

# CARNAVAL DE MOVIMIENTOS



muncy



DISEÑO DE UN ARTEFACTO LÚDICO QUE PERMITA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA  
EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS, INSPIRADO EN EL DISFRAZ INDIVIDUAL AMANECER  
DEL CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS DE PASTO, NARIÑO.

XIMENA MUÑOZ RIVEROS

UNIVERSIDAD CESMAG  
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO  
SAN JUAN DE PASTO  
2024



DISEÑO DE UN ARTEFACTO LÚDICO QUE PERMITA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA  
EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS, INSPIRADO EN EL DISFRAZ INDIVIDUAL AMANECER  
DEL CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS DE PASTO, NARIÑO.

PROYECTO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE  
DISEÑADORA GRÁFICA

POR: XIMENA MUÑOZ RIVEROS  
ASESOR: EDISON ARMANDO RÁMOS

UNIVERSIDAD CESMAG  
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO  
SAN JUAN DE PASTO  
2024



Este proyecto tiene como objetivo diseñar un artefacto lúdico que permita fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 6 años. La propuesta se basa en la creación de un artefacto interactivo que integra elementos visuales y culturales del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, específicamente inspirados en un disfraz individual.

A través de este enfoque, se busca estimular las habilidades físicas de los niños mediante actividades que fomenten el movimiento, la coordinación y el equilibrio, al tiempo que se les introduce a la riqueza cultural de este patrimonio colombiano. El proyecto combina el diseño gráfico y el diseño de experiencias, aportando una herramienta educativa y recreativa que fortalezca el desarrollo psicomotriz en la infancia.

# NOTA DE ACEPTACIÓN

El proyecto titulado - Diseño de un artefacto lúdico que permita fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 6 años, inspirado en el disfraz individual Amanecer del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, Nariño, de la autora Ximena Muñoz Riveros, cumple con los requisitos para ser aprobado como trabajo de grado

Firma de jurado lector: \_\_\_\_\_

Firma de jurado observador: \_\_\_\_\_

Firma de asesor: \_\_\_\_\_



## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

El planteamiento del presente proyecto es responsabilidad del autor y de la Universidad CESMAG. Acuerdo número 071 de 2003 (octubre 15). Artículo 3. Responsabilidad: "El pensamiento que se expone en las obras de investigación publicadas o divulgadas por la Universidad CESMAG es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete la ideología de la Universidad".

## **AGRADECIMIENTOS**

En primer lugar, quiero agradecer a toda mi familia, especialmente a mis padres y hermanos, por ser parte fundamental de este sueño. En particular, quiero agradecer a mi madre, porque gracias a su amor y guía he alcanzado cada una de mis metas. Soy quien soy hoy gracias a ella. ¡Gracias por creer en mí!

También quiero agradecer a cada persona que fue parte de este proceso, en especial a mis docentes y amigos. Su apoyo, paciencia y amor fueron claves para que este proyecto fuera posible. Gracias por compartir sus conocimientos y por cada palabra de motivación. Los llevo en mi corazón y les agradezco mucho.

A mi asesor, Edison Ramos, gracias por su paciencia y apoyo constante. Aprecio profundamente el que haya compartido conmigo su conocimiento y experiencia, permitiéndome explorar más allá de los límites visibles y enseñándome que no hay barreras cuando se trabaja con amor y pasión.

Gracias por su compromiso y por el tiempo que dedicó a este proyecto.

**¡Muchas Gracias a todos!**

# DEDICATORIA

A mi mamá por su amor incondicional, por creer en mí, por sus sacrificios y por brindarme las herramientas que me llevaron a alcanzar este logro. Gracias, mamá, por estar siempre a mi lado, por apoyarme y darme la oportunidad de brillar como tú lo haces. Eres la mujer que me enseñó que el esfuerzo siempre vale la pena y que los sueños se logran con dedicación y constancia.

Tu apoyo ha sido mi mayor inspiración, tu guía y palabras me han dado fuerza en los momentos difíciles, ayudándome a ser quien soy hoy.

Dedico este logro a mi padre, por su apoyo incondicional, su ejemplo de constancia y sus consejos siempre llenos de sabiduría y amor. Gracias por enseñarme a trabajar con dedicación en cada proyecto de mi vida y por ser la guía que ilumina cada paso que doy.

A mis hermanos, por ser mi ejemplo de perseverancia, esfuerzo y amor en cada meta que nos proponemos. Gracias por ser mis mejores amigos y mi refugio; este logro también es de ustedes. A mi hermano Miguel Ángel, quien se ha convertido en una inspiración constante en mi vida: aunque la distancia nos separe, su ejemplo y sus palabras me recuerdan cada día que los sueños se cumplen y que nuestra prioridad siempre debemos ser nosotros mismos. Este logro también es para ti.

De manera especial, a mi amiga más leal y fiel, mi perrita Venus. Desde el principio, has estado a mi lado en las largas noches de estudio, en los días de alegría y en los momentos de cansancio. Gracias por cada bienvenida llena de entusiasmo al volver de clase y por recordarme, en cada instante, la importancia de disfrutar el presente. Tu presencia ha sido mi refugio y tu compañía, mi mayor aliento. Gracias por enseñarme, sin palabras, el valor de la lealtad y del amor incondicional; has sido mi paz y mi motivación para seguir adelante.

# CARNAVAL DE MOVIMIENTOS

Muncy

# TABLA DE CONTENIDOS

<b>Introducción</b>	<b>2</b>
<b>Contextualización</b>	<b>4</b>
<b>Problema de investigación</b>	<b>5</b>
<b>Formulación del problema</b>	<b>7</b>
<b>Justificación</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO 1: LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS</b>	<b>10</b>
1.1 Desarrollo Motor en la primera infancia (4 a 6 años)	10
1.1.1 ¿Qué es el desarrollo motor grueso? (DMG)	11
1.1.1.1 Características del DMG	12
1.1.1.2 Factores que influyen en el DMG	13
1.1.1.3 El Juego y los artefactos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa	14
1.1.1.3.1 Importancia del juego en el desarrollo motor	15
1.2 Artefactos lúdicos como herramientas para el desarrollo motor	17
1.2.1 Definición y propósito de los artefactos lúdicos	18
1.2.2 Relación entre el juego y el aprendizaje motriz	19
<b>CAPÍTULO 2: AMANECER</b>	<b>22</b>
2.1 Carnaval de Negros y Blancos: Origen y Significado	23
2.2 Amanecer, más que un disfraz	25
2.2.1 Un análisis estético de Amanecer	27
2.2.1.1 Colores, Formas, simbología y texturas de Amanecer	30
2.3 Elementos conceptuales aplicables al diseño lúdico	32
2.3.1 Vinculo entre la cultura y diseño	33
<b>CAPÍTULO 3: INTEGRACIÓN DE ELEMENTOS CULTURALES Y FUNCIONALES EN EL DISEÑO DE UN ARTEFACTO</b>	<b>33</b>
3.1 Cultura y diseño educativo	37
3.2 Perspectivas interdisciplinarias en el diseño lúdico	38
3.3 Importancia de los colores y formas culturales en la percepción infantil	39
<b>CAPÍTULO 4: PROTOTIPADO</b>	<b>41</b>
4.1 DESIGN THINKING	42
4.1.1 Empatía (Conozcamos)	42
4.1.2 Definir (Seamos Amigos)	47
4.1.3 Idear (Vamos a Crear)	48
4.1.4 Prototipado (Carnaval de Movimientos)	50
4.1.5 Indicadores	84
Referencias	90



## INDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1: Disfraz2	27
Gráfica 2: Disfraz3	28
Gráfica 3: Disfraz4	28
Gráfica 4: Disfraz5	28
Gráfica 5: Disfraz6	28
Gráfica 6: Puesta en escena1	29
Gráfica 7: Puesta en escena2	29
Gráfica 8: Puesta en escena3	29
Gráfica 9: Puesta en escena4	29
Gráfica 10: Observación directa	45
Gráfica 11: Observación directa2	45
Gráfica 12: Observación directa2	45
Gráfica 13: Observación directa3	45
Gráfica 14: Bocetos Munay	5
Gráfica 15: Marca Munay	51
Gráfica 16: Boceto Perso Gral.	51
Gráfica 17: Boceto Perso 2 y 3	52
Gráfica 18: Personaje y marca carnaval	52
Gráfica 19: Personajes 1	53
Gráfica 20: Personajes 2	53
Gráfica 21: Personajes 3	53
Gráfica 22: Personajes 4	53
Gráfica 23: Bocetos entorno	58
Gráfica 24: Vectores entorno	58
Gráfica 25: Comp1	59
Gráfica 26: Bocetos entorno2	60
Gráfica 27: Vectores entorno2	60
Gráfica 28: Huellas manos	61
Gráfica 29: Huellas pies	61
Gráfica 30: Instructivo	62
Gráfica 31: Tapete	63
Gráfica 32: Tarjetas Enterate	64
Gráfica 33: Tarjetas Pregunta	67
Gráfica 34: Tarjetas Reto	70
Gráfica 35: Combinaciones	72
Gráfica 36: Antifaz1	74
Gráfica 37: Antifaz2	74
Gráfica 38: Antifaz3	74
Gráfica 39: Antifaz4	74
Gráfica 40: Mockup caja abierta	77
Gráfica 41: Mockup caja cerrada	77
Gráfica 42: Troquel caja abierta	78
Gráfica 43: Plano técnico	79
Gráfica 44: Testeo1	88
Gráfica 45: Testeo2	88
Gráfica 46: Testeo3	89
Gráfica 47: Testeo4	89



# RESUMEN ANALÍTICO RAE

Muncy

## CARNAVAL DE MOVIMIENTOS

### OBJETIVO GENERAL

Diseñar un artefacto lúdico que permita fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 6 años, inspirado en el disfraz individual Amanecer del Carnaval de Negros y Blancos.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar los aspectos clave de la motricidad gruesa en niños de 4 a 6 años y su relación con el diseño de artefactos lúdicos, considerando sus necesidades físicas y cognitivas en esta etapa del desarrollo.
2. Reconocer las características estéticas, simbólicas y conceptuales del disfraz individual "Amanecer" del Carnaval de Negros y Blancos, para determinar elementos visuales y culturales aplicables al diseño del artefacto.
3. Analizar la integración entre los elementos culturales del disfraz y las dinámicas de motricidad gruesa, explorando su potencial para crear una experiencia lúdica significativa y educativa para los niños.
4. Diseñar los elementos necesarios para el desarrollo del artefacto lúdico.







# ENFOQUE Y MÉTODO

## ENFOQUE

La investigación es de enfoque cualitativo, está orientada en la descripción e interpretación, en el desarrollo creativo del disfraz individual del Carnaval de Negros y Blancos y la relación que tiene este con la cultura regional y con las industrias creativas y culturales.

## MÉTODO

El estudio se llevará a cabo con un método Histórico - Hermenéutico para así interpretar y analizar la morfología visual de un disfraz individual del Carnaval de Negros y Blancos, y como a través de este se logra proyectarlo en un producto o servicio que ayude al desarrollo psicomotor grueso en niños de 4 a 6 años.

# ÁREA DE INVESTIGACIÓN

Área: Humanidades según el portal DINA-OCDE

Sub área Arte – Disciplina Diseño

# LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Según el acuerdo No. 43 del cinco de diciembre de 2018, emanado por el consejo de investigaciones en el cual se actualizan las líneas de investigación de los grupos de Investigación Tipos Móviles e Ideograma Colectivo adscritos al programa de Diseño Gráfico y a partir de la fundamentación teórica de la línea (Coral, B., 2018, pág. 5) afirma que:

La línea: imagen, comunicación visual y procesos interactivos, se articula a un conjunto de múltiples acciones que se inscriben coherentemente a la disciplina del diseño en tanto que se direccionan a: estructurar, proyectar, coordinar y seleccionar adecuadamente los conceptos, a partir del análisis formal de la imagen. Puesto que la imagen siempre ha tenido una fuerza vital en los imaginarios de la sociedad. En tal sentido, según lo afirma (Ledezma y López, 2009, pág. 77) "La imagen, cediendo su lugar en esa división entre razón y verdad, se ocupa de cuestionar desde la raíz el orden del mundo", en efecto, el curso de la historia y la imagen como documento ha sido fiel testigo del acontecer de la humanidad, de igual forma los procesos subjetivos de la imagen ratifican esencialmente el cuestionamiento de la verdad absoluta a través del Arte.



# INTRODUCCION



## INTRODUCCIÓN

La motricidad gruesa es parte fundamental del crecimiento humano, en los niños de 4 a 6 años, el desarrollo de la motricidad gruesa es un proceso fundamental, ya que es por medio de esta que se fortalecen los grandes grupos musculares, los cuales se encargan de realizar actividades como caminar, correr, saltar etc. (Acuña Camones, 2005). En este contexto, los artefactos lúdicos se consideran como herramientas fundamentales que van a facilitar este desarrollo, al crear entornos que estimulan movimientos y exploraciones físicas. Según Bernal Villalobos (2020), los dispositivos considerados como artefactos lúdicos no solo ofrecen la oportunidad de aprendizaje, sino que también promueven en un conjunto la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

El diseño de un artefacto lúdico debe responder a las necesidades motoras y emocionales de los niños, donde se integren de tal forma que despierten el interés y fomenten la participación activa de los infantes. Valencia y Sánchez (2017) señalan que para determinar que un artefacto esté bien diseñado, este debe potenciar habilidades como equilibrio, fuerza y coordinación, conjuntamente con una contribución a su autoestima y confianza, haciéndolo a través de el reconocimiento por superar desafíos. Este enfoque asegura que los niños no solo se diviertan, sino que aprendan y desarrollen capacidades fundamentales que les permitan ser mejores en su vida cotidiana.





Además, es esencial considerar el contexto sociocultural para el que se desarrolla este artefacto, Suarez y Rodríguez (2018), señalan que si se incorporan elementos en el entorno cultural de los juegos y juguetes, directamente permitirá que los niños se conecten con su identidad y aprendan e interioricen tradiciones, lo que enriquece la experiencia lúdica. Por ejemplo, el diseñar un artefacto que esté inspirado en un disfraz del Carnaval de Negros y Blancos, no solo acoge la parte visual del disfraz, sino que rescata todos los elementos que representan tanto al carnaval, como al disfraz, e incluso a la narrativa de todo este contexto festivo, permitiendo que se fomente no solo la motricidad gruesa, sino que también transmita los valores culturales, patrimoniales y ancestrales.

En síntesis, el artefacto lúdico construye un puente para aprendizaje integral, que abarca desde lo físico, hasta lo cultural. Al combinar los aspectos motrices y simbólicos, no solo contribuye al desarrollo de los niños, sino que busca reforzar el vínculo con su entorno sociocultural. La investigación en este documento revela el potencial de estos artefactos como herramientas que permitan transformar la educación y el desarrollo infantil.

## CONTEXTUALIZACIÓN

Pasto es la capital del departamento de Nariño en Colombia, es una ciudad llena de diversidad y tradición cultural, además de tener un lazo profundo con el arte popular. Pasto está situada en la zona sur de la región andina y su identidad se ha forjado a lo largo de siglos en un entrono que se caracteriza por sus paisajes montañosos, sus parcelas tintadas de muchas tonalidades de verde, conocida como el tapiz de retazos, además de la influencia indígena ancestral y colonial. La ciudad es reconocida por su importante papel en la preservación de las expresiones culturales, siendo el Carnaval de Negros y Blancos la máxima expresión de arte y cultura que le dan identidad y orgullo a los Pastusos. (Zambrano, 2013)

El Carnaval de Negros y blancos, celebrado desde antaño y abarcando desde el 28 de diciembre, hasta el 7 de enero, es una festividad Pastusa que fue declarada como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO en 2009. Esta festividad combina elementos indígenas ancestrales, coloniales, afro y modernos, a través de una fusión que refleja la diversidad de Pasto y de la región Nariñense. Durante esta festividad, la ciudad se llena de color, música y alegría, donde destacan desfiles, comparsas, disfraces, entre muchos otros que simbolizan historias tradiciones y valores adquiridos y propios de la región. (UNESCO, 2009)

Dentro de las muchas categorías del carnaval, la modalidad del disfraz individual resalta como expresión artística, ya que esta permite una mayor libertad creativa. La modalidad del disfraz no solo exhibe el talento en diseño, confección o coreografía, sino que tiene un fuerte componente simbólico y narrativo, ya que el portador es un representante vivo de historias, conceptos y tradiciones. El presente proyecto selecciona esta categoría como inspiración gráfica ya que permite explorar temáticas profundas en cuanto a significado y generar un impacto visual y emocional a través de las formas, texturas y colores, además, permite destacar la individualidad del disfraz en un contexto de colectivo cultural del carnaval. (Zambrano, 2013)





# PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

## Descripción del problema

Los problemas psicomotrices en los niños se deben a que no ha habido un desarrollo adecuado, el cual no permite un aprendizaje de sus habilidades motoras, la causa de estos problemas no es concreta ya que pueden presentarse por diversas razones por ejemplo las alteraciones genéticas o metabólicas, dificultades en la gestación o parto, patologías o enfermedades, trastornos nerviosos o musculares entre otras. Sin embargo, hoy en día se ha evidenciado que los niños están expuestos a una serie de cambios drásticos respecto al espacio y materiales que utilizan para socializarse y aprender, afectando así su psicomotricidad gruesa.

Ya que no está siendo trabajada adecuadamente ni en el hogar como en las instituciones educativas, ya que tanto los padres como sus educadores no tienen un alto conocimiento del área psicomotriz en los niños, ocasionando la dificultad de percibir e identificar estos problemas a temprana edad, produciendo en el niño dificultades en su aprendizaje, relaciones sociales, limitación en el lenguaje corporal o actividades que puedan realizar en su vida cotidiana, falta de confianza, baja autoestima y demás. La psicomotricidad se divide en dos momentos, motricidad gruesa y motricidad fina.

Para este proyecto se optó por trabajar la motricidad gruesa, la cual nos permite el desarrollo de habilidades que involucran a todo el cuerpo como piernas, brazos y torso, conexión cuerpo/mente, sin embargo, estas son la base fundamental de habilidades motoras finas.

La motricidad gruesa también está relacionada con otras destrezas como:

- El equilibrio
- Coordinación
- Fuerza física
- Conciencia corporal
- Tiempo de reacción
- Autoestima

## Descripción del problema

La elección de trabajar con el disfraz individual del Carnaval de Negros y Blancos se fundamenta en el objetivo de promover el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas a través de sus elementos gráficos y conceptos básicos. La creatividad juega un papel fundamental en esta propuesta, ya que estimula la imaginación y la expresión personal. De este modo, se busca cultivar un sentido de pertenencia cultural hacia el Carnaval, fortaleciendo el aprendizaje, la percepción del entorno, las relaciones sociales, la expresión emocional y la autoestima de los niños.

Berruezo, defendía la importancia del desarrollo psicomotor como un medio para que la persona conozca la manera concreta de su ser y su entorno, y adaptarse mejor a ello. (P, 1994)

El juego lúdico será evaluado en niños de 4 a 6 años de un jardín infantil de la ciudad de Pasto. Esta evaluación tiene como objetivo medir la efectividad del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, centrándose en habilidades motoras específicas como son el equilibrio, la coordinación, la agilidad mental, la lateralidad y la creatividad. Además, se observará la experiencia que tienen los niños durante la participación en el juego, lo que proporcionará información valiosa sobre su percepción y disfrute del mismo.







## FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo a través del diseño de un artefacto lúdico se puede fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 6 años?

## JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 6 años es parte esencial de su crecimiento, ya que es a través de esta que podrán adquirir habilidades físicas básicas definidas como equilibrio, coordinación y fuerza. Sin embargo, existen contextos culturales en los que la falta de recursos y estrategias de mitigación adecuadas, pueden limitar el desarrollo adecuado del menor, lo que genera efectos negativos en el aprendizaje y el desarrollo físico infantil. Por eso es necesario implementar artefactos que fomenten el desarrollo integral en las primeras etapas del crecimiento, artefactos que sean herramientas de estimulación tanto motriz, como personal. (Hernández y Suárez (2015)

En congruencia, el incorporar elementos culturales dentro de los artefactos lúdicos, no solo responde a hacerlos más estéticos y llamativos, sino que los hace significativos. En una región como Pasto, donde la riqueza cultural cuenta con una magnitud tan exponencial, teniendo además el Carnaval de Negros y Blancos, el cual es Patrimonio cultural de gran relevancia, el diseñar un artefacto basado en esta festividad permitirá no solo el reforzar la motricidad, sino que también genere sentido de pertenencia hacia la cultura en los niños. El integrar narrativas como la del disfraz Amanecer, con su simbolismo y cromática, generará que el artefacto lúdico pueda ofrecer una experiencia enriquecedora, que combine juego, desarrollo físico, aprendizaje y apropiación cultural. (UNESCO, 2009)





# CAPÍTULO I

## LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS

La motricidad gruesa se refiere a las capacidades motoras que demandan la participación de numerosos grupos musculares; estas incluyen acciones como caminar, correr, saltar, escalar, lanzar o conservar el equilibrio. Son elementos esenciales y considerados en el crecimiento físico de los niños, ya que son entidades dinámicas y altamente activas durante todo su ciclo de desarrollo. Para los niños, el movimiento es imprescindible, ya que la mayor parte del proceso de aprendizaje tiene lugar en el juego. (Arce Villalobos & Cordero Álvarez, 1996).

Entre los 4 y 6 años, los niños logran avances significativos en el desarrollo motor grueso, lo que les permite interactuar más eficazmente con su entorno y realizar actividades físicas.

### C1.1 Desarrollo motor en la primera infancia (4 a 6 años)

Berk (2009) argumenta que el progreso del desarrollo infantil se acelera durante los primeros años de vida. El desarrollo motor durante la infancia ocurre en diversas fases, donde los niños avanzan desde movimientos incoherentes hasta destrezas motoras más sofisticadas y coordinadas. Durante los 4 y 6 años, la nitidez y exactitud en las actividades motoras de los niños se incrementan de manera notable. Adicionalmente, indica que en esta fase las destrezas motoras se intensifican, como mantener el equilibrio al caminar en línea recta, romper la cuerda y arrojar o recibir objetos. Esta etapa es crucial en el crecimiento motor de un niño, ya que las destrezas obtenidas constituirán el fundamento para el desarrollo de actividades más especializadas posteriormente en la infancia, e incluso durante la adolescencia y la etapa adulta.

Las etapas de la primera infancia y entre la fase inicial y elemental (Arce Villalobos & Cordero Álvarez, 1996), pueden interpretarse como las decisiones que afectan el desarrollo del individuo en sí mismo. Finalmente, se puede deducir que, si el individuo en estas etapas se desarrolla correctamente y se ejerce de forma eficaz, alcanzará un rendimiento significativamente superior al



de aquellos que no investigaron adecuadamente su desarrollo motor en ese periodo. Además, la habilidad para coordinar el movimiento de los músculos grandes de forma suave y regulada es un componente crucial de la autonomía física y el desarrollo activo de diversas actividades, ya sean lúdicas, recreativas o deportivas; conforme los niños de 4 a 6 años mejoran su motricidad gruesa, pueden realizar actividades que demandan más habilidad o que conllevan un mayor reto físico. (Hughes, 2010)

Otro elemento que impacta en el progreso cognitivo de una persona es la evolución de la motricidad gruesa, dado que los movimientos físicos tienen una relación directa con el crecimiento cerebral. De acuerdo con Pica (2011), el desarrollo motor y la vivencia durante la infancia favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas avanzadas como la memoria, la concentración y la solución de problemas, dado que estas facilitan la percepción y análisis de diversas circunstancias desde una perspectiva distinta. La realización de actividades que fomenten el desarrollo motor grueso no solo potenciará la actividad física, sino que también estimulará diversas zonas cerebrales responsables del control motor, la organización y la toma de decisiones, impactando de esta manera directamente no solo en la conducta física sino también en el bienestar personal del niño.

### **C1.1.1 ¿Qué es el desarrollo motor grueso?**

El desarrollo motor grueso se refiere al progreso y evolución en lo que refiere a las habilidades que involucran los grandes grupos musculares del cuerpo, es decir, los que se encargan de habilidades como correr, caminar, saltar, trepar, etc. Estas habilidades son fundamentales en movilidad y coordinación, son las que determinan que y como el niño interactúa con su entorno. Comprendiendo a Gallahue y Ozmun (2006), el desarrollo motor grueso es un proceso que paso a paso evoluciona, iniciando desde el movimiento más simple, hasta realizar las tareas más complejas, dando como resultado final la ganancia de fuerza, coordinación y confianza en sus capacidades físicas.

Por tanto, según lo anterior se puede definir que el desarrollo motor grueso desarrolla y fortalece habilidades como el equilibrio, siendo este la base de la estabilidad corporal, la coordinación, encargándose de la conexión entre la mente y el movimiento y la fuerza, que actúa como el motor de los movimientos.

### **C1.1.1.1 Características del desarrollo motor grueso**

En la etapa de los 4 a los 6 años, los niños experimentan avances en el desarrollo de su motricidad gruesa, donde estos mejoran su coordinación, perfeccionan su equilibrio y control corporal, fortalecen sus músculos y desarrollan su lateralidad.

**Coordinación:** la mejoría en su coordinación influye directamente en como el niño realiza movimientos más seguros y eficientes, desde el aprender a caminar con mayor estabilidad, hasta correr con mayor velocidad. (Berk, 2009)

**Equilibrio y control corporal:** El equilibrio es parte fundamental del desarrollo físico de un niño, ya que esto asegura que las actividades que realice sean más seguras para sí mismo, es decir, al tener equilibrio y mejorar su control corporal, permiten que el niño realice actividades más seguras y se desarrolle con mayor fortaleza física y mental. (Ginsburg, 2007)

**Fortalecimiento Muscular:** Las actividades físicas donde actúen los grupos musculares encargados de la motricidad gruesa, permiten que el niño aumente su fortaleza física y su resistencia, permitiendo que el mismo se permita retos aún mayores, sin que estos representen un riesgo para su integridad. (Hughes, 2010)

**Lateralidad:** De los 4 a los 6 años, los niños comienzan a tener una periferia predilecta, es decir, distinguen y utilizan con preferencia una de sus manos y una de sus piernas para realizar actividades básicas, como escribir o patear, lo que infiere en su desarrollo hasta la adultez.



### C1.1.1.2 Factores que influyen en el desarrollo motor

El desarrollo motor es un proceso donde intervienen diversos factores, como lo son el factor genético, ambiental y educativo; estos factores pueden determinar como el niño adquiere diferentes habilidades motoras que son fundamentales.

**Factor Genético:** Estos están vinculados a su sistema nervioso, su desarrollo y maduración, en como esto predispone desde la genética el avance del niño. La evolución motora del niño esta en gran medida predefinida por características hereditarias, como la contextura muscular, coordinación motora o la capacidad de respuesta del sistema neuro muscular, según Rosselli y Matute (2007), el desarrollo cerebral y la relación entre el carácter cognitivo y conductual están determinados por patrones genéticos que intervienen desde el nacimiento y predisponen en gran medida cómo evolucionará el cuerpo y la mente del infante.

**Factores Ambientales:** Los entornos físicos y ambientales juegan un papel crucial en el desarrollo motor del niño. La exposición a diversos estímulos que permitan la interacción del niño con elementos o actividades que fomenten su desarrollo, como juguetes y actividades al aire libre, fomentan el incremento en habilidades motoras gruesas, además de condiciones de salud parental o socioeconómicas pueden influir también en su motricidad gruesa. El Hospital Nacional Daniel A. Carrión de Perú (2018), realizó un estudio que identificó como el nacer con bajo peso o la prematuridad están relacionados con retrasos psicomotores en los niños, donde los más afectados son aquellos que nacen y se desarrollan en ambientes con limitaciones sociales, económicas y culturales.

Factores Educativos: Los niños son receptores natos, es decir que gran parte de su aprendizaje se basa en la experiencia o el ejemplo, por tanto, es en casa y en la escuela donde adquieren la mayor cantidad de aprendizaje. Los programas educativos en los que se incluyen actividades físicas y juegos de coordinación y equilibrio, permiten que el niño se desarrolle de una manera más óptima, lo cual influye en él tanto física, como social y emocionalmente, al permitirle interactuar con otras personas. Los modelos pedagógicos enfocados en neuropsicología infantil sugieren que una forma eficaz de optimiza el aprendizaje en etapas tempranas es la interacción social y cultural. (Rosselli & Matute, 2007)

#### **C1.1.1.4 El Juego y los artefactos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa**

Los juegos, artefactos lúdicos y dinámicas que fomenten el movimiento y se utilicen como herramientas para el desarrollo motriz en niños, permiten que estos se desarrollen de una manera eficiente tanto física, como social y cognitiva. Según Pica (2011), los niños aprenden a través del ejemplo y la experiencia, es decir que, si una acción específica les enseña o instruye, estos podrán dominar de forma más eficaz y con mayor facilidad aquello en lo que se los instruyó; por tanto, se entiende que el juego físico a través de la práctica motriz en un entorno dinámico y social, permite que el niño aprenda, comprenda y perfeccione actividades y movimientos de una forma eficiente. Además, los artefactos lúdicos, pueden ser diseñados específicamente para fomentar estas habilidades; elementos como columpios, toboganes, bicicletas, circuitos de obstáculos y movimiento pueden proporcionar la oportunidad de que los niños practiquen y perfeccionen sus habilidades motoras gruesas mientras juegan, se divierten y socializan.





#### C1.1.1.4.1 Importancia del juego en el desarrollo motor

El juego es esencial en la infancia, este actúa como una herramienta de aprendizaje y desarrollo natural. Según Acuña Camones (2020), los juegos tradicionales, dinámicos y lúdicos, fomentan la mejora en habilidades motoras, lo que permite al niño fortalecer su musculatura, lo cual beneficia directamente su condición física, salud y coordinación. Estas actividades no solo influyen en el desarrollo físico, sino que también social, emocional y cognitivo, fomentando tanto la interacción, como la resolución de problemas.

Por otro lado, dice Pica (2011), que una de las formas para fomentar el desarrollo motor en niños es a través de los juegos, esto por medio de la repetición de movimientos complejos, estimulando conexiones neuronales y potenciando directamente la memoria motriz y la integración sensorial. En la primera infancia esto es bastante relevante, ya que es en esta etapa donde los niños desarrollan patrones básicos de movimientos, los cuales serán las bases que le permitan desarrollar actividades más avanzadas.

Desde una perspectiva educativa y comprendiendo a Bernal Villalobos (2020) se deduce que la incorporación de juegos y actividades diseñadas específicamente para trabajar la motricidad gruesa, contribuyen a mejorar el desempeño académico, ya que hay una estrecha relación entre el control motor y las habilidades cognitivas, es decir, un buen desarrollo físico y motriz a través de la lúdica, permite que los niños desarrollen eficientemente la atención, planificación y deducción.

Adicionalmente, el jugar no solo le permite al niño desarrollar fuerza o resistencia, sino que también le enseña a comprender y explorar un entorno donde este se convierte en un ser empático y perseverante. Según Suarez y Rodríguez (2018), las actividades lúdicas, cuando están dirigidas por adultos, fomentan que el aprendizaje sea social, al comprender la integración de normas, roles y valores, los cuales son interiorizados por los niños mientras interactúan con su entorno.

Cabe resaltar que, el contexto cultural desempeña un papel que también es significativo, donde el diseño de los juegos que integren elementos representativos y específicos de una región, tales como tradiciones, símbolos, movimientos, entre otros, no solo enriquecerán la experiencia lúdica y recreativa, sino que también fortalecerán directamente la identidad y el sentido de pertenencia cultural de los niños, haciéndolos conocedores de su herencia cultural. (Acuña Camones, 2020)



## C1.2 Artefactos lúdicos como herramientas para el desarrollo motor

El juego puede parecer una actividad meramente recreativa y placentera, pero es una necesidad evolutiva que fomenta el desarrollo integral de una persona. Piaget (1962), argumenta que, el juego funciona, sensorial y motor es esencial para el ser humano en las primeras etapas de la infancia, ya que permite que, a través de la repetición de patrones motores y la exploración de los límites físicos del cuerpo, la evolución física y cognitiva sea completa y fructífera. En esta línea, los artefactos lúdicos potencian el aprendizaje y el desarrollo, proporcionando un entorno seguro y estructurado de enseñanza, donde el resultado será un mejoramiento constante en cuanto a movimiento se refiere. Investigaciones como las de Huzinga (1938) resaltan que el papel que desempeña el juego en la cultura resalta la relevancia de integrar elementos que brinden tanto un objetivo, como un significado, permitiendo que así su impacto sea más profundo.

En la actualidad, el diseño de los artefactos lúdicos ha evolucionado de tal forma que incorpora principios ergonómicos y educativos, facilitando así la dinámica del aprendizaje. Autores como Frost (2010), resaltan como los artefactos lúdicos no solo deben adaptarse al desarrollo motor de los niños, sino también proporcionar desafíos que mantengan el interés activo y fomenten el aprendizaje continuo. En niños de 4 a 6 años esto es fundamental, ya que se encuentran en una etapa donde su desarrollo físico y cognitivo es bastante rápido.

Es necesario comprender que los artefactos lúdicos influyen impactando al niño desde el ámbito emocional y social. Según Gill (2007) los niños desarrollan ciertas habilidades al jugar con estos dispositivos, estas pueden ser interpersonales, como la cooperación y la empatía, mientras exploran su entorno. Esto sugiere que el diseño de estos artefactos puede abordar más que lo físico, buscando abarcar aspectos más amplios para el desarrollo infantil, convirtiéndose en una herramienta de aprendizaje.

### C1.2.1 Definición y propósito de los artefactos lúdicos

Inicialmente es necesario comprender ¿Qué es un artefacto lúdico?, y este se define como un objeto o dispositivo, el cual es creado con un objetivo puntual, en este caso es fomentar y facilitar el aprendizaje de los niños, especialmente en lo que respecta al desarrollo motor. Estos se diseñan para proporcionar un medio interactivo que motive a los niños a realizar actividades y movimientos que fortalezcan su motricidad. A diferencia de juguetes meramente recreativos, los artefactos lúdicos se enfocan en el desarrollo físico y cognitivo, y se caracterizan por ofrecer oportunidades que promueven el ejercicio, la coordinación motriz y el conocimiento (Brockman et al., 2011). El juego es fundamental en la infancia, centrándose en el desarrollo de habilidades motoras y los artefactos lúdicos actúan como facilitadores que permiten a los niños el practicar y perfeccionar estas habilidades. (Ginsburg (2007)

El objetivo de los artefactos lúdicos es, por tanto, generar un ambiente que estimule el movimiento y explore formas seguras y divertidas. A través de su diseño buscan que los niños participen en actividades que representen un desafío y los fortalezcan en lo que concierne a sus habilidades motoras, contribuyendo no solo al desarrollo físico, sino también a la autoestima, la resolución de problemas y la cooperación (Vygotsky, 1980). Una incógnita presente en quizá la mayoría de investigadores es ¿Qué hace que estos artefactos sean tan eficaces?, La respuesta radica en su capacidad para conectar para conectar el juego con la acción física, lo que proporciona a los niños a vivir una experiencia en la que el movimiento es tanto divertido como educativo, y en la que la repetición de movimientos favorece la adquisición de habilidades.



Los artefactos lúdicos no solo se deben centrar en el desarrollo motor en términos de movimiento aislado, sino que también deben considerar la creatividad y adaptabilidad (Pica, 2011). Estos deben fomentar el movimiento desde actividades variadas, permitiendo que los niños exploren y utilicen su cuerpo de maneras innovadoras, lo que a su vez contribuye a que su aprendizaje sea activo y dinámico. Además, estos deben ser lo suficientemente flexibles y divertidos como para adaptarse a las diversas etapas del desarrollo infantil, permitiendo que su flexibilidad y dinámica se adapte a las diversas etapas del desarrollo infantil, permitiendo que cada niño explore sus capacidades motoras a su propio ritmo. Como herramienta, los artefactos lúdicos son fundamentales, ya que van más allá de ser un medio de entretenimiento, estos sirven como vehículos para el desarrollo motor en los niños.

### **C1.2.2 Relación entre juego y aprendizaje motriz**

El juego motriz no solo se limita a movimientos de repetición física, sino que involucran también la resolución de problemas. Los niños pueden y deben tomar decisiones rápidas sobre sus acciones y movimientos, los cuales pueden ser variados, como saltar, rodar, superar obstáculos, entre otros, lo que implica un desarrollo motriz y de percepción, lo cual relaciona el juego, con las habilidades motrices; el niño debe pensar antes de actuar y como resultado tendrá un mejor desempeño en actividades físicas. Esta interacción entre el juego y la motricidad gruesa permite que no solo mejore sus habilidades físicas, sino que también favorece la capacidad cognitiva y de adaptación en situaciones cambiantes.



# CAPÍTULO II



## AMANECER

El carnaval de Negros y blancos es una festividad de gran renombre en Colombia, este se desarrolla en la ciudad de Pasto y es reconocida por su profundo significado cultural y su capacidad de integrar tradiciones indígenas propias de la región, africanas y europeas. De su origen no hay un consenso, pero si se sabe que se remonta a finales del siglo XIX, donde ya se empezaba a celebrarlo como una festividad; este ha evolucionado a lo largo de los años y a su vez ha involucrado nuevas prácticas y elementos simbólicos. Durante el carnaval, sus asistentes pintan su cara a modo de homenaje a los pueblos afrocolombianos y las luchas históricas de estas comunidades, mientras que el día dedicado a los blancos resalta la fraternidad y convivencia entre grupos sociales. (señal Colombia, 2024)

El disfraz individual juega un papel muy importante en este contexto festivo, en términos simbólicos, un disfraz puede expresar ideas y emociones colectivas, homenajes y tributos, pero siempre desde un ámbito ancestral. Según Hernández (2017), el disfraz es una forma transformación social, en la que los participantes no solo se cubren con trajes, sino que sumergen su ser en una especie de Ritual de Cambio que refleja la fluidez, identidad y tradiciones. Muchas veces estos son compuestos por texturas, colores, formas y accesorios que dan un amplio significado que va más allá de lo estético, volviéndolo un símbolo de resistencia, liberación y conexión.

En el caso del Carnaval de Negros y Blancos, este tipo de prendas se convierten, desde un lenguaje visual y colectivo, en un medio de comunicación frente a la lucha contra la opresión, celebran la diversidad y el esfuerzo por preservar la identidad cultural. En este sentido, el disfraz Amanecer de la luna y el sol, utiliza simbología para representar una lucha mítica y ancestral en defensa de la tierra, de la biodiversidad y del bienestar común, hablando de plantas, animales, personas, etc. Este integra elementos del cosmos para transmitir un mensaje de resistencia y de unión.





## C2.1 Carnaval de Negros y Blancos: Origen y significado

El Carnaval de Negros y Blancos abarca su festividad desde el 28 de diciembre, hasta el 6 de enero, siendo esta una de las festividades más importantes de Nariño y de Colombia. Este carnaval, además de ser un espacio de diversión y color, es una muestra de la diversidad cultural y étnica que caracteriza a la región, donde para su festejo, se fusionan tradiciones indígenas, africanas y europeas. Según el escritor Jaime A. Guarín (2015), el carnaval es una manifestación que representa la resistencia cultural, y es un puente entre las comunidades para expresarse a través de la música, los bailes y disfraces. Las festividades constan de desfiles, comparsas, carrozas, grupos musicales y mucho más, destacando para este proyecto el desfile del disfraz individual. Esta festividad atrae propios y turistas y parte fundamental de su celebración sucede en los días 5 de enero, el cual es el día de los negros y el 6 de enero, siendo este el día de los blancos.

Su origen, como se dijo anteriormente es ambiguo y desconocido a ciencia cierta. Este carnaval es muy significativo para la ciudad de Pasto y se sabe que su celebración se consolidó entre finales del siglo XIX y el siglo XX, cuando la comunidad empezó a estructurar como una festividad oficial, aunque, cabe resaltar que anteriormente a su consolidación, ya se evidenciaban elementos de resistencia y expresión cultural propias de las comunidades de la región. (Guarín, 2015)

El Carnaval de Negros y Blancos tiene un valor cultural que se encuentra en su capacidad para simbolizar la unidad y la diversidad. En Pasto, cada año durante las festividades, las calles se llenan de color, música, danza y mucha cultura, donde cada habitante muestra no solo el espíritu de alegría, sino de convivencia y sobre todo de identidad cultural. Esta es una festividad llena de simbolismos, participantes pintándose de negro, blanco o muchos colores, reflejando un acto simbólico de igualdad, donde en las calles juegan en conjunto todas las clases sociales, etnias, sexos y culturas, es aquí, donde el significado del

Carnaval cobra sentido, donde las diferencias sociales, raciales y culturales quedan suspendidas y promueven la integración y el entendimiento mutuo, la fraternidad y el arte. Además, el Carnaval se convierte en un espacio de libertad social, donde todos se pueden expresar libremente, a través de disfraces, y otras muchas formas de expresiones de arte popular (UNESCO, 2009).

La UNESCO es patrimonio inmaterial de la humanidad desde el 2009, esto no solo representa un legado cultural de la ciudad, sino también un símbolo de resistencia y de lucha, es un grito al mundo diciéndole que vale la pena preservar las tradiciones y que, sin importar la globalización o los cambios sociales, se puede rescatar la cultura y revivir cada expresión artística y cultural en pro de una comunidad. En este sentido, el Carnaval de Negros y Blancos cumple una función que lo hace destacar, la transmisión intergeneracional de conocimientos, tanto a nivel local, como nacional y por qué no, mundial. La riqueza cultural que se vive en el Carnaval de Negros y Blancos no solo enriquece a los habitantes de Pasto, sino que también posiciona a Colombia como un país lleno de biodiversidad cultural vibrante y única, que le puede ofrecer al mundo una celebración cargada de historia, cultura, simbolismo y valores de integración y fraternidad. (Guarín, 2015; UNESCO 2009)



## C2.2 Amanecer, más que un disfraz

Amanecer, un disfraz del autor Neyder Muss Insuasty

Reseña:

Es una historia donde el sol es cómplice de un amor profundo, grande y mágico entre la luna y la tierra. Con el pasar del tiempo la luna notó en su amada mucha tristeza, y asustada le pregunta que, si algo sucede, la tierra le contesta llorando que se encuentra muy enferma. La luna no tenía duda de que la tierra es única e incomparable, y que seguramente si llegase a morir no encontraría ninguna como ella, desesperada al ver que su amor eterno está siendo lastimada y que podría ser su fin, ella decide buscar al sol para poner en marcha su única y última estrategia para salvarla.

La luna por si sola tenía poder, pero no el suficiente para acabar con tanta maldad, así que le propone al sol y a la tierra reunir todas sus fuerzas y así terminar con el mal (la humanidad) que tanto asecha a la tierra.

¡El tiempo es poco!, dijo el sol observando a la tierra en su estado y la tierra asintió cansada, sin embargo, con las fuerzas suficientes para cumplir todo lo planeado. En ese momento antes de salir a luchar la luna mira a la tierra llorando, toma su rostro con su mano y le dice:

“El tiempo paso, pero sigues dando vueltas ¡Cuídate, mi amor!, serás hoy libre. El hombre te hirió y después bebió tu sangre, al sol pediré un gran declive y su imperio decaerá, nunca más maltrataran a quien les dio la vida. Hágase la luz, aunque estes vieja y cansada no permitiré que ahora te vayas, siente el resplandor, mis rayos de luna buscan ver tu corazón en este eclipse. Para poderte ayudar provocaremos un gran temblor soltando nuestra ira. Y resurgirán las aguas cristalinas de tu mar, hoy podrás llorar y regar los campos de plena felicidad, el pulmón del bosque sanara y yo bajare a mimarte un rato como cada amanecer”.

Desde ese momento empieza la revolución de la luna, la tierra y el líder guardián que es el sol, reflejando su gran impotencia y haciendo notar toda la ira que llevan consigo.

El sol empieza por desbordar olas de calor y a su vez dejando en libertad a todos los animales que se encuentran en jaulas o fuera de su habitat natural. Nacen temblores estremeciendo a toda la maldad y así deciden que nunca volverán a lastimar a la Madre Tierra.

Cuenta la historia que cada vez que la tierra se mueva con temblores, se noten vientos despiadados o se llene de aguas creando inundaciones, es porque la luna y el sol están en guerra con el imperio que sigue acabando y contaminando la majestuosidad de la tierra. El amor logra lo imposible. Espero que esta bella historia de amor logre cambiar muchos corazones y las personas empiecen a cuidar la querida Madre Tierra.

Este disfraz lleva detrás una historia que se ve reflejada en el día a día en todo el mundo, por lo tanto, transmite un mensaje que tanto para los adultos como niños es de gran impacto si es trabajado y dialogado, para así generar un cambio a futuro en la sociedad, creando sensibilidad y responsabilidad de la misma, desde el punto de vista gráfico posee muchos elementos que pueden incluirse en el las piezas del juego lúdico, en el los niños podrán fortalecer algunas habilidades motoras gruesas, además el juego contiene información y practicas creativas donde se conoce acerca del Carnaval de Negros y Blancos y del disfraz generando a su vez un sentido de pertenencia cultural del mismo.



### C2.2.1 Un análisis estético de Amanecer

Amanecer buscó explorar los elementos visuales, simbólicos y conceptuales que componen más que su concepto, su esencia, destacando como cada parte del mismo transmite algo, y contribuye e impacta desde su mensaje y narrativa. Este disfraz, inspirado en una interacción mítica entre la luna y el sol, la tierra y la vida, su cromática, forma y texturas que evocan fuerza y lucha con un solo objetivo, la preservación de la vida y la conexión con el cosmos. Y en este punto del documento actual se presenta un análisis formal en lo que refiere a como estas características capturan no solo la atención del espectador, sino que refuerzan el simbolismo y propósito cultural del diseño, en sintonía con las tradiciones del Carnaval de Negros y Blancos.

**Gráfica 1: Disfraz2**



*Autor: Muss insuaty*

## Elaboración

El desarrollo y elaboración de un disfraz individual para el Carnaval de Negros y Blancos implica una exploración artística y cultural que busca transmitir la identidad, tradición y creatividad del portador.

Esta disciplina engloba la creación de un vestuario único que utiliza diversos elementos visuales, como colores, formas, texturas y símbolos, los cuales no solo evocan la riqueza cultural del Carnaval, sino que también comunican una narrativa personal o colectiva. Los disfraces se diseñan para destacarse en medio de la celebración, pero también para integrar las raíces históricas del evento, fusionando lo lúdico con lo simbólico.

En este proceso, el diseñador debe tener en cuenta la funcionalidad, la estética y la comodidad, equilibrando la expresión artística con las necesidades del participante.

El objetivo es que el disfraz no solo sea una manifestación visual, sino también una pieza que permita interactuar con el ambiente festivo, conectando con la esencia del carnaval y logrando un impacto visual memorable en el público.

**Gráfica 2, 3, 4 y 5: Disfraz**



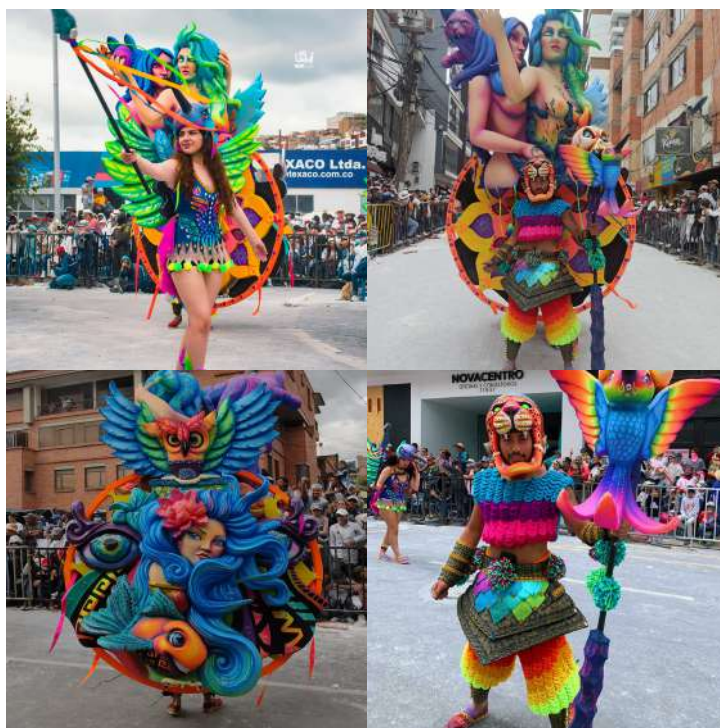
*Autor: Muss insuaty*

### Puesta en escena

La puesta en escena del disfraz Amanecer refleja una historia de amor y lucha entre la Luna, el Sol y la Tierra. En esta narrativa, la Luna, desesperada por salvar a su amada Tierra de la destrucción causada por la humanidad, se une al Sol para combatir el mal que la acecha. Este disfraz transmite la fuerza de ese vínculo y la ira cósmica que desata la naturaleza en forma de temblores, tormentas e inundaciones, simbolizando la rebelión de los astros para restaurar la salud del planeta.

Visualmente, el disfraz destaca con elementos que evocan la majestuosidad del Sol, la serenidad de la Luna y la vulnerabilidad de la Tierra, combinando colores cálidos y fríos para simbolizar tanto el amanecer como el eclipse. La puesta en escena busca impactar al espectador con un mensaje claro de protección y amor hacia la naturaleza, generando sensibilidad y responsabilidad ambiental.

**Gráfica 6, 7, 8 y 9: Puesta en escena**



*Autor: Muss insuaty*

### C2.2.1.1 Colores, formas, simbología y texturas de Amanecer

Amanecer se distingue por la combinación de formas complejas y cuidadosamente diseñadas, las cuales combinan una gran variedad de elementos visuales que están cargados de simbolismo y estética. En su diseño destacan colores vibrantes y andinos, entre los que encontramos algunos como los naranjas, amarillos, azules, verdes, lilas, tonos carnalescos y muy llamativos, esto por mencionar algunos. Estos elementos a su vez representan la energía de la naturaleza, los ciclos de la vida hasta la muerte, cómo los tonos cálidos evocan el sol naciente y los matices oscuros sugieren al espectador el opuesto, la noche, con el objetivo de crear la perspectiva de la dualidad, entre la luz y la sombra. Su paleta cromática es bastante rica y no solo resalta en aspectos estéticos, sino que también contribuye en la narrativa simbólica del disfraz.

Amanecer toma formas de morfología animal, y las representa tanto en la cromática, como en la forma, presentando desde aves, hasta insectos y peces, el disfraz muestra e integra al lobo, al tigre, al colibrí, la mariposa, el búho y el pez, dando protagonismo a cielo, la tierra, al agua, y dando a entender como se encuentra la vida en cada espacio posible del planeta. Además, busca simbolizar distintas cualidades, como la fuerza, el instinto, la libertad y la transformación; todo esto es presentado a través de una composición vertical hecha a partir de formas orgánicas integradas entre sí, ondas y curvas, evocando el movimiento del aire y el agua, la fluidez de los elementos naturales y en contraste líneas y texturas definidas, símbolos y formas que dan estructura a su diseño.





La presencia de las dos figuras femeninas en busca de presentar la dualidad, lo que aporta un componente conceptual clave, reflejando desde la ancestralidad, donde se comprende lo positivo y negativo, el día y la noche, arriba y abajo, entre otros. Inherente al concepto de dualidad de las figuras principales, se percibe la luna y el sol, en una interacción de creación y destrucción, aspectos centrales presentes en la narrativa de Amanecer. Este contraste se ve acentuado por detalles gráficos que dividen y equilibran cada elemento visual del traje, reforzando el equilibrio y la independencia a través de simbolismo.

La simbología de Amanecer se centra en la ancestralidad y presenta patrones gráficos y texturas que remiten a elementos cósmicos y naturales, los cuales se conectan a través de historias mitológicas con la representación visual. Las formas curvas, onduladas y orgánicas son recurrentes en la creación de la composición, buscando una dinámica que involucre al espectador a seguir la narrativa que se encuentra implícita en diseño. Todo esto en conjunto, brindan una obra que no solo destaca por su estética visual, sino también desde la profundidad conceptual y su capacidad para transmitir el mensaje de cuidado, transformación y unión a través del arte y el diseño.

### C2.3 Elementos conceptuales aplicables al diseño lúdico

En el ámbito del diseño gráfico, cada elemento debe tener un significado, en este caso, los elementos conceptuales y simbólicos pueden ser aplicados efectivamente a la creación de los artefactos lúdicos, permitiendo la transmisión de un mensaje y haciendo que todo en conjunto de una experiencia enriquecedora. Según Joan Costa (2004), el diseño gráfico es “Una herramienta visual que comunica ideas a través de formas, colores y símbolos, generando interacción y significado con el observador”. En el caso de Amanecer, los animales, las formas, y figuras humanas representan conceptos clave como fuerza, dualidad y conexión con la naturaleza; elementos que se pueden integrar en artefactos lúdicos en pro de fortalecer habilidades motrices y promover además el sentido de pertenencia cultural.

Un claro ejemplo es que, al incorporar estas formas y símbolos en un artefacto lúdico, los niños no solo interactúan con una narrativa visual rica, sino que también refuerza valores ancestrales y a su vez, desarrollan su motricidad, generando un conjunto que destaca por su funcionalidad completa, alma, cuerpo y mente. El diseño gráfico, en este contexto trasciende más allá de la estética y se convierte en un medio educativo, donde cada pieza contribuye a un todo, al desarrollo de competencias motoras, cognitivas y sociales, desde un entorno lúdico. (Hernández y Téllez, 2017)



### C2.3.1 Vínculo entre cultura y diseño

La cultura y el diseño se complementan entre sí. El vínculo entre estos es esencial para crear artefactos que no solo cumplen funciones prácticas, sino que también comunican valores y tradiciones; Jorge Frascara (2000) dice que diseño “actúa como un puente entre la identidad cultural y la funcionalidad, permitiendo que los artefactos se conviertan en portadores de narrativas sociales”. En este contexto, se sabe que el diseño va más allá de lo estético, este se consolida como un medio que permite promover y preservar diversas expresiones culturales a través de la adaptación al lenguaje visual contemporáneo, un lenguaje que es universal.

En el caso de los artefactos basados en el disfraz Amanecer, su riqueza simbólica permite que elementos como los animales, las curvas, la dualidad, entre otros, sean expresados en objetos funcionales, que dialogan directamente con la identidad pastusa. Estos elementos se convierten en herramientas educativas que integran la experiencia lúdica desde la motricidad y el conocimiento. Por ejemplo, los animales no solo pueden dar un rol de personaje, sino que permiten adicionar aspectos visuales enriquecedores al artefacto, además, desde un punto de vista comunicacional, los mensajes pueden estar intrínsecos en su concepto, fuerza, libertad, transformación, entre otros, que a su vez se ligan a las tradiciones culturales del Carnaval.

Joan Costa (2004), destaca que el diseño gráfico inspirado en cultura, lleva consigo un significado superior, ya que se convierte en un diseño emocional y simbólico; y al fusionarlo con un artefacto lúdico centrado en la motricidad gruesa, abarcaría un amplio espectro en el desarrollo psicomotriz del niño, fomentando así la herencia cultural y el desarrollo físico.

De esta manera, el diseño de dicho artefacto, con inspiración en el carnaval, no solo contribuye a la conservación de la identidad cultural de Nariño, sino que también educa respecto a la riqueza del patrimonio y al mismo tiempo contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa en el niño.



# CAPÍTULO III



## INTEGRACIÓN DE ELEMENTOS CULTURALES Y FUNCIONALES EN EL DISEÑO DE UN ARTEFACTO

El análisis de componentes simbólicos y visuales pueden adaptarse al desarrollo de cualquier elemento que permita la combinación y responda a las necesidades del usuario, en este caso, artefacto lúdico y cultura. Jorge Frascara (2020), señala que el diseño gráfico como herramienta no solo organiza elementos visuales, sino que permite comunicar narrativas, dicho de esta forma, integra y da un significado y un sentido a los elementos que interviene; en ese sentido, el integrar estos elementos brinda la posibilidad de explorar más allá de un objeto simple, convertirlo en un objeto interactivo, funcional y con narrativa. Con lo anterior se comprende que la integración de dichos elementos permite dar un valor agregado a un elemento funcional.

Además, Costa (2004), sugiere que el diseño gráfico facilita la transmisión de un mensaje complejo, como se dijo anteriormente, los entornos visuales son universales y comprensibles por todos, abarcando desde la estética, narrativa y fusionándolo con la funcionalidad, permite que el artefacto final tenga un equilibrio al integrar la funcionalidad y el significado.



### C3.1 Cultura y diseño educativo

El diseño educativo, enfocado desde referentes culturales cuenta con impacto significativo en el aprendizaje y el desarrollo en la primera infancia, ya que une las experiencias de la pedagogía con el entorno sociocultural del niño, fortaleciendo así el sentido de pertenencia e identidad. Vygotsky (1978), resalta que el aprendizaje es un proceso sociocultural donde las interacciones que cuenten con referentes culturales y simbólicos juegan un papel clave en el desarrollo cognitivo; esta perspectiva permite comprender la importancia de integrar un concepto clave, en este caso cultural, en el diseño de materiales y actividades educativas, esto con el fin de promover de una forma más profunda y significativa la comprensión de ciertos conceptos.

El diseño educativo, centrado en la cultura se línea con principios de educación muy importantes, como lo son la inclusividad y la diversidad, fomentando tanto el respeto, como la integración de diferentes identidades culturales. Malaguzzi (1988), dijo “el entorno educativo debe ser el reflejo de la cultura y la identidad de quienes lo habitan, permitiendo que los niños se reconozcan y valoren a si mismos y a los demás”, por tanto, la cultura y el diseño en conjunto permiten el niño desarrolle actitudes que le permitirán interactuar sin prejuicios y a su vez enriquecerse tanto en conocimiento, cultura y sociedad.

## C3.2 Perspectivas interdisciplinarias en el diseño lúdico

El diseño lúdico abordado desde la perspectiva interdisciplinaria, es una herramienta que facilita la vinculación de elementos culturales con el desarrollo de actividades motoras en la infancia. La pedagogía, psicología y el diseño infantil, se han destacado porque sus teorías refuerzan la importancia de integrar un significado en todo aquello que sea dirigido hacia el enriquecimiento cognitivo de los niños.

En Pedagogía Vygotsky (1978), plantea como el juego es una actividad que promueve el desarrollo infantil, permitiendo la internalización de normas sociales y culturales a través de la interacción simbólica. Este enfoque da a entender que los artefactos lúdicos diseñados desde la cultura, no solo fomentan la motricidad, sea fina o gruesa, sino que crean un puente para que el niño interactúe con el entorno sociocultural, lo que favorece el aprendizaje y desarrollo motriz.

Piaget (1962), señala que, desde la psicología infantil, el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo motriz y cognitivo del niño, principalmente en las etapas iniciales del desarrollo. Mientras que, en el ámbito del diseño, Hernández y Téllez (2017) destacan que los elementos visuales no solo impactan visual o estéticamente, sino que cumplen con una función educativa.

Estas perspectivas evidencian que el diseño lúdico, cuando está respaldado por principios pedagógicos, psicológicos y gráficos, puede y se convertirá en una herramienta integral en la fomentación del desarrollo tanto motriz, como de identidad en la infancia.





### C3.3 Impacto de los colores y formas culturales en la percepción infantil

El color no solo impacta por su tonalidad, sino que también brinda un significado, dando así una perspectiva antes de conocer que hay más allá, es decir, el color sirve de abrebocas, y permite especular directa o indirectamente en el concepto de un elemento. El impacto de los colores y las formas y como impacta en la percepción infantil, es un tema que se ha estudiado en campos de psicología y diseño; los colores, formas y patrones influyen significativamente en los niños, ya que estos interpretan y responden a los estímulos que les brinda su entorno. Según Judith Rubin (2005), los colores y las formas asociados a un contexto cultural, pueden evocar emociones, reforzando la identidad y estimulando el aprendizaje.

En el caso de la cromática, algunas investigaciones como las de Boyatzis y Varghese (1994), demuestran como los niños responden positivamente a colores vibrantes, con brillo o tonos saturados, ya que estos captan su atención y facilitan el reconocimiento de los patrones. Los colores transmiten significados y refuerzan conexiones, en el entorno cultural, estos pueden conectar con conceptos profundos, como la ancestralidad. Por ejemplo, los tonos cálidos, como la gama de los amarillos y los naranjas utilizados en artefactos culturales pueden evocar alegría y calidez, lo que se asocia con festividad, alegría, etc.

Las formas y patrones por su lado, desempeñan un papel muy importante en la percepción infantil, según Arnheim (1974), una forma geométrica simple y repetitiva es más fácil de procesar para los niños pequeños, lo que las convierte en herramientas efectivas que transmiten adecuadamente conceptos.

El diseño de artefactos, al combinar colores vibrantes y formas o patrones repetitivos facilita el aprendizaje y la percepción de conceptos. Hernández y Téllez (2017), destacan que el incorporar estos elementos en juguetes y material educativo, no solo refuerza habilidades cognitivas y motoras, sino que también promueve la identidad y pertenencia.



# CAPÍTULO IV

## PROTOTIPADO





# DESIGN THINKING

# EMPATÍA

## Conozcámonos

En el proceso de empatía se buscó comprender a los posibles usuarios de Munay, sus necesidades, motivaciones y desafíos para diseñar adecuadamente los diferentes entornos (Branding, packaging, estrategias, juego, tarjetas, etc)

### **Proceso de diseño para el juego lúdico y la marca:**

#### **Entrevistas**

- **PARTICIPANTES:** Padres de familia con hijos de entre 4 y 6 años, Fisioterapeutas infantiles y profesores de educación preescolar.

- **TEMAS CLAVE:** Desafíos que enfrentan los niños en el desarrollo de la motricidad gruesa, preferencias de los padres en cuanto a herramientas educativas y juegos, métodos actuales utilizados por fisioterapeutas y profesores para fomentar el desarrollo motor

Desafíos actuales: Preguntas enfocadas en los retos que enfrentan los niños en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Preferencias de los padres: Preguntas sobre las características deseadas en juegos y herramientas educativas.

Métodos actuales: Indagación sobre las estrategias actuales utilizadas por fisioterapeutas y profesores para mejorar la motricidad gruesa.

#### **PREGUNTAS:**

- ¿Cuáles son los mayores retos que enfrenta su hijo en actividades físicas?
- ¿Qué aspectos culturales considera importantes para incluir en la educación de su hijo (aspectos de desarrollo físico)

- ¿Cómo evalúa la eficacia de los juegos actuales en el mercado para el desarrollo motor?

Resultados: Los padres expresaron una preocupación general por el desarrollo motor de sus hijos, indicando una preferencia por herramientas educativas que también incorporen elementos de diversión. Los fisioterapeutas destacaron la necesidad de juegos que combinen ejercicios funcionales con actividades lúdicas. Los profesores mencionaron la importancia de recursos que puedan integrarse fácilmente en el entorno escolar y que respeten las tradiciones culturales.

### **Observación directa:**

#### **SITUACIÓN**

- Observación de niños en edad preescolar durante actividades físicas.

Se observó a niños en edad preescolar durante actividades físicas tanto en el hogar como en el entorno escolar.

#### **OBJETIVO**

- Identificar patrones de comportamiento, niveles de motivación y áreas de dificultad en la motricidad.

#### **RESULTADOS ESPERADOS**

- Información sobre cómo los niños interactúan con actividades físicas y qué elementos son más atractivos para ellos.

**Hallazgos:** Se observó que los niños responden positivamente a actividades que combinan movimiento con elementos de juego narrativo. Sin embargo, se identificaron ciertas limitaciones en la capacidad de los niños para realizar movimientos complejos sin guía adecuada.



Gráfica 10: Observación directa



Autor: Creación propia

Gráfica 11: Observación directa2



Autor: Creación propia

Gráfica 13: Observación directa3



Autor: Creación propia

### **Focus Group:**

*Objetivo:* Explorar las percepciones y expectativas sobre un juego inspirado en el Carnaval de Negros y Blancos que fortalezca la motricidad gruesa.

### **PARTICIPANTES**

- Grupos de padres, profesores, fisioterapeutas y niños.

### **OBJETIVO**

\* Explorar la percepción y expectativas sobre el juego que fortalezca la motricidad gruesa en niños de 4 a 6 años, basado en el disfraz individual del carnaval de negros y blancos

### **TEMAS DE DISCUSIÓN**

- Integración de valores culturales y como transmitirlos a través del juego (logros y premios)
- Opinión sobre la transmisión de tradiciones culturales en el desarrollo de habilidades físicas.

*Resultados:* Los participantes valoraron positivamente la integración de elementos culturales, considerando que podría aumentar la motivación de los niños al conectar con su patrimonio cultural.

### **RESUMEN DE HALLAZGOS**

**PADRES:** Buscan herramientas que sean educativas y divertidas, muestran interés hacia el desarrollo motor y conocimiento cultural de sus hijos.

**FISIOTERAPEUTAS:** Necesitan didácticas y juegos que integren ejercicios llamativos y funcionales cuando tratan con niños.

**PROFESORES:** Valoran los recursos que pueden utilizar en clase para complementar su enseñanza, además, miran como un acierto el adicionar elementos que se alineen con el desarrollo tanto motor como cultural del niño.





# DEFINIR

## Seamos Amigos

### Objetivo

La fase de definición tiene como objetivo formular un problema claro y centrado en el usuario que guíe el proceso de ideación y desarrollo del producto.

### Desarrollo del Problema

#### ***Problemática para el Juego Lúdico:***

A partir de los hallazgos de la fase de empatía, se definió el siguiente problema:

“Los niños de 4 a 6 años necesitan una herramienta interactiva que no solo fortalezca su motricidad gruesa, sino que también les permita conectarse con sus raíces culturales a través del juego, todo mientras se divierten.”

Este problema enfatiza la necesidad de un producto que equilibre el desarrollo motor con la educación cultural, utilizando el juego como medio principal.

#### ***Problemática para la Marca:***

Para la marca “Carnaval de Movimientos”, el problema definido fue:

“Crear una identidad de marca que refleje la fusión entre tradición cultural y desarrollo infantil, resonando con padres, profesores y fisioterapeutas.”

La marca debe comunicar de manera efectiva la esencia del juego, que es tanto educativa como cultural, y posicionarse como un recurso valioso para el desarrollo infantil.

### Insights Clave

- **Juego Lúdico:** La motivación y el compromiso de los niños aumentan cuando las actividades físicas están relacionadas con historias y tradiciones culturales.
- **Marca:** Los elementos visuales y narrativos deben evocar tanto el dinamismo del juego como la riqueza cultural del Carnaval de Negros y Blancos.

# IDEAR

## Vamos a Crear

### Objetivo

Generar una amplia variedad de ideas creativas y soluciones potenciales para los problemas definidos, explorando diferentes enfoques para satisfacer las necesidades del usuario.

### Proceso Creativo

#### *Brainstorming*

#### *Participantes:*

- Diseñadores de juegos, educadores, expertos en cultura y fisioterapeutas.

Enfoque: Se llevaron a cabo sesiones de brainstorming para diseñar juegos inspirados en personajes y elementos del Carnaval de Negros y Blancos. Además, se buscó crear una narrativa atractiva para el juego que motive a los niños a participar.

#### *Ideas Generadas:*

- **Desafíos físicos basados en movimientos de baile tradicionales:** Estos movimientos se convertirían en ejercicios diseñados para mejorar la coordinación y el equilibrio de los niños.
- **Incorporación de máscaras y disfraces en los personajes del juego:** Esto permitiría a los niños sumergirse en el mundo del carnaval mientras participan en actividades físicas.
- **Integración de música y sonidos típicos del carnaval:** Se utilizarían como refuerzo positivo durante el juego, aumentando la inmersión y la motivación.



**Tabla No. 2**

SCAMPER	Aplicación al Juego "Carnaval de Movimientos"
<b>Sustituir</b>	Sustituir materiales tradicionales por opciones reciclables o táctiles que ofrezcan una experiencia sensorial mejorada.
<b>Combinar</b>	Combinar juegos de habilidades motoras con desafíos mentales, manteniendo a los niños mental y físicamente activos.
<b>Adaptar</b>	Adaptar elementos del carnaval, como las danzas, para que se conviertan en ejercicios que mejoren la coordinación y equilibrio.
<b>Modificar</b>	Modificar los desafíos para que se ajusten al nivel de habilidad de cada niño, haciendo el juego accesible y motivador para todos.
<b>Proponer otros usos</b>	El juego también podría utilizarse en terapias físicas específicas o en sesiones de grupo para promover el trabajo en equipo.
<b>Eliminar</b>	Eliminar cualquier componente que pueda resultar demasiado complejo o aburrido para mantener la atención y el interés de los niños.
<b>Reorganizar</b>	Reorganizar las secuencias de los desafíos para que los niños experimenten una progresión natural en la dificultad, fomentando el aprendizaje continuo.

*Fuente: Creación propia*

### Resultados del Proceso de Ideación

El proceso de ideación culminó con una serie de conceptos mejorados, que incluían:

- Un juego accesible, culturalmente enriquecedor y motivador.
- Una narrativa de juego que integra elementos del Carnaval de Negros y Blancos.
- Una estrategia visual y de marca que resuena tanto con niños como con adultos, destacando la tradición y el desarrollo infantil.

# PROTOTIPADO

## Carnaval de Movimientos

### PROTOTIPO DE LA MARCA

#### Diseño:

- **Colores:** Se seleccionó una paleta vibrante inspirada en el Carnaval de Negros y Blancos, con predominio de colores vivos que atraigan a los niños.
- **Tipografía:** Se optó por una tipografía amigable y legible, que refleje la naturaleza lúdica del producto.

Se opta por desarrollar dos marcas, una general, a modo de creadora del juego "**Munay**", la cual podrá abarcar a futuro nuevos desarrollos lúdicos sin enfrascarse completamente en el concepto de la segunda marca y juego "**Carnaval de Movimientos**"

Gráfica 14: Bocetos Munay



Fuente: Creación propia



Gráfica 15: Marca Munay



Fuente: Creación propia

Gráfica 16: Boceto Perso Gral.



Fuente: Creación propia

**Gráfica 16 y 17: Boceto Persos 2 y 3.**



*Fuente: Creación propia*

**Gráfica 18: Personajes y marca Carnaval**



*Fuente: Creación propia*



## ENTORNO Y PERSONAJES

Se decide crear un entorno visual llamativo y acorde a los lineamientos del juego, del Carnaval y de las diferentes tendencias exploradas respecto a proyecciones gráficas infantiles, las cuales dan como resultado una serie de ilustraciones que acompañarán visualmente la totalidad de las piezas desarrolladas para el juego lúdico.

Los personajes presentados a continuación se desarrollan a partir de la misma base de personaje, adicionando únicamente características físicas presentes en los animales del disfraz individual (tigre, colibrí, lobo, pez).

**Gráfica 19, 20, 21 y 22: Personajes 1, 2, 3 y 4**



*Fuente: Creación propia*

## Conozcamos a nuestros amigos

# Xar, el tigre



Xar, es un tigre majestuoso, donde sus vibrantes tonos naranjas y negros resaltan su grandeza, su valor y fortaleza. Cuenta con detalles dorados que evocan al sol, sus ojos vibrantes reflejan energía salvaje y protectora. Es un personaje elegante y feroz, con grandes dientes que lo convierten en un protector nato de la cultura y la naturaleza.

### Características de Xar:

Protector  
Feróz  
Generoso  
Fuerte

Xar representa el poder y la valentía, mostrando su fuerza mediante danzas rápidas y movimientos que asemejan una caza en la junga.



## Lira, la colibrí



Lira es una colibrí con vibrantes tonos azules, morados, que resaltan con la luz, sus alas pequeñas pero rápidas, su cuerpo lleno de símbolos y formas que reflejan su libertad y constante movimiento .

### Características de Lira:

Agil  
Curiosa  
Alegre  
Valiente

Lira representa un alma fuerte, dispuesta a ayudar. En el carnaval, su danza aérea simboliza la libertad y belleza al ritmo de la naturaleza.

## Nox, el lobo



Nox es un lobo cuyo pelaje morado con toques plateados, representa la noche de luna llena, tiene unos ojos oscuros color ámbar que parecen iluminarse en la noche, un animal imponente, ágil y silencioso, que busca proteger a sus amigos a como de lugar.

### Características de Nox:

Ágil  
Silencioso  
Protector  
Fuerte

Nox muestra su fuerza y disciplina en su danza, simboliza la protección de la comunidad y la cultura, siendo este, quien equilibra la naturaleza.

# Luma, la pez



Luma es una pez de colores naranjas y azules hermosos, su cuerpo repleto de simbología representa fielmente a la cultura, reflejando la fluidez y riqueza del agua nariñense, con ondas y patrones suaves, como su movimiento.

## Características de Lira:

Tranquila  
Sabia  
Serena  
Precavida

Luma representa la calma y la paz interior, la conexión con el agua, su danza es suave, fluida y serena, Luma refleja el cuidado por el agua y los seres que la habitan.

**Gráfica 23: Bocetos entorno**



*Fuente: Creación propia*

**Gráfica 24: Vectores entorno**



*Fuente: Creación propia*





Gráfica 25: Compol



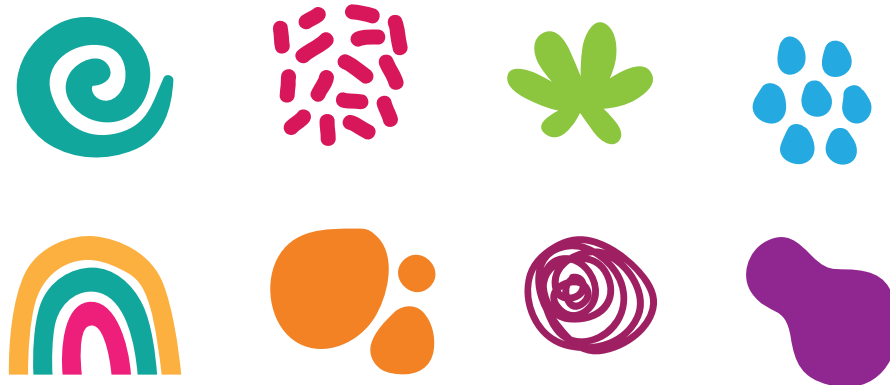
Fuente: Creación propia

**Gráfica 26: Bocetos entorno2**



*Fuente: Creación propia*

**Gráfica 27: Vectores entorno2**



*Fuente: Creación propia*



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El juego se centra en fortalecer diversas habilidades motoras, como el equilibrio, la coordinación, la agilidad mental, la lateralidad y la creatividad.

Además, promueve el conocimiento y el sentido de pertenencia cultural hacia el Carnaval de Negros y Blancos. Estas habilidades se trabajarán a través de tarjetas que contienen datos informativos, preguntas y actividades relacionadas con el carnaval y la guía de las futuras combinaciones de las huellas para el trayecto. De esta manera, el juego ofrece una experiencia completa que combina aprendizaje y diversión.

### Piezas y Elementos

- Tapete plegable, antideslizante con medidas de 2.5 m x 2.5 m
- El juego incluye un total de 64 huellas de manos y pies, cada una con velcro en la parte posterior que les permite adherirse al tapete, que servirá como la superficie del juego. Estas huellas proporcionan una experiencia interactiva y táctil mientras los jugadores siguen la trayectoria marcada en el tapete.

Pie derecho (16)

Pie izquierdo (16)

Mano derecha (16)

Mano izquierda (16)

Gráfica 28 y 29: Huellas pies y manos



Fuente: Creación propia

- Para el juego, se necesitarán un total de 7 tarjetas de 10cm x 15cm: 3 con datos informativos sobre el Carnaval de Negros y Blancos, 3 con preguntas relacionadas y 1 con una actividad creativa que se llevará a cabo al finalizar la trayectoria. Sin embargo, se crea un conjunto adicional de tarjetas para permitir que el niño juegue múltiples veces, aprendiendo nuevos datos sobre el carnaval en cada ocasión. Esto generará interés y emoción, ya que cada juego ofrecerá una actividad diferente al finalizar, manteniendo así el atractivo del juego y fomentando el aprendizaje continuo.

Total, de tarjetas (32)

Tarjetas con datos informativos (13)

Tarjetas con preguntas y respuestas (13)

Tarjetas con actividades creativas (6)

- El juego incluye una cartilla que contiene instrucciones detalladas para jugar, descripciones de cada elemento del juego y gráficos que muestran las posibles combinaciones que se pueden crear con las huellas en el tapete, donde el niño interactuará sin zapatos.

Esta cartilla proporciona toda la información necesaria para comprender y disfrutar plenamente del juego.



Gráfica 30: Instructivo

### ¿Cómo iniciamos?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in



INSTRUCTIVO  
CARNAVAL  
DE MOVIMIENTOS

### Tablero



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in

INSTRUCTIVO  
CARNAVAL  
DE MOVIMIENTOS

Fuente: Creación propia





Gráfica 31: Tapete



Fuente: Creación propia

# CONTENIDO DE TARJETAS

## Tarjetas informativas

Estas tarjetas tendrán datos informativos acerca del Carnaval de Negros y Blancos y sobre la modalidad de disfraz individual, con el fin de fomentar en los niños un sentido de identidad y pertenencia cultural.

Este carnaval, declarado Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO, es una celebración rica en historia, tradiciones y valores comunitarios. Al conocer más sobre sus orígenes, significados y las distintas manifestaciones artísticas que lo conforman, los niños pueden desarrollar un mayor aprecio por la diversidad cultural y las costumbres locales. Además, esta información les brinda la oportunidad de aprender sobre temas históricos, sociales y geográficos de una manera atractiva y relevante.

Involucrar a los niños en la historia y las festividades del Carnaval de Negros y Blancos también promueve el respeto y la tolerancia hacia otras culturas y tradiciones, enriqueciendo así su educación integral y fortaleciendo el tejido social de la comunidad.

Gráfica 32: Tarjetas Enterate



Fuente: Creación propia



## CONTENIDO DE LAS TARJETAS (Enterate)

### SABÍAS QUE...

1. El Carnaval de Negros y Blancos es una fiesta que se celebra en Pasto, al sur de Colombia, inicia el 28 de diciembre y termina el 7 de enero, pero los días principales son desde el 2 al 6 de enero.

Es un momento lleno de alegría

2. Durante el carnaval, las calles se llenan de color, las personas se disfrazan y bailan. Se ven carrozas hermosas con diferentes expresiones culturales y temáticas.

¡Es un tiempo de alegría y celebración para todos!

3. El 28 de diciembre, niños y adultos pintan las calles con tizas de colores, esta actividad se llama Arcoíris en el asfalto

¡Las calles se ven muy lindas y creativas!

4. El 31 de diciembre hay un desfile de autos antiguos muy bonitos, que al moverse por las calles parecen joyas del pasado.

¡Es un espectáculo increíble!

5. El 3 de enero en horas de la mañana, se realiza el Carnavalito un desfile hecho por los niños, ellos salen con sus disfraces y carrozas pequeñas, mostrando su creatividad y amor por el carnaval.

¡Es un día lleno de alegría y diversión!

6. El Carnaval de Negros y Blancos tiene 6 modalidades que son representadas todos los días de carnaval, estas son:

Carrozas, murgas, comparsas, disfraz individual, colectivos coreográficos y carrozas no motorizadas

7. Las carrozas son carros decorados que desfilan por las calles, mostrando figuras y temas culturales de la región.

¡Son impresionantes!

8. Disfraz individual es una modalidad donde las personas se visten con disfraces de colores brillantes, usan mascararas o accesorios para representar personajes de historias y cuentos reales o imaginarios.

9. Canto a la tierra es un desfile donde se ve reflejada la modalidad de colectivos coreográficos, se celebra con música andina y danzas por todas las calles.

10. El Carnaval de Negros y Blancos es importante por que nos ayuda a recordar nuestras tradiciones y cultura, es un momento para compartir con amigos y familiares para divertirnos juntos.

11. Durante el carnaval hay comparsas y murgas, son grupos de personas que cantan, bailan y visten de forma divertida para hacer reír a todos.

¿Te gusta bailar y cantar?

12. El 5 de enero es el día de los Negritos, se celebra la libertad y la igualdad, las personas juegan pintándose la cara con cosmético de color negro.

¡Una pintica por favor!

13. El 31 de diciembre hay un desfile de "Años viejos" son figuras creadas por las personas que representan personajes importantes del año.

A media noche, queman estas figuras para despedir el año



## Tarjetas con preguntas

Estas tarjetas tendrán preguntas referentes a los datos que contienen las tarjetas informativas, con el fin de evaluar y poner a prueba la concentración y atención del niño a medida que realiza el juego, algunas preguntas serán de respuesta cerrada y otras de respuesta abierta, al realizar preguntas abiertas y cerradas a los niños mientras participan en una actividad es fundamental para promover su desarrollo cognitivo y habilidades de comunicación.

Las preguntas cerradas, que generalmente tienen respuestas específicas y breves, ayudan a los niños a enfocarse en detalles concretos y a desarrollar su capacidad para recordar y reproducir información precisa. Estas preguntas también pueden servir para verificar la comprensión de instrucciones y conceptos básicos. Por otro lado, las preguntas abiertas invitan a los niños a pensar de manera más profunda y reflexiva, alentándolos a expresar sus ideas, opiniones y emociones con mayor libertad. Este tipo de preguntas estimula la creatividad y el pensamiento crítico, permitiendo a los niños explorar diferentes perspectivas y soluciones.

Al combinar ambos tipos de preguntas, se crea un entorno de aprendizaje dinámico y equilibrado que no solo refuerza el conocimiento adquirido, sino que también fomenta habilidades importantes como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la capacidad de comunicación efectiva.

Gráfica 33: Tarjetas Preguntas



Fuente: Creación propia

## CONTENIDO DE LAS TARJETAS (Pregunta)

### PREGUNTA...

• ¿Cuáles son los días más importantes del Carnaval de Negros y Blancos?

R/ 2 al 6 de enero

• ¿Qué hacen las personas en los desfiles durante el Carnaval?

R/ Se disfrazan y bailan

• ¿El día de Arcoíris en el asfalto con que pintan las calles las personas?

- A. Temperas
- B. Tizas de colores
- C. Marcadores

R/ B – Tizas de colores

• ¿Se celebra un desfile de autos antiguos el 31 de diciembre?

R/ Si o NO

• ¿En qué momento del día se realiza el Carnavalito?

- A. Noche
- B. Tarde
- C. Mañana

R/ C – Mañana

• Nombra dos modalidades del Carnaval de Negros y Blancos

- Carrozas
- Murgas
- Comparsas
- Disfraz individual
- Colectivo coreográfico

R/ Si el niño menciona dos de estas modalidades, automáticamente continua.





• ¿Qué muestran las carrozas cuando desfilan por las calles?

R/ Figuras y temas culturales

• ¿En el carnaval que usan las personas para representar personajes de historias y cuentos?

R/ Máscaras y accesorios

• Con que tipo de música se celebra el desfile "Canto a la tierra"?

D. Salsa

E. Andina

F. Reggaetón

R/ B – Andina

• ¿El carnaval nos hace olvidar nuestras tradiciones y cultura?

R/ Si o No

• ¿Comparsas y murgas son modalidades del Carnaval?

R/ Si o No

• ¿De que color las personas pintan su cara el 5 de enero?

A. Rojo

B. Amarillo

C. Negro

D. Blanco

R/ C – Negro

• ¿Cómo se llaman las figuras que salen en el desfile el 31 de diciembre?

R/ Años viejos

### Tarjetas creativas

Estas tarjetas proponen actividades creativas que los niños deberán realizar al finalizar su recorrido en el juego, este tipo de actividades están relacionadas con el Carnaval de Negros y Blancos, fomentar estos ejercicios en los niños es esencial para su desarrollo integral, ya que no solo estimula su imaginación, sino que también promueve habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Las actividades creativas, como dibujar, pintar, construir y jugar a roles, permiten a los niños expresar sus pensamientos y sentimientos de manera única, ayudándoles a desarrollar una mayor comprensión de sí mismos y del mundo que les rodea. Además, estas actividades fortalecen habilidades motoras finas y gruesas, mejoran la capacidad de resolución de problemas y fomentan la colaboración y el trabajo en equipo cuando se realizan en grupo.

Al participar en actividades creativas, los niños aprenden a pensar de manera innovadora y flexible, habilidades que serán valiosas a lo largo de toda su vida. Por ello, es crucial que padres y educadores proporcionen un entorno rico en oportunidades para la creatividad, apoyando así un desarrollo equilibrado y saludable.

Gráfica 34: Tarjetas Reto



Fuente: Creación propia



## CONTENIDO DE LAS TARJETAS (Retos)

### **CREACIÓN DE MASCARAS**

- Crea una máscara que represente cualquier personaje que tu desees, puede ser real o imaginario con ayuda de algunos materiales como cartulina, papel seda, pintura, colores, marcadores o accesorios que tengas a tu alrededor

¡Y DALE VIDA A TU CREACIÓN!

### **CREACIÓN DE UN DISFRAZ**

- Fabrica tu propio disfraz individual inspirado en personajes o trajes tradicionales de tu región, para el puedes utilizar prendas que no utilices y personificarlas con materiales reciclados como cartón, papeles coloridos, pintura, marcadores, o accesorios que encuentres a tu alrededor.

### **CREACIÓN DE ESCULTURAS**

- Recolecta materiales reciclados como cartón, botellas de plásticos, tapas, periódicos, y otros objetos los cuales te ayuden a crear esculturas inspiradas en personajes reales o imaginarios para que sean parte del Carnaval

¡NO LE PONGAS LIMITES A TU IMAGINACION Y CREA TU PROPIO CARNAVAL!

### **COLLAGES CREATIVOS**

- Recorta imágenes de revistas, periódicos u otros materiales impresos para crear un collage que represente lo que es para ti el Carnaval de Negros y Blancos, utiliza técnicas de collage combinando y superponiendo imágenes de manera creativa, expresa tu ideas y emociones de manera visual.

### **PINTA UN MURAL**

- Coloca un gran papel o pliego de cartulina sobre la pared y con pinturas y pinceles, crea un mural inspirado en el Carnaval de Negros y Blancos con figuras, personajes o animales.

### **CREACIÓN DE INSTRUMENTOS MUSICALES**

- Crea instrumentos musicales como maracas o tambores decorativos, con ayuda de elementos cotidianos como palos, cajas, botellas llenas de arroz, maíz, etc.

Donde puedan experimentar con diferentes ritmos y melodías, los diferentes aspectos del Carnaval como alegría, celebración, baile.

### Objetivos del juego

- Desarrollar la psicomotricidad gruesa a través del movimiento físico y la coordinación.
- Fomentar la agilidad mental al responder preguntas sobre el carnaval.
- Promover la creatividad mediante la realización de actividades relacionadas con el tema del carnaval.
- Proporcionar una experiencia divertida y educativa que celebre la cultura y tradición del Carnaval de Negros y Blancos de la ciudad de Pasto.

Instrucciones de uso:

1. Poner sobre una superficie lisa el tapete: en él se deben adherir las huellas de manos y pies teniendo en cuenta las siguientes combinaciones.

Gráfica 35: Combinaciones



Fuente: Creación propia



Estas pueden ser organizadas y repetidas según las preferencias del padre u/o adulto responsable, siguiendo la ruta que se encuentra reflejada en el área de juego del tapete, la ruta tiene 26 casillas donde se dividen de la siguiente manera

- Hay 3 casillas de descanso, identificadas por un personaje ilustrado en ellas
  - Las 22 casillas restantes son aquellas en las que deben colocarse las combinaciones previamente indicadas. Algunas de estas casillas contienen las palabras “ENTÉRATE” y “PREGUNTA”, lo que indica que en ellas se deben leer las tarjetas correspondientes, ya sea del tipo “Entérate” o “Pregunta”
  - La última casilla, identificada como “RETO”, indica que se debe leer la tarjeta de reto seleccionada para la actividad
2. Hay 3 tipos de tarjetas, tarjetas informativas “Enterate”, tarjetas de “Preguntas” y tarjetas de “Reto”, hay que elegir 7 tarjetas para iniciar el juego, de la siguiente manera
- 3 tarjetas informativas entérate
  - 3 tarjetas de preguntas, estas deben estar relacionadas con las tarjetas informativas anteriormente seleccionadas
  - 1 tarjeta de reto
3. Hay que retirar los zapatos de los participantes para iniciar

### **INICIO**

Al iniciar, se le leerá al niño una tarjeta informativa “Entérate”, y deberá mantener la postura de la primera combinación hasta que termine la lectura. A continuación, deberá completar tres combinaciones de huellas para poder leer la primera tarjeta de “Pregunta”, que se basará en la información proporcionada. Es importante que mantenga la postura equilibrada en la última combinación. En el recorrido, habrá casillas con un personaje ilustrado; en estas, los niños podrán descansar antes de retomar la actividad. Este patrón se repetirá hasta llegar al final de la trayectoria, donde se leerá la tarjeta de “Reto”. Esta tarjeta contiene una actividad creativa que el niño deberá realizar, considerando toda la información anterior, lo que estimulará su creatividad de manera divertida.

**4. Errores:** Si el niño comete un error o pierde el equilibrio durante la actividad, deberá reiniciar desde el principio. Esto se hace con el fin de que el niño tenga otra oportunidad de aprender, analizar y retener la información proporcionada. Al repetir la actividad, el niño adquiere experiencia tanto en las posturas físicas como en la información cultural, lo que le brinda una mayor seguridad en sus acciones. Este proceso fomenta respuestas más rápidas y precisas a medida que el niño gana confianza y familiaridad con la actividad.

**5. Antifaz:** Se diseñaron cuatro tipos de antifaces inspirados en los personajes principales del juego: un lobo, un tigre, un pez y un colibrí. El objetivo es que los niños puedan interactuar y jugar a roles con cada uno de ellos, estimulando así su imaginación y conexión con el juego.

**Gráfica 36, 37, 38 y 39: Antifaz 1, 2, 3 y 4**



*Fuente: Creación propia*



Este juego también facilita una conexión entre padres e hijos u/o acompañantes, ya que les brinda la oportunidad de explicar datos o ayudar a responder preguntas que los niños no puedan entender fácilmente. De esta manera, los padres o acompañantes también logran estudiar las tarjetas y ampliar su conocimiento sobre el tema.

En él se logra trabajar todas las habilidades al mismo tiempo, es decir a medida que el niño por ejemplo coordina su mano izquierda y pie derecho, escucha, analiza y logra responder una pregunta, manteniendo la postura que este necesite, en el menor tiempo posible.

Cada habilidad motora se ve trabajada de la siguiente manera

**Equilibrio:** Lo ejercita al mantener una postura estable sin perder el equilibrio y caer al suelo.

**Coordinación:** Logra ejecutar movimientos adecuados y rítmicos al coordinar el movimiento de sus manos y pies simultáneamente.

**Lateralidad:** Aprende a distinguir entre derecha e izquierda con sus manos y pies, y cómo combinarlos sin confundirlos.

**Agilidad mental:** La agilidad mental se pone a prueba cuando los participantes intentan responder preguntas basadas en información previamente mencionada en el menor tiempo posible. La rapidez y precisión de su respuesta son indicadores de su nivel de atención y comprensión.

**La creatividad:** Al finalizar el recorrido y realizar la actividad propuesta, se reflejará lo aprendido anteriormente. Los niños descubrirán gradualmente sus capacidades a través de la imaginación y la creación, explorando nuevas formas de expresión y consolidando sus habilidades.

Es claro que el juego mantiene a los niños comprometidos tanto física como mentalmente. El propósito de esta actividad es que, a medida que los niños adquieren conocimiento sobre datos culturales, también ejercitan su cuerpo, lo que contribuye a prevenir lesiones y mantener una postura saludable, promoviendo así su bienestar tanto físico como emocional.

# PACKAGING

## Diseño del Empaque

**Concepto del Empaque:** El empaque de “Carnaval de Movimientos” es una caja grande y colorida, diseñada para captar la atención tanto de los niños como de los adultos. La caja tiene la forma cuadrada para facilitar su transporte, almacenamiento y organización de las piezas internas, con detalles en relieve que resaltan a los personajes caracterizados con ornamentos y abstracciones del disfraz individual del Carnaval de Negros y Blancos.

### Materiales:

- **Exterior:** Cartón rígido de alta calidad, resistente al desgaste, con un acabado laminado brillante que resalta los colores vibrantes del diseño.
- **Interior:** Compartimentos organizados para cada elemento del juego, hechos de cartón reciclado y forrados en tela suave para proteger las piezas.

### Elementos Visuales:

- **Frontal:** Una ilustración llamativa de los personajes principales del juego, mostrando a los niños interactuando con los desafíos en un entorno festivo de Carnaval.
- **Laterales:** Explicaciones visuales del contenido de la caja y una breve descripción de cómo se juega. Incluye iconos de los beneficios del juego para la motricidad gruesa.

### Medidas:

El empaque al ser una caja de base cuadrada constará de las siguientes medidas:

Base: 65cm x 65cm

Laterales: Ancho 65cm x alto 25cm





**Gráfica 40: Mockup Caja abierta**



*Fuente: Creación propia*

**Gráfica 41: Mockup Caja cerrada**

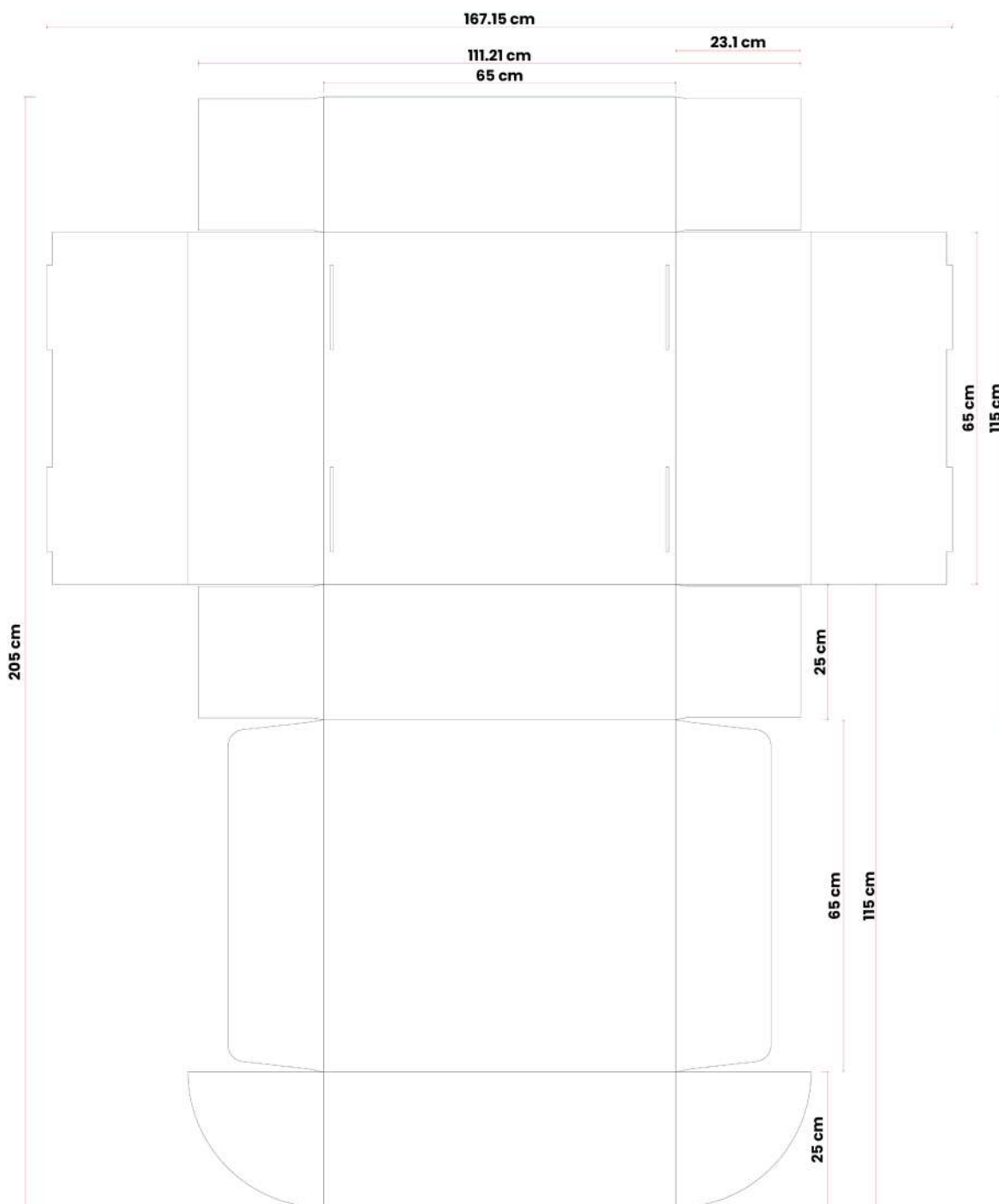


*Fuente: Creación propia*





### Gráfica 43: Plano técnico



Fuente: Creación propia

## EMPAQUES DE TARJETAS





## EMPAQUES DE HUELLAS DE MANOS



## EMPAQUES DE HUELLAS DE PIES



# INDICADORES



## INDICADORES

Se procede a evaluar aspectos fundamentales para garantizar que el juego “Carnaval de Movimientos” será aceptado por el público en general; los aspectos se evaluarán con el modelo PANAS (Positive and Negative Affect Schedule) de Watson, Clarck & compañía, ya que este enfoque y método permiten evaluar los aspectos positivos y negativos de cada aspecto en cuestión.





## Color

### Tabla No. 3

R+	R-	Votos Positivos	Votos Negativos
Llamativo	Aburrido	16	4
Vibrante	Desaturado	17	3
Atractivo	Repelente	18	2

La mayoría de los evaluadores percibió los colores como llamativos y vibrantes, con solo unas pocas personas considerando que los colores eran aburridos o desaturados.

## Forma

### Tabla No. 4

R+	R-	Votos Positivos	Votos Negativos
Dinámico	Estático	15	5
Amigable	Inaccesible	14	6
Fluido	Rígido	16	4

La forma del diseño fue mayormente percibida como dinámica y fluida, aunque algunos usuarios la encontraron estática y rígida.

## Utilidad

Tabla No. 5

R+	R-	Votos Positivos	Votos Negativos
Práctico	Confuso	17	3
Funcional	Inútil	16	4
Acesible	Complicado	18	2

Los usuarios generalmente consideraron el juego como práctico y funcional, con un bajo porcentaje encontrándolo confuso o complicado.

## Funcionalidad

Tabla No. 6

R+	R-	Votos Positivos	Votos Negativos
Eficaz	Ineficaz	16	4
Coherente	Desordenado	17	3
Satisfactorio	Frustrante	15	5

En general, la funcionalidad fue bien recibida, siendo vista como eficaz y coherente, aunque algunos participantes encontraron ciertos aspectos frustrantes.



# Estética

Tabla No. 7

R+	R-	Votos Positivos	Votos Negativos
Estimulante	Monótono	17	3
Atractivo	Desagradable	18	2
Creativo	Común	16	4

La estética del juego fue percibida como estimulante y creativa, con un bajo porcentaje de respuestas que la consideraron monótona o común.

# Enganche Emocional

Tabla No. 8

R+	R-	Votos Positivos	Votos Negativos
Motivador	Indiferente	18	2
Envolvente	Aburrido	17	3
Divertido	Tedioso	19	1

El aspecto emocional del juego fue muy bien recibido, con la mayoría de los participantes describiendo la experiencia como motivadora, envolvente, y divertida.

## Conclusión del Testeo

Los resultados del testeo muestran una clara preferencia por los aspectos positivos del juego "Carnaval de Movimientos", destacando su color vibrante, forma dinámica, utilidad práctica, funcionalidad eficaz, estética creativa, y un fuerte enganche emocional. Las pocas respuestas negativas sugieren áreas de mejora, pero en general, la marca ha sido bien recibida y cumple con las expectativas de los usuarios en cuanto a diseño y funcionalidad.

Gráfica 44: Testeo1



Fuente: Creación propia

Gráfica 45: Testeo2



Fuente: Creación propia





**Gráfica 46: Testeo3**



*Fuente: Creación propia*

**Gráfica 47: Testeo4**



*Fuente: Creación propia*

## REFERENCIAS

Acuña Camones, J. F. (2020). Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Arce Villalobos, M. del R., & Cordero Álvarez, M. del R. (1996). Desarrollo Motor Grueso Del Niño en Edad Preescolar: Periodo de Educación Física en Jardines Infantiles (1.a). Editorial Universidad de Costa Rica.

Ayres, A. Jean. (2005). Sensory Integration and the Child. Western Psychological Services.

Berk, L. E. (2009). Child Development (8th ed.). Person Education.

Bernal Villalobos, A. M. (2020). Juegos lúdicos para el fortalecimiento del desarrollo motor en la primera infancia. Universidad Surcolombiana.

Brockman, L., Jago, R., & Fox, K. R. (2011). Physical activity interventions in the early years. British Journal of Sports Medicine.

Bruner, J. S. (1972). The Relevance of Education.

Costa, Joan. (2004). Diseño gráfico y comunicación visual: Fundamentos teóricos y metodológicos del diseño. Editorial Gustavo Gili.

Cratty, B. J. (1973). Perceptual and Motor Development in Infants and Children. Macmillan.

Frascara, J. (2000). Diseño gráfico para la gente: Comunicación, cultura y diseño. Editorial Gustavo Gili.

Frost, J. L. (2010). A History of Children's Play and Play Environments: Toward a Contemporary Child-Saving Movement.

Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults. McGraw-Hill.

Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. Pediatrics.

Guarín, J. A. (2015). El Carnaval de Negros y Blancos: expresión cultural y fiesta popular. Editorial Universidad de Nariño.

Hernández, F. J. (2017). El disfraz como simbolismo cultural. Editorial Universidad Nacional de Colombia.

Hernández, J., & Téllez, M. (2017). El diseño gráfico como herramienta educativa. Universidad Nacional.





Hospital Nacional Daniel A. Carrión. (2018). Factores de riesgo para el desarrollo psicomotor en niños en etapa preescolar. Universidad Ricardo Palma.

Hughes, C. (2010). *Children's Thinking: Cognitive Development and Individual Differences* (3rd ed.). Wiley-Blackwell.

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: un estudio del elemento lúdico en la cultura*.

Londoño, A. M. (2012). *Diseño cultural: un puente entre tradición e innovación*. Universidad Pontificia Bolivariana.

Malaguzzi, L. (1998). *Los cien lenguajes del niño: La experiencia de Reggio Emilia en la educación infantil*. Editorial Reggio Children.

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2016a). Factores que influyen en el desarrollo infantil temprano. OMS.

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2016b). Factores que influyen en el desarrollo infantil temprano. Factores Que Influyen En El Desarrollo Infantil Temprano.

Payne, V. G., & Isaacs, L. D. (2020). *Human Motor Development: A Lifespan Approach*. Routledge.

Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (2005). *The Nature of Play: Great Apes and Humans*. Guilford Press.

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*.

Pica, R. (2011a). *Active learning through movement in early childhood education*. Pearson Education.

Pica, R. (2011b). *Moving and learning across the curriculum: More than 300 activities and games to make learning fun*.

Rosselli, M., & Matute, E. (2007). *Neuropsicología infantil: Desarrollo y procesos de aprendizaje*. Editorial Manual Moderno.

Señal Colombia. (2024). ¿Conoces la historia del Carnaval de Negros y Blancos? <https://www.senalcolombia.tv>.

Suarez, A., & Rodríguez, E. (2018). *Juego y desarrollo motor: una mirada desde la educación inicial*. Editorial Aula Magna.

UNESCO. (n.d.). *El Carnaval de Negros y Blancos*. <https://ich.unesco.org>.

Valencia, J. A., & Sanchez, K. P. (2017). *Desarrollo motor y juego en la infancia*. Universidad Pedagógica Nacional. Universidad Pedagógica Nacional.

Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

 <b>UNIVERSIDAD CESMAG</b> <small>NIT: 909.109.287-7 VIAJES Y SERVICIOS</small>	<b>CARTA DE ENTREGA TRABAJO DE GRADO O TRABAJO DE APLICACIÓN – ASESOR(A)</b>	<b>CÓDIGO: AAC-BL-FR-032</b>
		<b>VERSIÓN: 1</b>
		<b>FECHA: 09/JUN/2022</b>

San Juan de Pasto, 25 de noviembre 2024

Biblioteca  
**REMIGIO FIORE FORTEZZA OFM. CAP.**  
Universidad CESMAG  
Pasto

Saludo de paz y bien.

Por medio de la presente se hace entrega del Trabajo de Grado denominado Diseño de un artefacto lúdico que permita fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 6 años, inspirado en el disfraz individual Amanecer del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, Nariño, presentado por la autora Ximena Muñoz Riveros del Programa Académico Diseño Gráfico al correo electrónico biblioteca.trabajosdegrado@unicesmag.edu.co. Manifiesto como asesor(a), que su contenido, resumen, anexos y formato PDF cumple con las especificaciones de calidad, guía de presentación de Trabajos de Grado o de Aplicación, establecidos por la Universidad CESMAG, por lo tanto, se solicita el paz y salvo respectivo.

Atentamente,

  
(Firma del Asesor)


**NOMBRE Y APELLIDOS DEL ASESOR(A)**

Número de documento: 1085.249.267

Programa académico: Diseño Gráfico

Teléfono de contacto: 322 862 9802


Correo electrónico: earamos@unicesmag.edu.co

 <b>UNIVERSIDAD CESMAG</b> <small>TEL: 006.109.387-7</small> <small>WWW.CESMAG.EDU.CO</small>	<b>AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>CÓDIGO:</b> AAC-BL-FR-031
		<b>VERSIÓN:</b> 1
		<b>FECHA:</b> 09/JUN/2022

INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES)	
<b>Nombres y apellidos del autor:</b> Ximena Muñoz Riveros	<b>Documento de identidad:</b> 1085.341.233
<b>Correo electrónico:</b> Ximena071498@gmail.com	<b>Número de contacto:</b> 315 427 3010
<b>Nombres y apellidos del autor:</b>	<b>Documento de identidad:</b>
<b>Correo electrónico:</b>	<b>Número de contacto:</b>
<b>Nombres y apellidos del autor:</b>	<b>Documento de identidad:</b>
<b>Correo electrónico:</b>	<b>Número de contacto:</b>
<b>Nombres y apellidos del autor:</b>	<b>Documento de identidad:</b>
<b>Correo electrónico:</b>	<b>Número de contacto:</b>
<b>Nombres y apellidos del asesor:</b> Edison Armando Ramos	<b>Documento de identidad:</b> 1085.249.267
<b>Correo electrónico:</b> earamos@unicesmag.edu.co	<b>Número de contacto:</b> 322 862 9802
<b>Título del trabajo de grado:</b> Diseño de un artefacto lúdico que permita fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 6 años, inspirado en el disfraz individual Amanecer del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, Nariño	
<b>Facultad y Programa Académico:</b> Arquitectura y Bellas Artes, Programa de Diseño Gráfico	

En mi (nuestra) calidad de autor(es) y/o titular (es) del derecho de autor del Trabajo de Grado o de Aplicación señalado en el encabezado, confiero (conferimos) a la Universidad CESMAG una licencia no exclusiva, limitada y gratuita, para la inclusión del trabajo de grado en el repositorio institucional. Por consiguiente, el alcance de la licencia que se otorga a través del presente documento, abarca las siguientes características:

- a) La autorización se otorga desde la fecha de suscripción del presente documento y durante todo el término en el que el (los) firmante(s) del presente documento conserve (mos) la titularidad de los derechos patrimoniales de autor. En el evento en el que deje (mos) de tener la titularidad de los derechos patrimoniales sobre el Trabajo de Grado o de Aplicación, me (nos) comprometo (comprometemos) a informar de manera inmediata sobre dicha situación a la Universidad CESMAG. Por consiguiente, hasta que no exista comunicación escrita de mi(nuestra) parte informando sobre dicha situación, la Universidad CESMAG se encontrará debidamente habilitada para continuar con la publicación del Trabajo de Grado o de Aplicación dentro del repositorio institucional. Conozco(conocemos) que esta autorización podrá revocarse en cualquier momento, siempre y cuando se eleve la solicitud por escrito para dicho fin ante la Universidad CESMAG. En estos eventos, la Universidad CESMAG cuenta con el plazo de un mes después de recibida la petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.

 <b>UNIVERSIDAD CESMAG</b> <small>NO. 006.109.307-7</small> <small>VIA DE IDENTIFICACION</small>	<b>AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	CÓDIGO: AAC-BL-FR-031
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022

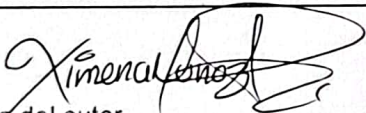
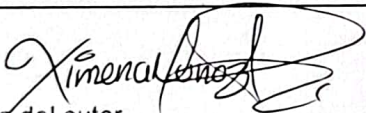

- b) Se autoriza a la Universidad CESMAG para publicar el Trabajo de Grado o de Aplicación en formato digital y teniendo en cuenta que uno de los medios de publicación del repositorio institucional es el internet, acepto(amos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación circulará con un alcance mundial.
- c) Acepto (aceptamos) que la autorización que se otorga a través del presente documento se realiza a título gratuito, por lo tanto, renuncio(amos) a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y/o cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente autorización y de la licencia o programa a través del cual sea publicado el Trabajo de grado o de Aplicación.
- d) Manifiesto (manifestamos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación es original realizado sin violar o usurpar derechos de autor de terceros y que ostento(amos) los derechos patrimoniales de autor sobre la misma. Por consiguiente, asumo(asumimos) toda la responsabilidad sobre su contenido ante la Universidad CESMAG y frente a terceros, manteniéndose indemne de cualquier reclamación que surja en virtud de la misma. En todo caso, la Universidad CESMAG se compromete a indicar siempre la autoría del escrito incluyendo nombre de(los) autor(es) y la fecha de publicación.
- e) Autorizo(autorizamos) a la Universidad CESMAG para incluir el Trabajo de Grado o de Aplicación en los Índices y buscadores que se estimen necesarios para promover su difusión. Así mismo autorizo (autorizamos) a la Universidad CESMAG para que pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

**NOTA:** En los eventos en los que el trabajo de grado o de aplicación haya sido trabajado con el apoyo o patrocinio de una agencia, organización o cualquier otra entidad diferente a la Universidad CESMAG. Como autor(es) garantizo(amos) que he(hemos) cumplido con los derechos y obligaciones asumidos con dicha entidad y como consecuencia de ello dejo(dejamos) constancia que la autorización que se concede a través del presente escrito no interfiere ni transgrede derechos de terceros.

Como consecuencia de lo anterior, autorizo(autorizamos) la publicación, difusión, consulta y uso del Trabajo de Grado o de Aplicación por parte de la Universidad CESMAG y sus usuarios así:

- Permito(permitimos) que mi(nuestro) Trabajo de Grado o de Aplicación haga parte del catálogo de colección del repositorio digital de la Universidad CESMAG por lo tanto, su contenido será de acceso abierto donde podrá ser consultado, descargado y compartido con otras personas, siempre que se reconozca su autoría o reconocimiento con fines no comerciales.

En señal de conformidad, se suscribe este documento en San Juan de Pasto a los 25 días del mes de noviembre del año 2024

 Firma del autor	 Firma del autor
Nombre del autor: Ximena Muñoz Riveros	Nombre del autor:
Firma del autor	Firma del autor
Nombre del autor:	Nombre del autor:
 Firma del asesor Nombre del asesor: Edison Armando Ramos	