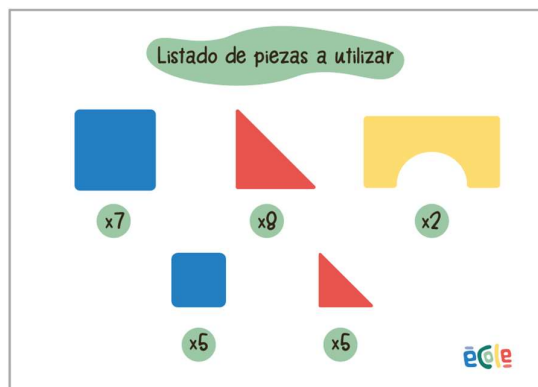
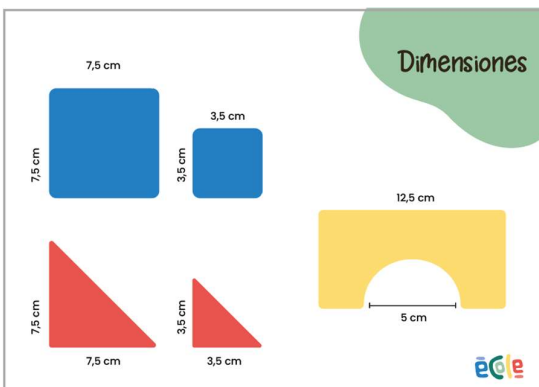
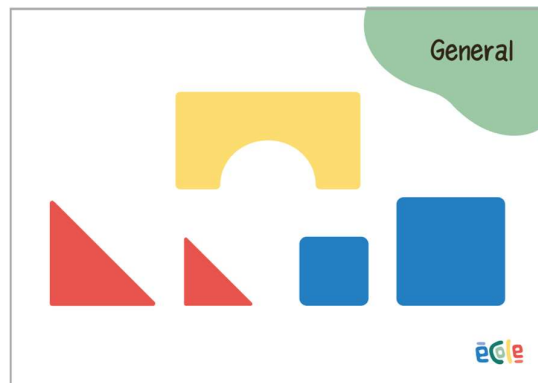


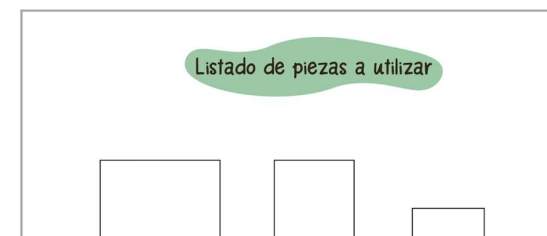
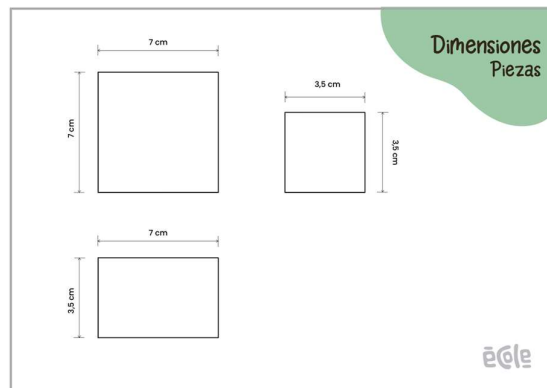
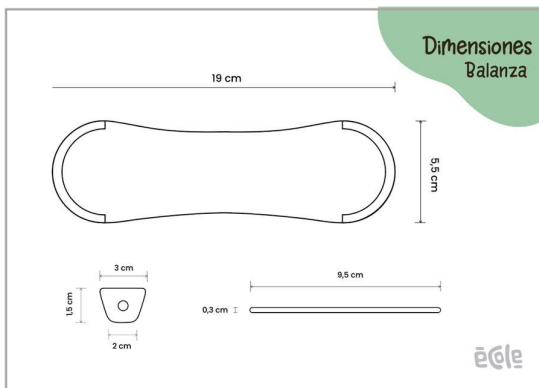
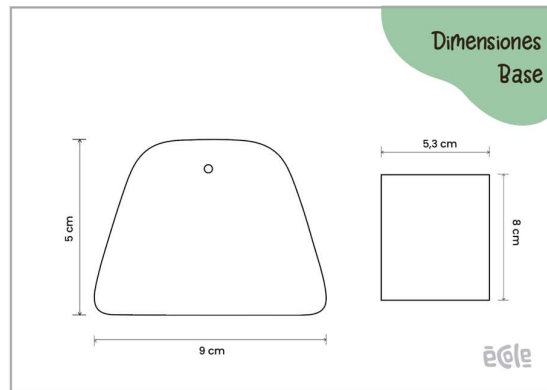
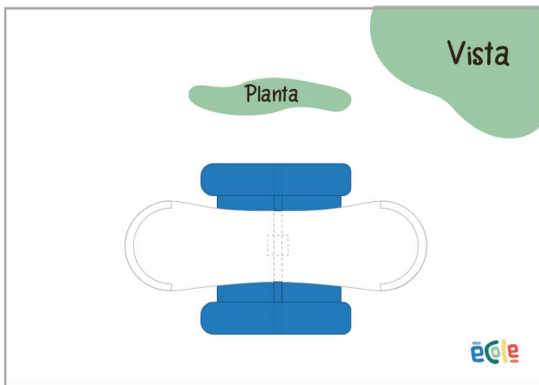
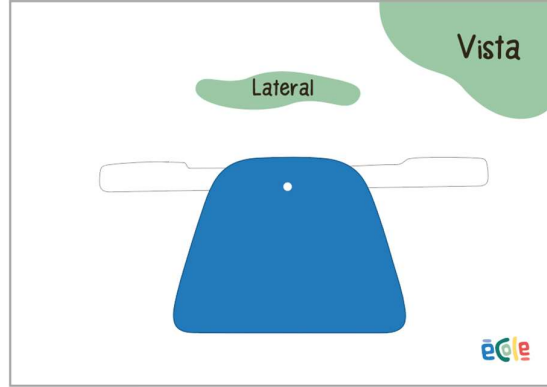
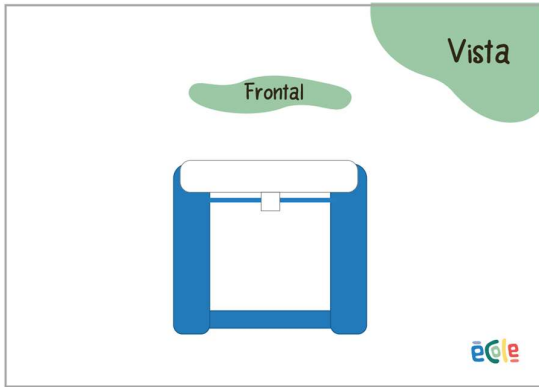




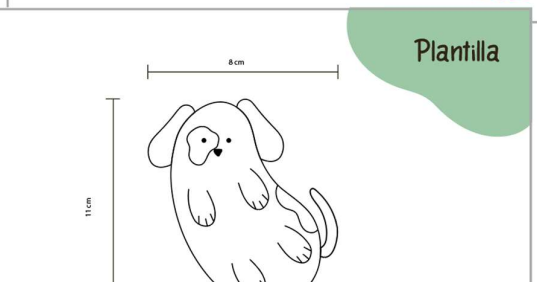
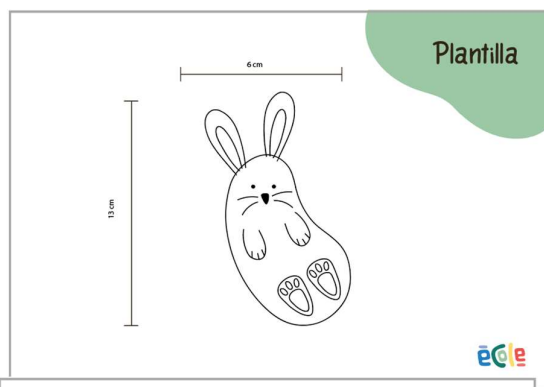
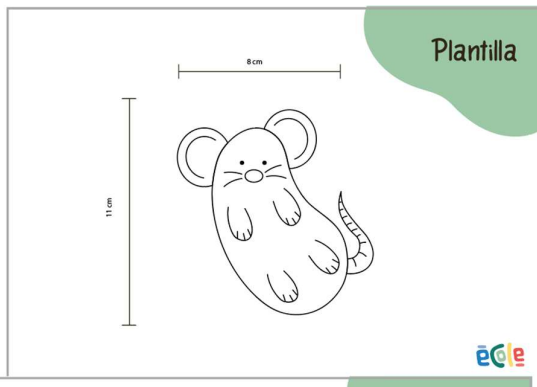
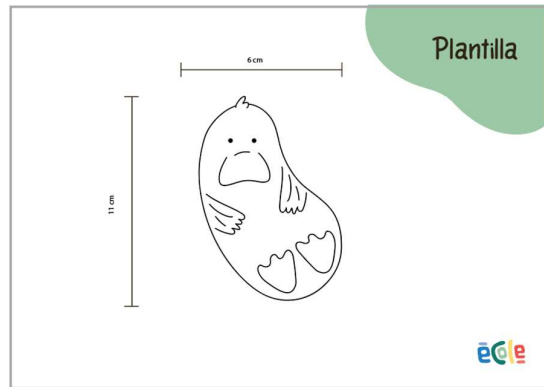
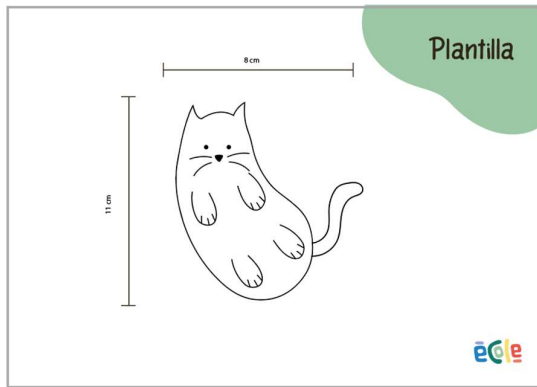
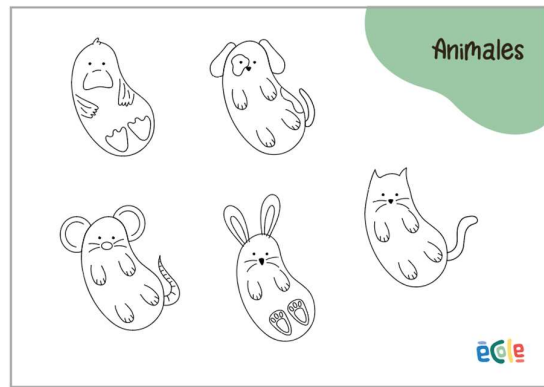


3) Juguete Apila conmigo

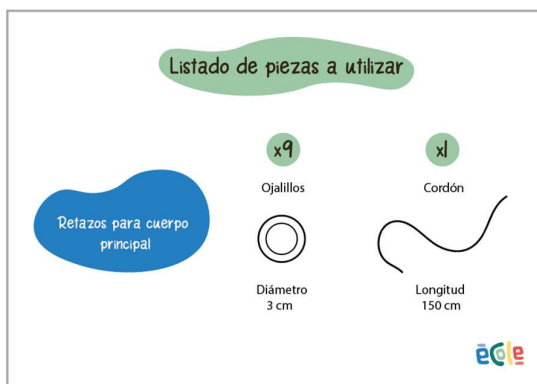
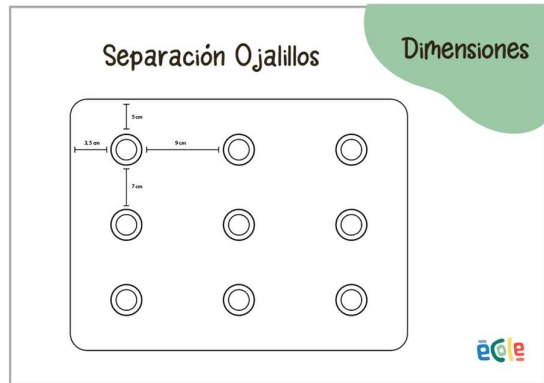
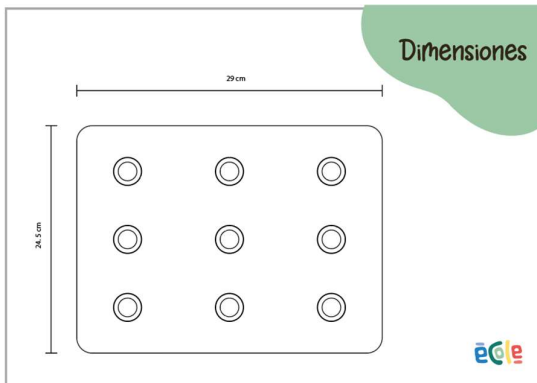
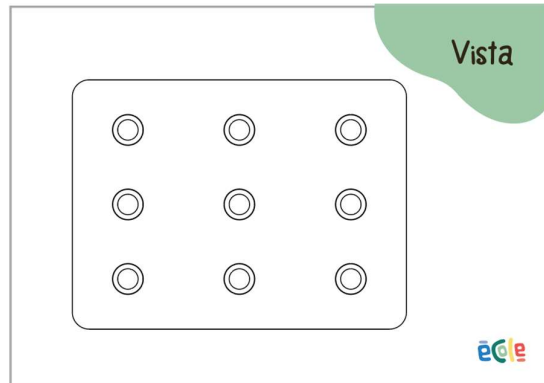




5) Títeres de animales



6) Cosiendo y Enhebrando



ole

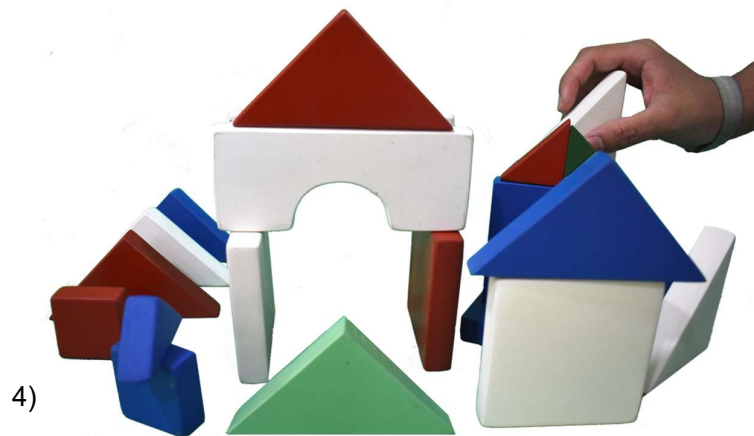
1) Mi Casita Grande

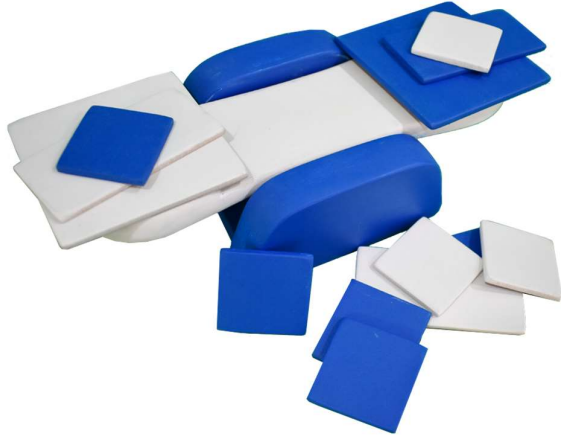


2) Ruleta de Animales



3) Apila conmigo

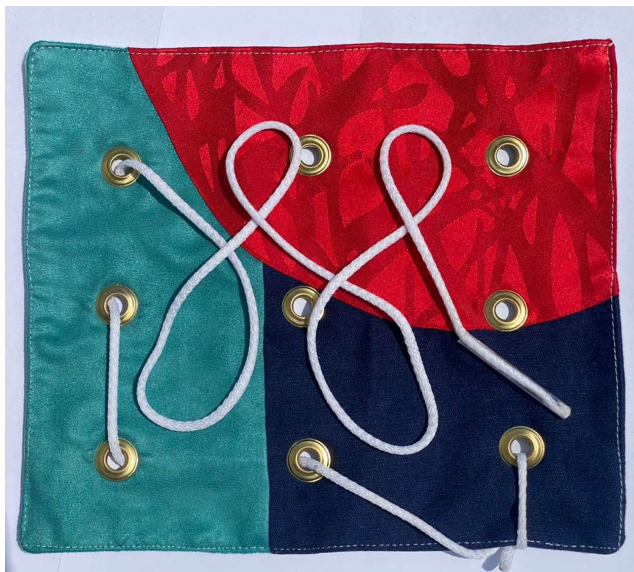




5) Títeres de animales



6) Cosiendo y Enhebrando

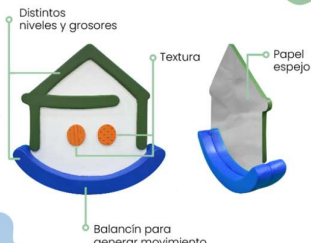


8.4. Anexo 4: Lanzamiento juguetes École 2021


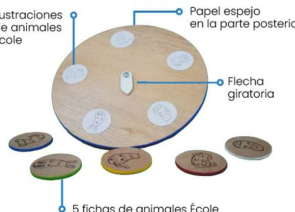


8.5. Anexo 5: Infografía digital/ Post informativo sobre juguetes



1) Juguete 1: Mi casita grande

<p>Juguete Mi Casita Grande</p>  <p>6 meses a 1 año</p>	<p>Mi Casita Grande</p> 	<p>Beneficios</p> <p>El balancín Mi Casita Grande estimula:</p> <ul style="list-style-type: none"> Las habilidades sensoriales por medio del tacto con las distintas texturas y niveles. Las habilidades sociales al interactuar con el juguete (el niño podrá imitar los movimientos del balancín). El sentido de identidad por medio del papel espejo (el niño podrá reconocerse y aprender partes de su rostro.)
---	--	---

2) Juguete 2: Ruleta de animales

<p>Juguete Ruleta de Animales</p>  <p>1 año a 2 años</p>	<p>Ruleta de Animales</p> 	<p>Beneficios</p> <p>La Ruleta de animales estimula:</p> <ul style="list-style-type: none"> El área cognitiva al asociar los 5 animales con su par. La motricidad fina al tener que manejar las fichas de cada animal El área del lenguaje, usando sonidos y los nombres de cada animal que será señalado con la flecha El sentido de identidad por medio del papel espejo (el niño podrá reconocerse y aprender partes de su rostro.)
--	--	---

3) Juguete 3: Sube y baja numérico

<p>Juguete Sube y baja numérico</p>  <p>3 años a 4 años</p>	<p><u>Sube y baja numérico</u></p> 	<p>Beneficios</p> <p>El sube y baja numérico estimula:</p> <ul style="list-style-type: none"> El área cognitiva al tratar de equilibrar la balanza a medida que se van colocando las piezas de cada lado. La capacidad que tienen los niños para solucionar problemas. La motricidad fina por medio de la manipulación de las piezas.
---	--	---

4) Juguete 4: Apila conmigo

<p>Juguete Apila conmigo</p>  <p>2 años en adelante</p>	<p><u>Apila conmigo</u></p> 	<p>Beneficios</p> <p>El juguete Apila conmigo estimula:</p> <ul style="list-style-type: none"> La motricidad fina por medio de la manipulación de piezas La coordinación óculo-manual al utilizar de manera simultánea los ojos y manos La imaginación, creatividad y resolución de problemas, por los distintos resultados que pueden alcanzarse al apilar las piezas y encajándolas entre ellas.
--	--	--

5) Juguete 5: Cosiendo y enhebrando

<p>Juguete Cosiendo y Enhebrando</p>  <p>2 años a 4 años</p>	<p><u>Cosiendo y enhebrando</u></p> 	<p>Beneficios</p> <p>El juguete Cosiendo y enhebrando estimula:</p> <ul style="list-style-type: none"> El área cognitiva y resolución de problemas al pasar la cuerda por las aperturas. La coordinación óculo-manual al tratar de enhebrar la pieza en el lugar exacto, o tratar de hacer lazos para aprender a amarrar los cordones. La imaginación, ya que el juguete no tiene un patrón específico que seguir.
--	---	--

6) Juguete 6: Títeres de dedos

Juguete
Titeres de dedo



1 año en adelante

Beneficios

Los títeres de dedo estimulan:

- Las habilidades sociales, al momento de interactuar el niño y su cuidador.
- La motricidad fina al utilizar los músculos de la mano al manipularlos.
- La imaginación, creatividad y la función simbólica al representar mentalmente un objeto o experiencia vivida del niño al momento de jugar con los títeres.

8.6. Anexo 6 : “Taller de Títeres”



8.7. Anexo 7 : Taller “Juegos de Memoria”



8.8. Anexo 8: Consentimiento informado



Consentimiento mutuo sobre conocimiento de participación en proyecto de grado

El Proyecto de Aplicación Profesional École realizará una validación con toma de fotos y videos de 6 juguetes realizados previamente, los cuales están dirigidos a niños/as de edades entre 6 meses hasta 4 años. Estas grabaciones y fotos son de uso didáctico en el marco del proyecto y por lo tanto esta investigación será publicada en redes sociales de École.

La participación en este proyecto es estrictamente voluntaria. La información y material que se recoja será de uso exclusivo para École y no se utilizará para ningún otro propósito fuera del proyecto y redes sociales del mismo.

Desde ya agradecemos su participación.

Yo, Ismael Flores Barrion autorizo el uso de las fotos y videos tomadas a mi hijo/a. Así mismo he sido informada por el grupo École sobre los objetivos del proyecto de grado dentro de la modalidad de Proyecto de Aplicación Profesional. He sido informada/o sobre la finalidad y el uso específico de las fotos y videos que se realizarán de mi hijo/a.

Ismael Flores Barrion

Nombre del Participante

C.I.: 0999687868

[Firma]

Firma del Participante



Consentimiento mutuo sobre conocimiento de participación en proyecto de grado

El Proyecto de Aplicación Profesional École realizará una validación con toma de fotos y videos de 6 juguetes realizados previamente, los cuales están dirigidos a niños/as de edades entre 6 meses hasta 4 años. Éstas grabaciones y fotos son de uso didáctico en el marco del proyecto y por lo tanto esta investigación será publicada en redes sociales de École.

La participación en este proyecto es estrictamente voluntaria. La información y material que se recoja será de uso exclusivo para École y no se utilizará para ningún otro propósito fuera del proyecto y redes sociales del mismo.

Desde ya agradecemos su participación.

Yo, Annabelle Figueroa Lizaraburu autorizo el uso de las fotos y videos tomadas a mi hijo/a. Así mismo he sido informada por el grupo École sobre los objetivos del proyecto de grado dentro de la modalidad de Proyecto de Aplicación Profesional. He sido informada/o sobre la finalidad y el uso específico de las fotos y videos que se realizarán de mi hijo/a.

Annabelle Figueroa Lizaraburu

Nombre del Participante

C.I.:0923537054

Firma del Participante



Consentimiento mutuo sobre conocimiento de participación en proyecto de grado

El Proyecto de Aplicación Profesional École realizará una validación con toma de fotos y videos de 6 juguetes realizados previamente, los cuales están dirigidos a niños/as de edades entre 6 meses hasta 4 años. Estas grabaciones y fotos son de uso didáctico en el marco del proyecto y por lo tanto esta investigación será publicada en redes sociales de École.

La participación en este proyecto es estrictamente voluntaria. La información y material que se recoja será de uso exclusivo para École y no se utilizará para ningún otro propósito fuera del proyecto y redes sociales del mismo.

Desde ya agradecemos su participación.

Yo, **Paola Sofía Serrano Santos** autorizo el uso de las fotos y videos tomadas a mi hijo/a. Así mismo he sido informada por el grupo École sobre los objetivos del proyecto de grado dentro de la modalidad de Proyecto de Aplicación Profesional. He sido informada/o sobre la finalidad y el uso específico de las fotos y videos que se realizarán de mi hijo/a.

Paola Serrano, hijo: Samuel Cabrera
Nombre del Participante

C.I.: 0921099784



Consentimiento mutuo sobre conocimiento de participación en proyecto de grado

El Proyecto de Aplicación Profesional École realizará una validación con toma de fotos y videos de 6 juguetes realizados previamente, los cuales están dirigidos a niños/as de edades entre 6 meses hasta 4 años. Estas grabaciones y fotos son de uso didáctico en el marco del proyecto y por lo tanto esta investigación será publicada en redes sociales de École.

La participación en este proyecto es estrictamente voluntaria. La información y material que se recoja será de uso exclusivo para École y no se utilizará para ningún otro propósito fuera del proyecto y redes sociales del mismo.

Desde ya agradecemos su participación.

Yo, Zaylín Brito autorizo el uso de las fotos y videos tomadas a mi hijo/a. Así mismo he sido informada por el grupo École sobre los objetivos del proyecto de grado dentro de la modalidad de Proyecto de Aplicación Profesional. He sido informada/o sobre la finalidad y el uso específico de las fotos y videos que se realizarán de mi hijo/a.

Leonardo Hernández Brito
Nombre del Participante

C.I.:0954691961

9.9. Anexo 9: Post informativos en redes sociales

1) Posts informativos



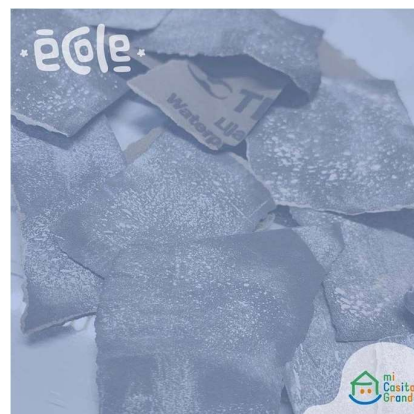


Te invitamos a conocer sobre:

La importancia de la imaginación y juguetes en la primera infancia

Expositora: Yanira De La Cadena
Psicóloga educativa y Magíster en desarrollo temprano y educación infantil

Jueves 23 de Septiembre
🕒 3pm 📺 Via zoom



* Pisa papeles *

¡Beneficios!

- 1 Ayuda a ejercitar el sentido del equilibrio
- 2 Fortalece la musculatura de sus extremidades inferiores



* Encuentrame *

Juegos desde casa

1/2

¡Beneficios!


- 1 Desarrolla la atención del niño
- 2 Amplia su conocimiento sobre el mundo que lo rodea y su vocabulario.





* La Imaginación *



- 1 Fomenta la resolución de problemas, proponiendo soluciones para distintas situaciones.
 - 2 Desarrolla la empatía, imaginando estar en los zapatos de otros.
 - 3 Experimenta el aprendizaje a través del arte, ya sea pintura, teatro o moldeando plastilina.
- 



“Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden por jugar”.

- Jean Piaget



Nada enciende más la mente de un niño como jugar.

- Dr. Stuart Brown



Jugar es diversión, reciclar es vida.

- Anónimo



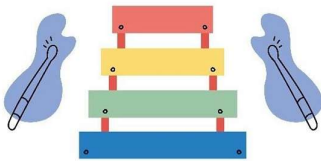
“

“Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden por jugar”.

- Jean Piaget

¡Feliz Día del Niño!

El secreto de la genialidad es conservar el espíritu del niño hasta la vejez






✧ Aldous Huxley ✧

”

La imaginación es el lápiz con el que el niño pinta sus mejores aventuras.

- Anónimo



2) ¿Sabías que?

Sabías que...

Los niños y niñas de 6 meses a 1 año

- Giran su cuerpo boca a arriba a boca abajo y viceversa.
- Sostienen completamente su cabeza.
- Logran sentarse de forma autónoma, sin apoyo.




Sabías que...

Los niños y niñas de 1 a 2 años pueden:

- Llenar y vaciar un recipiente con objetos.
- Encontrar objetos escondidos
- Imitar nuevos movimientos




Sabías que...



Sabías que...

