

**Opción de grado nivel Técnico.**

“Cartilla Ilustrada que fomenta en los niños el cuidado por el medio ambiente”

**Presentado por:**

Jonathan Salomón

Kevin Plata

**Tutor:**

Miguel Ángel Peña

**Corporación unificada de educación Superior.**

**Bogotá, Abril de 2017**

## Índice

### Contenido

Introducción .....	3
Pentágono Hipótesis .....	3
Grupo Objetivo .....	5
La etapa Pre-ocupacional .....	8
La etapa de las Operaciones Concretas.....	9
Pentágono Definitivo.....	10
Alcances.....	13
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos .....	15
Justificación .....	15
Marco Teórico .....	16
Marco Metodológico.....	16
Experiencia del usuario. ....	17
Representación Gráfica del Resultado (prototipo) .....	18

## **Introducción**

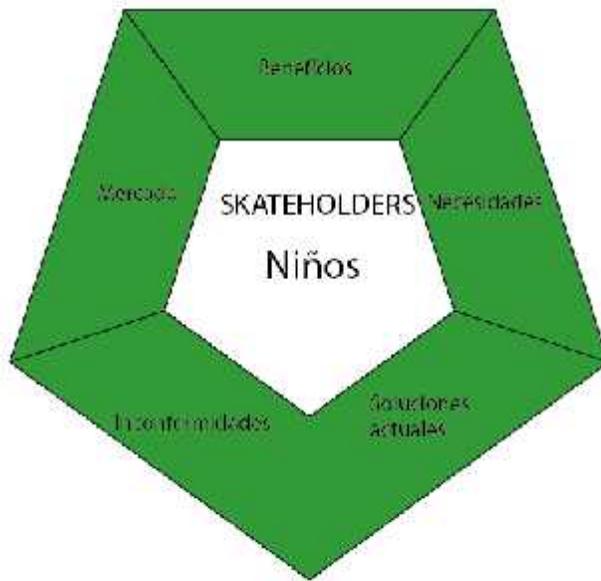
El planeta se ve cada vez más perjudicado por las acciones que toma el ser humano, poco a poco se está dañando el medio ambiente y por ende la calidad de vida va disminuyendo.

Aparentemente, los trabajos enfocados hacia el cuidado del medio ambiente no han sido suficientes para que nuestro entorno no siga deteriorándose, por lo tanto, se buscará con este proyecto que exista un mayor impacto sobre los niños a este respecto utilizando el recurso visual.

Se trabajará para una población de niños que pertenezcan al segundo y tercer periodo de la infancia, entre los 4 y los 9 años, ya que éste, es el periodo de la sub etapa del pensamiento intuitivo y las operaciones concretas, donde los niños tienden a ser curiosos y a querer saber sobre muchas cosas, aplican la lógica, sus principios y conocen racionalmente y no intuitivamente (Jean Piaget, 1991). Por lo tanto, es una excelente oportunidad para afianzar valores de este tipo.

## **Pentágono Hipótesis**

Inicialmente no se tenían fundamentos firmes, ni investigaciones previas para lograr dar las bases del producto a realizar por lo cual se tuvieron ideas básicas de que se podría realizar y para quien hacerlo.



**Usuarios:** niños en edades entre los 2 y los 11 años.

**Necesidades:**

- Procesos de aprendizaje para niños que sean de su interés y que hablen sobre el cuidado ambiental.
- Generar empatía por parte de los niños hacia la lectura, evitando que la tecnología lo mantenga distraídos.
- Mejorar el ambiente familiar, haciendo que padres e hijos compartan tiempo de calidad en familia.

**Beneficios:**

- Talleres educativos para que los niños realicen en clase y en los tiempos libres que tengan en casa.
- Hacer campañas en colegios para motivar a los niños a cuidar el medio ambiente.

- Vender juegos con temática ambiental.

### **Soluciones Actuales:**

- En colegios se realizan actividades para enseñar a los niños a cuidar del entorno.
- Algunos padres inculcan a sus hijos para cuidar el medio ambiente.

### **Inconformidades:**

- Tiempo disponible de los padres para dedicar a sus hijos.
- Distracción de los niños en temas diferentes al cuidado de su entorno.

### **Mercado:**

- Niños en edades entre los 2 y los 11 años.
- Colegios que quieran adquirir un método de enseñanza sobre el cuidado del medio ambiente.

## **Grupo Objetivo**

Para poder definir adecuadamente el grupo objetivo sobre el cual se plantea trabajar es necesario hacer una debida investigación donde podemos descartar ideas y generar nuevas sobre el producto que se piensa realizar. También se debe tener en cuenta que al tratarse de un producto pensado para niños, ellos no tienen poder adquisitivo por lo tanto se define que tenemos a los niños como usuarios y a los padres como clientes ya que ellos son quienes van a adquirir el producto.

Para generar las bases y definir el producto se realizaron encuestas a niños y adultos en las cuales se observó que a los padres si les interesa un producto que enseñe a los niños sobre el cuidado del medio ambiente y que ayude también a que se alejen un poco de elementos tecnológicos como el televisor y el celular, ya que los niños están muy apegado a estos elementos. En la entrevista realizada a los niños se observó que a ellos si les interesa cuidar del medio ambiente pero que se les enseñe de una manera divertida.

## **Entrevistas**

### **Entrevista con Cliente:**

#### **Saludo:**

- Buen dia
- Buena tarde

#### **Presentación:**

- Mucho gusto mi nombre es xxxxxxxx ,

(Se habla sobre uno mismo para dar confianza con el entrevistado)

#### **Preguntas:**

- ¿Qué opina usted respecto a la situación ambiental actual?
- ¿Conoce respecto a campañas que hablen sobre este tema?
- ¿Cree que usted que las acciones actuales son suficientes para mejorar el ambiente?
- ¿Desde dónde y cómo se deben generar estos valores?
- ¿Se puede enseñar cultura ambiental a alguien que no acostumbra a pensar en ello?
- ¿Se puede enseñar a jóvenes y niños con más facilidad que a un adulto?

- ¿Me gustaría saber qué opina usted respecto a la juventud actual?
- ¿La moral y personalidad de una persona se genera desde edades tempranas?
- ¿Sin contar con la enseñanza de los padres o escuelas, como genera el niño sus valores y virtudes?
- ¿Que opina respecto a cómo la tecnología influye en los niños actualmente?
- ¿Qué actividades le gustaría que su hijo realizara en los tiempos libres que tenga?
- ¿Usted accedería a comprar un elemento educativo que forme valores sobre el cuidado del medio ambiente en su hijo, que refuerce la lectura y ayude a su aprendizaje?

### **Entrevista con Usuario:**

#### **Saludo:**

- Buen día
- Buena tarde

#### **Presentación:**

- Mucho gusto mi nombre es xxxxxxxx ,

#### **Preguntas:**

- ¿Qué opinas de la naturaleza? ( se especifica que hable sobre que le gusta de ella)
- ¿Te parece que la estamos cuidando adecuadamente?
- ¿Tus padres o en el colegio te enseñan sobre cómo cuidarlo?
- ¿Qué haces tú para cuidarlo?
- ¿Qué te gusta hacer en los tiempos libres? (dependiendo de que responda el niño o niña se pregunta más sobre el tema: televisión, juegos, leer, dibujar, etc.)

(Lo que más le guste al niño)

- ¿Eso te enseña algo sobre el cuidado del medio ambiente?
- ¿Te gustaría aprender más formas de cuidar el medio ambiente?
- ¿Cómo te gustaría que te lo enseñaran?

Se trabajará con niños en edades entre los 4 y los 9 años, ya que en esta edad su aprendizaje es amplio y desarrollan capacidades que van de acuerdo a la orientación del proyecto.

Según (Jean Piaget 1991) famoso epistemólogo y psicólogo en esas edades se encuentran 2 etapas:

### **La etapa Pre-ocupacional**

Esta etapa corresponde a las edades entre los 2 a los 7 años donde los niños manejan y comprenden las imágenes y símbolos.



Fotografías tomadas el 24 de marzo de 2017

El juego simbólico es cuando los niños desarrollan amigos imaginarios o juegan con amigos donde cada uno ocupa un rol, lo que hace que los juegos sean más sociables.



### **La etapa de las Operaciones Concretas.**

En esta etapa los niños piensan con una lógica más compleja, pueden solucionar problemas sin mayor dificultad pero deben ser concretos, ya que aún no manejan el pensamiento hipotético o abstracto. Entienden el significado de los símbolos básicos.

También se destaca que en esta edad los niños pierden el egocentrismo que es la incapacidad de considerar o entender la perspectiva o el punto de vista de otra persona.



### Pentágono Definitivo



**Usuarios:** niños en edades entre los 4 y los 10 años, que se encuentren estudiando.

**Clientes:** Padres o familiares que se hacen cargo de los usuarios.

**Necesidades:**

- Procesos de aprendizaje para niños que sean de su interés y que hablen sobre el cuidado ambiental.
- Generar empatía por parte de los niños hacia la lectura, evitando que la tecnología lo mantenga distraídos.
- Mejorar el ambiente familiar, haciendo que padres e hijos compartan tiempo de calidad en familia.

**Beneficios:**

Elaborar un “kit ambiental” que contenga una cartilla que sea llamativa para los niños y se acompañe de actividades y juegos para que compartan tiempo en familia y aprendan a cuidar el ambiente.

**Soluciones Actuales:**

- Talleres realizados en las aulas de clase a cargo de los docentes donde se les enseña a los niños el cuidado del medio ambiente.
- Lecturas y lenguajes expresivos en el desarrollo infantil temprano Guía para agentes educativos. ICBF.
- Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia. Ministerio de educación Nacional.
- Jugar para aprender. Sociedad Nacional De La Cruz Roja Colombiana.

- “Cuidemos Nuestro Entorno”. licenciada PAOLA ADREA REBELLÒN BETANCOURT.
- Cartilla del lobo. Organización Mundial del Movimiento Scout.

### **Inconformidades:**

- Tiempo disponible de los padres para dedicar a sus hijos.
- Poco interés por parte de los niños hacia la lectura y el aprendizaje a causa de la tecnología que es lo que ahora les mantiene distraídos.

### **Mercado:**

- Según el ministerio de educación en las estadísticas del año 2015 se afirma que los niños en edades de 6 a 11 años se encuentran estudiando entre grados de primero a quinto de primaria.
- Los estratos 1 y 2 no cuentan con suficientes recursos económicos para pagar a sus hijos programas de aprendizaje que ofrecen entidades privadas.
- Las personas de estrato 3 cuentan con recursos económicos suficientes para pagar actividades de este tipo para sus hijos.
- Personas de estratos 4 en adelante tienen suficiente dinero para ocupar a sus hijos en actividades o cursos pagos que lleguen a ser más llamativos.
- Los niños en edades entre los 6 y los 11 años se encuentran entre el segundo periodo de la infancia y tercer periodo de las operaciones concretas. Según Jean Piaget en estas etapas los niños aprenden a comunicarse y a su vez el aprendizaje es más rápido, el niño aplica la lógica y se siente seguro al comunicarse con un amigo imaginario.

## Alcances

El Ministerio de Educación Nacional realizó una encuesta para desarrollar indicadores sobre niveles educativos entre preescolar y la educación media, se obtuvieron datos en los cuales se observa que la edad promedio de niños entre los 5 y los 10 años estudian en transición y primaria, entre los 11 y 14 años en secundaria, y entre los 15 y 16 estudian en educación media.

El grupo objetivo sobre el cual está basado el proyecto aplica para niños entre 4 y 9 años, así que el lugar con más posibilidades de dar a conocer el producto es para estudiantes de primaria.

Edad	Grado	Nivel
4-5	Jardín	Inicial
5-6	Transición	Preescolar
6-7	1º	Básica
7-8	2º	Básica
8-9	3º	Básica
9-10	4º	Básica
10-11	5º	Básica

Ministerio de Educación Nacional (2003) Sistema Nacional De Indicadores Educativos Para Los Niveles De Preescolar, Básica Y Media En Colombia

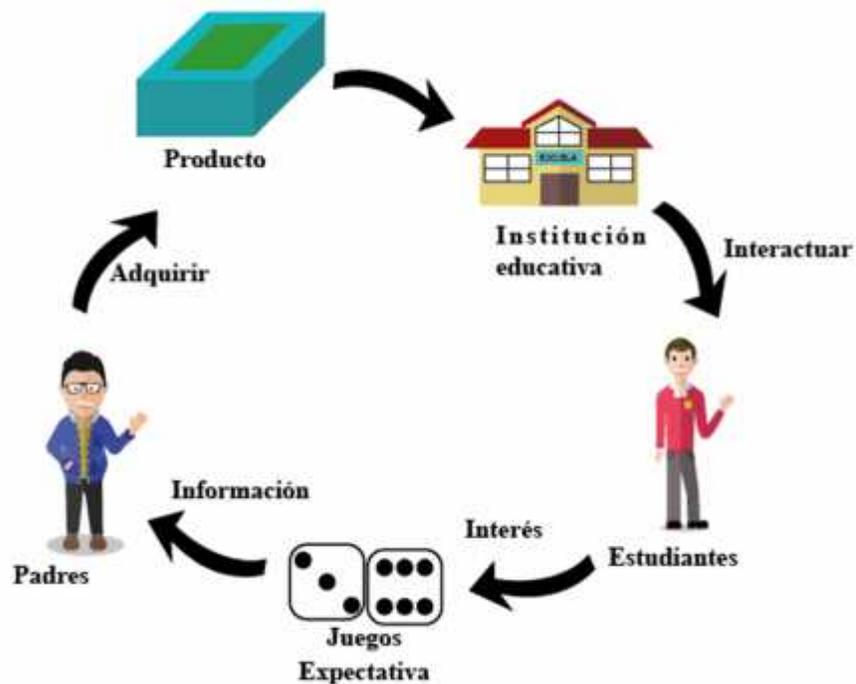
Accedió el 25 de Marzo desde:

<http://www.ort.edu.uy/ie/pdf/ejemplosdecitacionapa.pdf>

Para lograr enseñar el producto se debe realizar una gestión adecuada:

- 1) Se hace un acercamiento a una institución educativa, donde se muestra el producto que se quiere ofrecer.

- 2) Se enseña el producto a los niños, y se acompaña de actividades para generar expectativa, y se les envía la información a sus padres.
- 3) Los padres interesados se acercan a la institución en un día acordado para adquirir el producto.



### Objetivo General

- Concientizar y motivar a niños desde edades tempranas a que tomen sentido de pertenencia ambiental para que cuiden de su entorno y logren disfrutar de un ambiente más sano.
- Se plantea usar los conocimientos adquiridos adicionando la parte de investigación. Teniendo en cuenta estos parámetros se ha de realizar una cartilla con ilustraciones

agradables y amables que llamen la atención de los niños, en la cual también se presentarán amigos imaginarios que les expliquen sobre el tema.

### **Objetivos Específicos**

- Realizar ilustraciones agradables, ya que da la oportunidad de crear un diseño adecuado y sencillo, pero a su vez llamativo, para que llegue a ser comprendido fácilmente por ellos.
- Como fin, el proyecto tiene planteado concientizar a los niños a que pequeñas acciones pueden ayudar a hacer de su entorno un lugar más sano.
- Hacer que el proyecto tenga orientación pedagógica pero que a su vez sea divertida y didáctica.

### **Justificación**

Este proyecto impactará directamente en la forma de pensar de los niños frente al cuidado del medio ambiente y cómo aquello ayudará a mejorar su entorno. Si los niños cambian su pensamiento desde pequeños en un futuro serán ciudadanos capaces de ayudar a que el medio ambiente sea más sano.

Dedicarán parte de su tiempo libre a realizar esta actividad educativa y divertida, alejándose un poco de los dispositivos electrónicos en los cuales pasan mucho tiempo en la actualidad. Compartirán tiempo con sus padres, si así lo desea el niño, lo que ayudará a reforzar los lazos familiares.

El niño compartirá su conocimiento adquirido con sus amigos y familiares y se formará una “cadena” de enseñanza sobre el cuidado del entorno.

## **Marco Teórico**

La idea es hacer que los niños sientan interés por el cuidado del medio ambiente, por lo que se debe buscar una forma de realizarlo que sea divertida pero a su vez educativa.

Por ello se plantea crear una cartilla en la cual se les enseñe a los niños de manera atractiva sobre cómo deben cuidar de su entorno, y esta irá acompañada de unas actividades que reforzarán en el niño lo anteriormente aprendido. También se le debe enseñar al niño lo importante de compartir sus conocimientos con las demás personas.

$$1+1=2$$


The image shows a visual representation of the equation 1+1=2. The first line is the text "1+1=2" in a large, bold, black font. Below it, the same equation is shown with two colorful spheres (one red, one blue, one green, one yellow) representing the number 1, followed by a plus sign, another sphere, an equals sign, and the number 2.

Se debe plantear una manera de realizarla de forma análoga y no digital, pues la idea es que los niños no pasen tanto tiempo en los dispositivos digitales y enfoquen su tiempo libre en lectura, dibujo, y otras formas que les permitan desarrollar más su nivel de intelecto, a la vez que se divierten.

## **Marco Metodológico**

La metodología por la cual está orientado el proyecto es la educación, mediante ilustraciones y actividades que enseñaran y reforzaran en los niños el amor y cuidado hacia el medio ambiente.



### **Experiencia del usuario.**

Se entrega al usuario un prototipo de lo que será la cartilla, en donde se logra observar que siente gusto por aprender mediante un medio visual el cual está acompañado de actividades que refuerzan esta enseñanza.



## Representación Gráfica del Resultado (prototipo)

### Cartilla ilustrada.



### Cartilla de actividades y juegos.

