



**TEATRO MÓVIL COMO HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA
EN NIÑOS DE 3º GRADO**

ESTUDIANTE

EDGAR FABIAN BASTO JAIMES

CC: 1094247175

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE INGENIERÍAS Y ARQUITECTURA

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

PAMPLONA – NORTE DE SANTANDER

2021-2



Teatro móvil como herramienta para la enseñanza en niños de 3º grado

ESTUDIANTE

EDGAR FABIAN BASTO JAIMES

CC: 1094247175

Asesor(a).

DI. Sandra Forero

Universidad de Pamplona

Facultad de Ingenierías y Arquitectura

Programa de Diseño Industrial

Pamplona – Norte De Santander

2021-2



DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico principalmente a Dios, por darme la fuerza para culminar este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados, a mi madre y mis hermanas, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años.



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por guiarme en mi camino y por permitirme concluir con mi objetivo. A mis padres quienes son mi motor y mi mayor inspiración, que, a través de su amor, paciencia, buenos valores, ayudan a trazar mi camino.

A mi Tutora D.I. Sandra Forero, por la orientación y ayuda que me brindo para la realización de este proyecto, por su apoyo y amistad.

Agradezco a mi familia, mis amigos que de una u otra manera contribuyeron con su colaboración y se involucraron en el desarrollo de este proyecto.



Resumen

PLAYPING es una herramienta didáctica para docentes de lengua castellana, diseñado para enseñar teatro a niños de tercer grado, con el objetivo de mejorar su interpretación y fortalecimiento de las competencias artísticas, actitudinales y comunicativas de los niños, además de la integración y convivencia sana de la comunidad educativa y la sociedad en general.

Por ello, la evolución de este proyecto propende por fortalecer, influir y motivar a los niños por medio de prácticas teatrales, las cuales habitualmente son dirigidas por el docente, que en muchas ocasiones carece de la capacitación para dirigir un taller teatral y por ende dicha competencia no es desarrollada en los niños que a futuro puede causar en ellos problemas al socializar.

PLAYPING es diseñado para atender de manera eficiente la necesidad presente en este proyecto.



Tabla de contenido

CAPÍTULO 1	18
Fundamentación Teórica	18
1.1 Introducción	19
1.2 Justificación	22
1.3 Marco para el desarrollo del proyecto.....	24
1.3.1 Marco de referencia.....	24
1.3.1.1 Contextualización.....	24
1.3.1.2 Teatro	24
1.3.1.3 La escuela y la actividad teatral	25
Cuadro: la importancia del teatro en los niños.	27
1.3.1.4 El escenario de la escuela para la educación artística	28
1.3.1.5 Características de los niños de 6-8 años.....	29
1.3.1.6. El juego	30
1.3.1.7. Modelos pedagógicos sobre el juego y la educación	32
1.3.1.7.1. Johann Heinrich Pestalozzi	32
1.3.1.7.2. Friedrich Fröbel.....	33
1.3.1.7.3. Lev Semiónovich Vygotsky	34



1.3.1.8 Elementos Del Acto Comunicativo.....	35
1.3.1.8.1 Prosodia.....	36
1.3.1.8.2 Coherencia.....	36
1.3.1.8.3 Léxico.....	36
1.3.1.8.4. Kinesis.....	37
1.3.1.9. El Modelo MODE.....	37
1.3.1.10. La Acción Planificada.....	38
1.3.1.11. Material didáctico.....	38
1.3.1.14 Diseño didáctico.....	39
1.3.2 Marco Teórico.....	41
1.3.2.1. Herramientas didácticas	41
1.3.2.2. Importancia del diseño industrial en el desarrollo de herramientas didácticas.....	43
1.3.2.3. Proceso de aprendizaje, percepción y operaciones de aprendizaje	45
1.4. Planteamiento y definición del problema	46
1.4.1. Formulación Del Problema	48
1.5. Objetivo General	48
1.6. Objetivo Específicos	48



1.7. Definición Modelo De Investigación	49
1.8. Definición De Metodología Proyectual	49
1.9. Análisis De Tipologías	51
CAPÍTULO 2	55
PROCESO Y PROPUESTA DE DISEÑO.....	55
2.1. Condiciones Generales Para El Diseño.....	55
2.1.1. Desarrollo Proyectual.....	55
2.1.2. Encuesta	56
Clasificación de las tipologías	59
2.1.3. Determinantes Didácticos	61
2.1.4 Requerimientos De Función.....	62
2.1.4.5. Requerimientos estético – formales.	62
2.1.4.6. Requerimientos prácticos	63
2.1.4.7. Simbólico - comunicativo	63
2.1.4.8. Determinantes Pedagógicos	64
2.2 Ideación.....	65
Contenedor	66
Guía Ilustrativa Pop Up.....	66



Escenario	74
2.3. Valoración Y Selección De Ideas Que Permitan El Desarrollo De Alternativas.....	76
2.3.1. Reflexiones.....	90
2.3.2. Evolución de las alternativas:.....	92
2.4. Condiciones Específicas Para Precisar El Diseño	93
2.4.1. Conclusiones	95
2.5. Desarrollo De Alternativas.....	96
2.5.1. Alternativa 1	96
2.5.2. Alternativa 2.....	97
2.5.3. Alternativa 3.....	98
2.5.4. Alternativa 4.....	99
2.6. Valoración y selección de alternativas.	100
Valoración	100
Cuadro de resultados	113
2.7. Definición de la propuesta final.	114
2.8. Detalles de la propuesta final	117
2.8.1. Planos	117
2.8.2. Modelo A Escala Real.....	120



2.8.3. Descripción	120
2.8.3.1. La forma	120
2.8.3.2. Contorno.....	121
2.8.3.3. Volumen.....	121
2.8.3.4. Color.....	122
2.8.3.5. Cartilla.....	123
CAPÍTULO 3	124
COMPROBACIÓN.....	124
3.1. Modelo de comprobación tridimensional y/o prototipo.....	124
3.1.1. Análisis de comprobación	126
3.2. Herramientas/Instrumentos de recolección de datos de las comprobaciones.	127
3.3. Cumplimiento de las condiciones del diseño.....	130
3.4. Cumplimiento de los objetivos del proyecto	134
3.5. Conclusiones de las comprobaciones	135
CAPÍTULO 4	135
ANÁLISIS DE FACTORES.....	135
4.1. Análisis Factor Producto.....	135



Características del producto	135
Uso.	137
Limpieza.....	137
Simetría	138
ANÁLISIS DEL FACTOR HUMANO.....	139
4.2. Análisis factor humano.....	139
4.2.1. Factores ergonómicos.....	141
4.3. Análisis del Factor Producción	143
4.3.1. Procesos productivos	143
4.4. Mercadeo	144
4.4.1. Clientes.....	144
4.4.2. Usuario	145
4.4.3. Definición del mercado	145
4.4.4. Definición de mercado según los fundamentos del marketing por	
D.....	145
4.4.5. Criterios de segmentación de mercado.	146
4.4.6. Demografía.....	146
4.5 Análisis del factor de gestión	149



4.6. Análisis Factor Costo.....	151
4.7. Análisis del factor de Innovación	151
CAPÍTULO 5	152
ANÁLISIS DE POSIBLES IMPACTOS.....	152
5.1. Impacto Social	152
5.2. Impacto Económico	153
5.3. Impacto Cultural	153
5.4. Impacto Ecológico	153
5.5. Impacto Humano	154
5.6. Impacto Tecnológico.....	154
5.7. Impacto Ético.....	154
CONCLUSIONES.....	155
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	156
BIBLIOGRAFÍA	157
ANEXOS	159
Cuadro de tipologías investigadas para la realización del proyecto.....	159



Costos y gastos del producto	159
Guía docente.....	159
Anexo video 1 prueba prototipo escala 1.3.....	159



Lista De Tablas

Tabla 1.	42
Tabla 2.	52
Tabla 3.	59
Tabla 4.	62
Tabla 5.	62
Tabla 6.	63
Tabla 7.	63
Tabla 8.	70
Tabla 9.	70
Tabla 10.	75
Tabla 11.	76
Tabla 12.	86
Tabla 13.	93
Tabla 14.	100
Tabla 15.	102
Tabla 16.	103
Tabla 17.	106
Tabla 18.	109



Tabla 19.	113
Tabla 20.	115
Tabla 21.	118
Tabla 22.	127
Tabla 23.	128
Tabla 24.	129
Tabla 25.	130
Tabla 26.	134
Tabla 27.	139
Tabla 28.	142
Tabla 29.	145
Tabla 30.	146
Tabla 31.	146
Tabla 32.	147
Tabla 33.	147
Tabla 34.	148
Tabla 35.	151



Lista De Ilustraciones

Ilustración 1.....	27
Ilustración 2.....	66
Ilustración 3.....	66
Ilustración 4.....	68
Ilustración 5.....	70
Ilustración 6.....	76
Ilustración 7.....	96
Ilustración 8.....	97
Ilustración 9.....	98
Ilustración 10.....	99
Ilustración 11.....	115
Ilustración 12.....	120
Ilustración 13.....	123
Ilustración 14.....	125
Ilustración 15.....	125
Ilustración 16.....	138
Ilustración 17.....	149



Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750 -
www.unipamplona.edu.co



Capítulo 1

Fundamentación Teórica



1.1 Introducción

El desarrollo de la corporalidad y la oralidad en estudiantes ha sido un gran reto educativo durante muchos años. Por ello, el concepto de formación integral en los niños se articula con el fortalecimiento de estas habilidades. Sin embargo, un alto porcentaje los procedimientos de educación específicos en esta área, no se encuentran actualizados a las circunstancias de los diferentes contextos y a la población conformada por alumnos y docentes.

Lo anterior suele ser el resultando en un desinterés por parte de las instituciones educativas, entes de control e incluso los mismos docentes, quienes por desconocimiento del tema y por ende su manera de enseñarlo, genera que los niños no puedan aproximarse asertivamente al conocimiento de sus capacidades cognitivas, la concepción de su propio cuerpo, gestos y otros elementos naturales que conforman el desarrollo de las competencias corporales y orales (Camps 2010).

Mediante la observación directa, se confirma que son muchas las problemáticas que se evidencian en los niños y jóvenes, relacionadas con las habilidades comunicativas, como en este caso a la expresión oral, que afectan en gran



medida su interacción y relación con las personas que los rodean; para tal efecto, se hace indispensable el fortalecimiento de dicha habilidad, pues tal y como lo menciona Cassany (2006)

“La comunicación humana es inteligente y funciona de manera económica y práctica: basta con decir una pequeña parte de lo que queremos comunicar para que el interlocutor comprenda todo; con producir unas pocas palabras.” (p.23)

En cuanto al desarrollo de los comportamientos y actitudes que se aprecian en la interacción estudiante-docente y estudiante-estudiante en el aula y fuera de ella, pueden ser causados por diversos factores que afectan directamente su formación integral; dichas problemáticas traen graves consecuencias para el desarrollo holístico del estudiante, porque pueden ocasionar desequilibrios o desajustes a nivel emocional y social, con actitudes y comportamientos desfavorables, inseguridad al expresarse en los trabajos de aula, timidez en la relación con sus semejantes, baja autoestima al no valorar su trabajo, incapacidad para tomar decisiones y buscar soluciones a los problemas, lo que le traerá dificultades en la vida misma, o así como lo afirma Carrizo (2011): “La solución está en la educación, la toma de conciencia sobre la responsabilidad de cada uno y el aprender a comportarse en sociedad” (p.56). Basado



en este aspecto de la educación se definió la estructura conceptual para el desarrollo del presente proyecto.



1.2 Justificación

El teatro posee un alto valor humanístico y formativo, por ello su vinculación con el sector educativo desarrolla y fortalece las competencias artísticas, actitudinales y comunicativas de los estudiantes, además de la integración y convivencia sana de la comunidad educativa y la sociedad en general, los diferentes docentes de educación primaria que se encargan de los conocimientos enfocados hacia el teatro en nuestro país, están conformados por docentes que tienen una formación en lengua castellana, los cuales orientan a niños de 1° a 5° abarcando edades de 6 a 11 años. Implementando este conocimiento básico sugerido por el ministerio de educación nacional. (Garzón 2018).

Sin embargo, en este proceso no se logra impartir igualmente los conocimientos básicos del teatro, debido a la gran cantidad de falencias en conocimiento y herramientas.

Esta situación evidencia, que tanto docentes como estudiantes requieren apoyo en los procesos de enseñanza y aprendizaje para la transmisión de conocimientos teatrales, lo que permite realizar una intervención desde el Diseño



Industrial que plantea como respuesta a esta problemática, una herramienta didáctica que actúe como elemento mediador y facilitador en los procesos de enseñanza.



1.3 Marco para el desarrollo del proyecto

1.3.1 Marco de referencia

En el desarrollo de este capítulo como primera instancia se definen los términos a trabajar, complementados con las teorías y conceptos que forman la base del proyecto y que son reflejados en el desarrollo del mismo.

1.3.1.1 Contextualización

Los estudiantes y docentes para los cuales estará dirigida la herramienta didáctica a desarrollada por medio de este proyecto, se enfoca al sector de primaria específicamente al grado tercero.

Si bien puede ser de cualquier localidad o región, se implementa como estudio de caso en la ciudad de Pamplona.

1.3.1.2 Teatro

Según el autor Jan (Dota, 1961)

El teatro ha nacido de la necesidad que una comunidad tiene de expresar a sí misma. La expresión dramática se completa cuando el individuo se hace libre, el teatro agregará la expresión de lo particular a lo grupal. Es el juego más completo, crea y organiza una cantidad y una calidad de acciones autónomas y una perfección en el



tiempo y el espacio. Es lúdico, por lo que crea relaciones de comunidad, es la realidad y sinceridad pura de una emoción experimentada por el hombre de la escena y por el de la sala. El teatro solo tiene autoridad y autenticidad en tanto otorga a la sociedad un medio de expresión que las otras actividades sociales no le confieren. Es un juego que crea y organiza cierto tipo de espectáculos, teniendo la misma causa y el mismo efecto; sin la multitud el acto dramático no existe, el texto fijo es el punto de partida, pero no es nada sin la presencia de la multitud” (Pág. 58)

Por lo anterior, el teatro nos ofrece la oportunidad de expresar con libertad, el llanto, la risa e innumerables emociones, además de permitir la socialización emotiva con los demás.

1.3.1.3 La escuela y la actividad teatral

El teatro brinda la posibilidad de medir de manera fiel el desarrollo de las sociedades, por tal motivo, es recomendable incorporar esta estrategia, (propuesta teatral) desde los primeros años de formación, puesto que, esta proporciona y fortalece herramientas para un desarrollo holístico y armónico.

Como lo busca esta propuesta, el desarrollo de la creatividad y la oralidad, son dos elementos que se manejan incesantemente en el teatro, haciendo los ambientes de aprendizaje más agradables para los niños. En ello concuerda Boal (1998) al afirmar: “Creo que el teatro debe traer felicidad, debe ayudarnos a conocer mejor nuestro tiempo y a nosotros mismos. Nuestro deseo es conocer mejor el mundo en el que



vivimos para poder transformarlo de la mejor manera” (Pág. 14). Con énfasis en lo anterior, se referencia la importancia de los ejercicios teatrales que favorecen la expresión oral, destacando entre otras cosas:

- Aceptación de propuestas propias y del otro.
- Ampliar la capacidad creativa y destrabar la imaginación frecuentemente inhibidas por prejuicios y negaciones.
- Trabajar con la escucha propia y del otro, poniendo énfasis a la atención constante que implica una técnica teatral y deportiva.

- Jugar: Encarar desde lo lúdico de la actuación la resolución de imprevistos.

Además, desarrollar otras bondades y destrezas como: concentración, aceptación, generosidad, atención, escucha, no juzgarme ni juzgar a los otros, mirada periférica, confianza, capacidad resolutive y de decisión inmediata. Trabajar con el error. Gozo por el juego. Arrojo, imaginación, creación de estructuras narrativas, entre otras.

Cuadro: la importancia del teatro en los niños.

Ilustración 1.

Teatro en los niños



Fuente. Autor



1.3.1.4 El escenario de la escuela para la educación artística

En lo que respecta a la actividad teatral y dancística en la escuela y los conceptos de pedagogía para pensar e innovación en educación artística, se encuentra que son afines a la perspectiva que se señala sobre la educación artística y cultural. Esto, pues, al tratarse de experiencias artísticas, tienen inmersas prácticas de enseñanza y de aprendizaje que son diferentes y a su vez complementarias a la manera en cómo se presentan las otras formas de conocimiento en la escuela. En las instituciones escolares persisten asignaturas a las que se les da mayor relevancia (matemáticas, ciencias sociales y naturales y lengua castellana), por ser motivo de evaluación en las pruebas nacionales (Saber, Saber pro) e internacionales" (Pisa), "áreas que a criterio de los expertos se constituyen en los componentes principales para desarrollar en los educandos las competencias básicas para la vida y que les permitan alcanzar un desempeño eficaz y eficiente dentro de la sociedad" (Fernández, 2005. P. 6).

Lo que está considerado en estas pruebas, es igualmente un modelo de desarrollo económico cimentado en educar para la producción y la productividad. La escuela requiere de una perspectiva diferente, ser un espacio "estimulante de



experiencias, que aliente la participación, la divergencia, la apreciación de relaciones novedosas de lo conocido de confrontación de saberes" (Leyn, 2004; 89), o como lo señala el documento de experiencias artísticas del Festival Artístico Escolar 2010:

En la escuela escasamente se motiva a la curiosidad y el espíritu juguetón de los niños y las niñas; muy poco se le da la importancia a su imaginación creadora que los impulsa a soñar, a intuir y a relacionar, a querer saber más: se educa de espaldas al arte sin dar la oportunidad de innovar, para intercambiar experiencias, para inventar proyectos y transformar realidades. (Olaya, 2011, p. 15).

1.3.15 Características de los niños de 6-8 años

A esta edad los niños se hacen “mayores”. Hablan y se expresan con cierta elocuencia. Son capaces de escuchar y explicar cómo se siente. Aumenta mucho su curiosidad y entran en una etapa que les permite ser capaces de leer, dibujar de manera sencilla, escribir, sumar y restar.

De hecho, empiezan a adquirir pequeñas responsabilidades (lavarse los dientes, vestirse, etc.). La memoria y la capacidad de atención son mayores, son capaces de hablar con fluidez, de leer y escribir cosas sencillas. En este sentido, parecen más independientes, pero, aun así, precisan ayuda de los adultos para poder tomar decisiones y que su vida lleve un orden.



1.3.1.6. El juego

Algunos autores como Blank Griek (citado en Sánchez, 2000) atribuyen algunos beneficios secundarios surgidos durante la participación de los sujetos en el juego:

Favorece el desarrollo cognitivo.

Favorece la capacidad de autocontrol y autodominio.

Facilita la evolución en el niño hacia el principio de realidad, favoreciendo la tendencia al orden mediante su condición indispensable de actividad reglamentada.

Revela la personalidad del niño y sus estructuras mentales.

Desarrolla la acción comunicativa.

Facilita los vínculos de relación, favoreciendo el desarrollo afectivo a través del cual los niños integran al medio y al entorno social y natural. (p.53)

En este mismo sentido, Sánchez (2000) reconoce los beneficios del juego desde varios aspectos:

Desde el plano cognitivo: facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas; permite el aprendizaje como factor motivante de primer orden.



En el plano motriz: desarrolla y mejora las capacidades perceptivo motrices y las capacidades físico deportivas; contribuye al desarrollo armónico e integral del individuo.

En el plano afectivo: arma la personalidad, el equilibrio emocional, la autovaloración; facilita el conocimiento y el dominio del mundo, incluido el propio cuerpo que es vivido como parte integrante de un todo en el espacio en el que se desarrolla el juego; constituye un elemento para evitar el fracaso sea motivo de frustración; integra el yo, los demás, las situaciones y posibles relaciones entre los elementos; proporciona momentos de alegría, placer y diversión.

En el aspecto social: favorece el proceso de socialización: facilita el conocimiento de los otros, permitiendo la aceptación de los demás; permite el aprendizaje de las labores en grupo, en equipo, en colaboración, en busca de un objetivo común, potencia la responsabilidad, como parte de la actuación individual en el juego.



En el marco de los aspectos revisados, se muestra cómo el juego y la lúdica se consolidan como un medio a la hora de trabajar e intervenir un grupo social.

1.3.1.7. Modelos pedagógicos sobre el juego y la educación

1.3.1.7.1. Johann Heinrich Pestalozzi

Pedagogo y educador suizo, su propuesta estaba enmarcada en el romanticismo en ausencia de Rousseau. Su premisa se basó en que la educación debería dirigirse en formar hombres para la armonía con la naturaleza y debería iniciar con la libertad del niño para poder entrar en contacto con lo que le rodeaba. Consideraba la educación, no como un proceso de adquisición, memorización de conocimientos y desarrollo de aptitudes, sino en dejar llenar la fuerza de la inteligencia desde la intuición intelectual de los niños.

Creía que no se puede soñar en obtener el progreso en la instrucción del pueblo mientras no se hayan encontrado formas de enseñanza que hablan del maestro al menos, hasta el de los estudios elementales, el simple instrumento mecánico de un método que debe sus resultados a la naturaleza de sus procedimientos, y no a la habilidad de aquel que lo practica (Pestalozzi, 1889). Sostenía que la educación elemental debería partir de lo sencillo, incluía las formas de los números, las letras,



para inducir a la observación, las medidas, el dibujo con la oralidad de llegar a la escritura. Consideraba la perfección como el desarrollo del potencial individual en el que intervenían: el espíritu (estaba relacionado con lo intelectual), el corazón (tenía que ver con la moral) y la mano (era la que llevaba a la vida práctica).

1.3.1.7.2. Friedrich Fröbel

[...]” El juego es la forma típica que la vida tiene en la infancia... también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria [...] Fröbel, 2015, p1.

Es el creador de la educación preescolar bajo el concepto de jardín de infantes. Pedagogo de origen alemán (1782-1852); su vida tuvo una gran incidencia luterana y de la era del enfoque romántico de la educación.

Consideraba como acciones fundamentales de la educación “la acción, el juego y el trabajo”. Fue el primer maestro en darle importancia “al juguete” o “dones para lograr su objetivo” (Meneses & Monge, 2001); él mismo los elaboraba y estaba convencido de que con ellos los niños lograban ser los gestores de su educación. Los principios fundamentales de su método para la educación pueden resumirse en los siguientes puntos:



- La educación debe basarse en la evolución natural de las actividades del niño.
- El objetivo de la enseñanza es siempre extraer más de un hombre, no poner más y más en él.
- El niño no debe ser iniciado en cualquier materia nueva hasta que esté maduro para ello.
- El verdadero desarrollo proviene de las actividades espontáneas.
- En la educación inicial del niño, el juguete es un proceso esencial.
- Los planes de estudio deben basarse en las actividades e intereses de cada etapa de vida del niño.
- La gran tarea de la educación es ayudar al hombre a conocerse a sí mismo y a vivir en paz con la naturaleza y en unión con Dios. Eso es lo que él llamó "una educación integral". Su concepción del ser humano era profundamente religiosa. Fröbel (como se citó en Pedagogía Aprendizaje, s.f. P.3)

1.3.1.7.3. Lev Semiónovich Vygotsky

No siempre el juego es placentero para un niño, lo que significa que éste depende de sus necesidades y no del adulto que lo impone como una realidad a cumplirse. El origen del juego placentero está en su imaginación, la relación con la



realidad y las emociones. Parte de ello es evidenciado por ejemplo cuando él observa un objeto y le otorga un sentido y significado, tal como se constata en el caso de los niños y niñas que se encuentran en edad preescolar, aunque también puede suceder en un adolescente o un adulto. El goce parte del dominio sobre el objeto de juego. Es llevar de la memoria a una acción las normas propias que el niño impone en las acciones hasta lograr una auto-regulación; además, se repiten en escenas vividas de una manera particular (Vigotsky, 2000).

Propone los dos niveles para el desarrollo y el aprendizaje: nivel evolutivo real y nivel de desarrollo potencial. El primero incluye las actividades que los individuos pueden realizar de acuerdo con las capacidades mentales; el segundo está orientado a aquello por desarrollar según la ayuda de otro (Carrera & Mazzarela, 2001).

1.3.1.8 Elementos Del Acto Comunicativo

En todo proceso de comunicación se hacen presentes una serie de elementos como la voz, el timbre, la intensidad y el todo. Cuando una persona tiene en frente un auditorio, lo primordial es la claridad al escuchar su voz, puesto que, esta puede expresar de la manera más significativa las ideas a compartir, haciendo que los



espectadores reciban y comprendan el mensaje. Por lo tanto, a continuación, se relacionan algunos conceptos importantes sobre el acto comunicativo.

1.3.1.8.1 Prosodia

Es básicamente la articulación correcta de los sonidos que configuran una palabra, una frase o una oración elemento que brinda y refleja seguridad frente al tema abordado y logra captar la atención del público.

1.3.1.8.2 Coherencia

Es la forma de desarrollar el discurso de una manera clara y sencilla, haciendo que el mensaje sea recibido de manera efectiva por el receptor, llevando las ideas de manera ordenada y secuencial.

1.3.1.8.3 Léxico

Herramienta importante para lograr persuadir a los receptores, es necesario reconocer el tipo de público previamente para adaptar el vocabulario de tal manera que se puede hacer un discurso inteligible.



1.3.1.8.4. Kinesis

Mediante las características físicas del emisor, se transmite y refuerza el mensaje que se comunica de manera verbal, denotando sentimientos, pensamientos y seguridad. Es importante reconocer los movimientos y aprender a controlarlos para no evidenciar en ciertos casos nerviosismo o inseguridad que pueda generar inconvenientes.

1.3.1.9. El Modelo MODE

Las actitudes pueden guiar el comportamiento hacia un objeto mediante dos tipos de procesamiento cognitivo:

- Procesamiento espontáneo, basado en la activación automática de una actitud relevante, se produce de forma automática y sin que la persona sea consciente de esa activación, con actitudes muy accesibles para la memoria. Cuanto más accesible sea la actitud, mayor va a ser la influencia que ejerza sobre percepciones posteriores y sobre las conductas basadas en esas percepciones. (Fishbein y Ajzen, 1975).



1.3.1.10. La Acción Planificada

Añade el control percibido a la anterior teoría, se refiere a la percepción de la persona entre lo fácil o difícil que le resultara realizar el comportamiento. Explica la conducta de dos formas:

- Indirectamente: a través de la influencia que tiene sobre la intención de conducta.
- Directamente: afecta la posibilidad real de ejecutar la conducta las actitudes, la norma subjetiva, la percepción del control y la intención estos componentes llevan a la realización de la conducta.

1.3.1.11. Material didáctico

Es aquel que reúne los medios aptos para el aprendizaje, facilitan el proceso de aprendizaje. Los especialistas afirman que, para resultar didáctica, una obra debe ser comunicativa (tiene que resultar de fácil comprensión para el público al cual se dirige). Según su uso pueden presentar varias funciones:

- Proporcionar información.
- Orientar.
- Simular.



- Guiar los aprendizajes.
- Ejercitar habilidades.
- Motivar.
- Evaluar.
- Comentar.
- Formar.

1.3.1.14 Diseño didáctico

Marqués. (2001). Afirma que:

El diseño didáctico es básicamente el plan desde el cual el sujeto del conocimiento, es decir el estudiante, se apropia del objeto que va a conocer. Ambos son el eje central al momento de planear, implementar y evaluar el diseño. P, 42.

Si se parte de la importancia y lo que representa el estudiante dentro del diseño didáctico y que el fin último es generar actividades de aprendizaje satisfactorias, es necesario tener en cuenta la variedad de estudiantes que se presenta y plantear tareas diversas dentro de su aprendizaje y para lograrlo, es conveniente reunir información acerca de sus características generales, para identificar puntos en común.



A partir de lo dicho por el autor, se pueden definir factores que se deben tener en cuenta al momento de diseñar una herramienta didáctica de apoyo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, estableciendo que los estudiantes deben ser el eje central de estudio.



1.3.2 Marco Teórico

La didáctica es considerada una disciplina que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de conseguir la formación intelectual del educando, a partir de la cual se generan elementos conocidos como objetos o herramientas didácticas, usados en los procesos de enseñanza para facilitar la instrucción o transmisión de determinado tema. Marqués, P. (2001).

A partir de esto se centra en los referentes teóricos de algunos autores para definir con exactitud los criterios que se deben tener en cuenta a la hora de diseñar este tipo de herramientas que apoyan los procesos de enseñanza para conseguir aprendizajes significativos.

1.3.2.1. Herramientas didácticas

García. R (2006) Afirma que:

Una herramienta didáctica es cualquier medio didáctico, instrumento u objeto con el que cuenta el facilitador, que sirve como recurso para facilitar el aprendizaje. Son elementos concretos, que transmiten los mensajes a través de uno o más canales de comunicación (visual, auditivo o audiovisual), y complementan la acción directa del formador apoyándolo en diversas tareas, tales como dirigir, mantener la atención de los



participantes, presentar la información requerida y guiar la realización de las actividades.

P.6.

De esta manera, según el autor, cualquier herramienta didáctica bien planteada, puede llegar a ser un recurso de gran ayuda para apoyar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje que las requieran, ya que la importancia de este material está dada por su carácter instrumental, es decir sirve para complementar el aprendizaje que el formador quiere transmitir.

Los diferentes tipos de herramientas didácticas se pueden clasificar de la siguiente manera:

Tabla 1.

Herramientas didácticas

Físicas	Informáticas	Audiovisuales
Fotografías - carteles - afiches	Procesadores de texto	Audio + imágenes
Tarjetas –cartillas-juegos - murales	Sistemas multimedia Internet	Videos Programas televisivos
Pizarra - revistas -folletos		Formatos de carácter



Libros de divulgación y consulta	virtual
Guías de estudio- paneles	Dispositivas
Textos de auto –estudio	Fitografías
Paquetes didácticos - catálogos	Retroproyección
Entre otros materiales impresos	Grabaciones

Fuente. Autor.

1.3.2.2. Importancia del diseño industrial en el desarrollo de herramientas didácticas

Peñalva, L. (2002). P. 17. Dice que:

Para el diseño de objetos y herramientas didácticas, son necesarios ciertos elementos estructurales y por eso se determinan características puntuales del diseño que pueden ser aplicados en el desarrollo de objetos didácticos bajo una mirada compleja, con el propósito de generar pautas y herramientas para el diseño.

Estos objetos están llamados a favorecer la interacción dentro de contextos que tengan significado para sus usuarios, en los que se puedan vivir experiencias nuevas y desarrollen habilidades teniendo en cuenta la intencionalidad del aprendizaje y el desarrollo.



Para contribuir de manera efectiva, estos objetos deben ser un medio para que los estudiantes se involucren de manera positiva y receptiva, pues las memorizaciones forzadas dejaron de ser métodos educativos viables hace mucho tiempo. Para la proyección de estos objetos debe establecerse una definición del objeto didáctico y de todo lo relacionado con el estudiante, su desarrollo y aprendizaje, para relacionarlos en el objeto a través de lo que se aprende, el que lo aprende y como se aprende.

Se debe abordar el objeto didáctico a partir de sus componentes en relación con el diseño industrial: expresivo, funcional y técnico haciendo alusión de cómo cada uno aporta elementos necesarios para la constitución de la totalidad del mismo puesto que si bien se estudian cada uno, se hace con fin de facilitar el análisis porque el objeto como sistema está constituido a partir de componentes interrelacionados y de la influencia que hay de unos sobre otros.

De igual forma, García. S. (2006). P 21. Afirma que:

El diseño de herramientas didácticas toma aspectos de lo didáctico y permite desarrollarlos como actividad bajo unos objetivos a partir de la mediación del objeto. Toma aspectos de la psicología, el aprendizaje y el desarrollo y permite que los



estudiantes sean estimulados a través del uso del objeto. Toma aspectos de la semiótica como estudio de la comunicación a través de funciones indicativas como el color o los elementos gráficos y permite establecer un enunciado que, configurado bajo las competencias del enunciador-diseñador, tenga en cuenta las competencias del estudiante.

1.3.2.3. Proceso de aprendizaje, percepción y operaciones de aprendizaje

Se establecen cuatro etapas que constituyen el proceso de aprendizaje, y que son de gran importancia a la hora de comprender como las herramientas didácticas afectan el proceso de enseñanza de un estudiante, y así lograr conseguir un aprendizaje significativo:

1. El estudiante tiene acceso a la información del entorno físico, objetos o de personas a partir de los procesos perceptivos. En este caso la proporcionada por las herramientas didácticas.
2. Se presenta el proceso de la información a partir del uso de ciertas operaciones cognitivas como captar, analizar, elaborar, reestructurar, sintetizar la información, etc.
3. Producto obtenido, el cual puede ser la comprensión de algo, una habilidad adquirida (psicomotora, cognitiva, socioemocional etc.).



4. La aplicación de dicho producto bien sea por repetición o transferencia en nuevas situaciones.

De esta manera, una herramienta didáctica que permita o exija el cumplimiento de las etapas anteriores, puede generar como resultado final buenos procesos de enseñanza-aprendizaje. Marqués, P. (2001).

1.4. Planteamiento y definición del problema

Según Lagos (2011) en Latinoamérica los métodos más utilizados para enseñar teatro se clasifican en 3 campos de acción:

1. En el sistema educativo dentro de la materia llamada lengua castellana, donde pretende desarrollar en los niños aptitudes y capacidades formando personas integradas y creadoras.
2. La terapia teatral, donde el menor a partir del campo físico y psíquico comprenden sus limitaciones revalorándose para así intervenir socialmente desde su diferencia.
3. Por fuera del sistema educativo, como una práctica extracurricular que contribuye a la realización individual, que enriquece los códigos de



comunicación y enriquece la interacción de los alumnos y la comunidad a través de un montaje teatral.

Lo mencionado anteriormente da entender que los procesos de enseñanza se limitan a tres espacios formativos y de ellos dos son curriculares y uno que es más especializado siendo extracurricular tiene poca afluencia de menores. Es así que se establece una encuesta para indagar la preparación de los docentes de lengua castellana en los dos espacios de formación en 23 colegios ubicados en Colombia, el cual se realizaron las siguientes preguntas:

¿Considera usted que domina los temas relacionados al teatro para impartir a sus estudiantes de primaria? A veces: 22%. Si: 24% No: 54%

¿Cómo docente de lengua castellana usa usted material didáctico para impartir mejor el tema de teatro? A lo que respondieron: no 28%. Y si 72%

¿Usted utiliza material didáctico adquirido o usted diseña su propio material para la planeación y desarrollo de sus clases de teatro? A lo que respondieron: adquiero el material 12% y diseño el material 88%.

¿De acuerdo a sus expectativas como docente, el material utilizado ofrece suficientes conocimientos de teatro para los niños? Si 36% y no 64%



Teniendo como base la anterior información se podría inferir que, el material realizado por los docentes no cumple con las expectativas, ni las condiciones necesarias para que el estudiante realice una formación adecuada en el tema de teatro y así mismo alcanzar los logros esperados por la asignatura de lengua castellana, habilidades que además se consideran relevantes en la vida cotidiana.

1.4.1. Formulación Del Problema

¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje teatral de los niños de primaria al interior de la asignatura de lengua castellana de tercer grado en las instituciones educativas de Colombia?

1.5. Objetivo General

Fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de teatro de los niños de primaria al interior de la asignatura de lengua castellana de tercer grado en las instituciones educativas de Colombia.

1.6. Objetivo Específicos

Facilitar el proceso de acompañamiento tanto al docente como al estudiante dentro del proceso educativo.



Permitir la correcta selección de contenidos de acuerdo al nivel educativo del niño acordes a las actividades propias de la enseñanza del teatro.

Ofrecer opciones de actividades o ejercicios teatrales para acompañar al docente en su práctica.

1.7. Definición Modelo De Investigación

El enfoque de investigación utilizada en este proyecto es mixto teniendo en cuenta que el diseño no es lineal y ofrece la oportunidad de buscar la mejor alternativa según sea el caso de cada proceso, se obtiene información cualitativa como la visión de cada docente y la perspectiva de los estudiantes y cuantitativa de las cuales podemos decir que son las falencias mas comunes y que se repiten dentro de la necesidad hallada, como la falta de herramientas, además que los datos se toman en diferentes momentos del desarrollo del proyecto se establece un corte longitudinal.

1.8. Definición De Metodología Proyectual

La metodología que se implementa en el desarrollo del proyecto es la combinación entre la metodología planteada por el D.I. Gerardo Rodríguez y la descrita por Bernard Lobach, proporcionando como resultado las siguientes tres fases:



Primera fase – Definición del problema

Dentro de esta fase se desarrollan los siguientes pasos:

- Análisis del problema.
- Conocer el problema.
- Recolección de la información
- Definición y clasificación del problema
- Definir objetivos
- Analizar tipologías

Segunda fase – Ideación.

En esta fase se encuentran los siguientes pasos:

- Requerimientos de diseño
- Gestión de conceptos
- Elaboración de ideas

Alternativas

Selección y desarrollo de alternativa final

Tercera fase – Prototipado

En la tercera fase se encuentran los siguientes pasos:

Fabricación de prototipos

Pruebas



Procesos de fabricación (flujograma)

Selección de materiales

Comprobación

Rediseño

1.9. Análisis De Tipologías

Otra etapa del desarrollo del proyecto tuvo que ver con el análisis de una serie de tipologías desde el diseño industrial, el arte y la educación, que de una u otra manera contribuyeran en el tratamiento de la problemática tratada en este proyecto.

Como parte de este capítulo se ejemplifica el análisis dado a las tipologías relacionando en la siguiente tabla solo algunas de las identificadas. Para la revisión completa de este apartado se recomienda revisar el anexo número 1.

Tabla 2.

Análisis de tipologías

<p>Juego que permite construir unas historias teatrales con un dado.</p>	<p>Story cubes: Lanza los dados y crea historias para funciones</p>
 <p>A grid-based board game titled 'Tira un Cuento'. The grid has three columns: 'Personaje' (Character), 'Problema' (Problem), and 'Escenario' (Scenario). Each cell contains a small illustration and a short sentence or phrase related to that category, such as 'una princesa', 'un monstruo', 'un castillo', etc.</p>	 <p>A set of six dice, each with different faces showing various characters and scenes, used for creating stories.</p>
<p>Érase una vez:</p> <p>Un juego para contar cuentos, dos tipos de cartas, lograr armar la mejor historia.</p>	<p>Tell Tale</p> <p>Son 60 cartas, con imágenes por los dos laterales, con imágenes diferentes, que te permiten crear historias.</p>
 <p>The box art for the 'Érase una vez' card game, featuring a classic fairy tale illustration of a woman in a forest.</p>	 <p>A collection of circular cards with various colorful illustrations, used for creating stories.</p>

<p>Grafisex</p> <p>divertida ruta que estimula el aprendizaje mediante la representación corporal y gráfica de un centenar de concepto sobre salud sexual y reproductiva.</p>	<p>Cubo de las Emociones</p> <p>Este juego ofrece una variedad de ilustraciones para que los niños y los adultos puedan experimentar diferentes emociones.</p>
	
<p>Teatro mágico, escenario con personajes que enseñan al niño el espacio escénico, y permite crear historias.</p>	<p>Kabuki, El Juego De Mesa Para Actuar - Teatro Y Actuación, cartas que indican los juegos.</p>
	

Sin embargo, pese a que existan algunas tipologías como las expuestas anteriormente, Bullough (2000), Angúlo y Jiménez (2008), y Marcelo (2009), exponen que los maestros a menudo encaran múltiples problemas debido a su poca experiencia en este tema, al manejo de herramientas y a la falta de relación entre el



proceso de formación universitaria y la vida profesional, entre las cuales, en muchas ocasiones, hay un abismo.

Enseñar teatro, requiere de pre saberes importantes para desarrollar en el niño infinidad de características, falencias que suelen presentarse en los docentes del área de lenguaje.

El teatro es una estrategia pedagógica, lúdica motivadora transversal, multidisciplinaria, la cual tiene como objetivos fundamentales la elevación de autoestima, confianza en los alumnos, fomentación de hábitos de conducta que potencien la sociabilización tolerancia y cooperación ente compañeros. Siembra inquietudes intelectuales para que los estudiantes disfruten de estudio e investigación.

(Blanco 2013 pág. 2-3)

El docente al tener una formación somera sobre el tema o ser inexperto en el área no brinda la enseñanza aplicando las herramientas pedagógicas correctamente, algo fundamental para el entendimiento del menor y así desarrollar habilidades comunicativas para la vida.



Capítulo 2

Proceso Y Propuesta De Diseño.

2.1. Condiciones Generales Para El Diseño

2.1.1. Desarrollo Proyectual

Para el desarrollo de este proyecto se llevó a cabo el siguiente proceso:

Como primera instancia se realizó una investigación de la problemática tratada, de acuerdo al análisis efectuado en dicha investigación se decidió reconfirmar la información obtenida por medio de una encuesta dirigida a los docentes de lengua castellana en diferentes sectores del país y por medio de una revisión bibliográfica, seguido de estas investigaciones se sacaron una serie de conclusiones que confirmaban o refutaban las causas de la problemática y que sugirieron una serie de soluciones teóricas, de las cuales se procedió a el análisis de tipologías existentes que de alguna manera contribuyeran a la solución de la problemática tratada en este proyecto.



2.1.2. Encuesta

Es así que se establece una encuesta para indagar la preparación de los docentes de lengua castellana en los dos espacios de formación en 23 colegios ubicados en Colombia, el cual se realizaron las siguientes preguntas:

Tabla 2. Conclusiones de encuestas y revisión bibliográfica

Encuestas	Revisión bibliográfica
<p>El 54% de los encuestados no domina los temas relacionados con el teatro para la enseñanza</p> <p>El 72% de los docentes considera necesaria un material didáctico para facilitar la enseñanza</p> <p>El 88% de los docentes y</p>	<p>En Colombia no se considera necesaria la idoneidad para desarrollar experiencias artísticas que permitan fortalecer las capacidades de los estudiantes</p> <p>El origen de la problemática proviene de la falta de verdaderos profesionales que estén formados en las competencias necesarias para la enseñanza.</p> <p>Lo común es desarrollar de</p>



talleristas realiza su propio material didáctico. El 64% considera que no son aptos para la enseñanza.	manera superficial actividades “teatrales” con el objetivo de ser un tema visto.
---	--

En cuanto al análisis de la investigación, las encuestas y la revisión bibliográfica se pudo confirmar:

- Los niños de las escuelas en Colombia no desarrollan habilidades comunicativas.
- Los docentes no cuentan con las herramientas necesarias cuando no dominan el tema.
- El gobierno sugiere el desarrollo de habilidades de voz y cuerpo en los (DBA) Derechos Básicos del Aprendizaje mas no da una guía de cómo se debe implementar.
- Con base a todo lo anterior se refutó, que la problemática de la falta de herramientas educativas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes.



Posteriormente se realizó una profundización teórica en teatro con la ayuda de un asesor externo, los enfoques analizados fueron la educación dramática y la formación del docente el cual fue descartado porque precisamente lo que se quiere evitar es que el docente evidencie falencias por el desconocimiento del tema.

Tabla 3.

Clasificación de las tipologías

Clasificación de las tipologías					
Clasificación	Material	Utilidad	Fortalezas	Debilidades	Fotografía
Manualidad	Cartón, papel, marcador, colores	Juego que permite la combinación de diferentes situaciones para ser representadas	Singular Personalizado creativo	Desgaste, uso máximo de dos veces.	
Dados	poli metacrilato o de metilo	Permite que los participantes inventen historias de acuerdo a lo que salga en los dados	Juego Dinámico Imaginación	Limita a las figuras que existen en los dados, muchas piezas	
Cartas	Cartón, impresión, plástico	Lograr armar la mejor historia con un número determinado de cartas	Desarrollo de la imaginación con los recursos existentes	Ejercicios cognitivos y poco desarrollo corporal.	
cartas	Plástico, impresión, papel	Crear historias y dramatización de acuerdo al combinación de las mismas	Trabajo sobre presión y manipulación de varias cartas	Muchas caratas, Desgaste.	

tarjetas	Impresión , plástico, papel	Enfocado a la educación sexual, con juegos corporales para el autoconocimiento	Educativo, cuidado del cuerpo y el respeto	Focalizadas solo al desarrollo del autocuidado.	
dados	Espuma, tela.	La mezcla de emociones que pueden estar representadas en las caras del cubo	Aprender sobre las emociones e identificar sus características	Se ensucia fácilmente, desgaste de espuma, solo expresión gestual	

Fuente. Autor.

Los diferentes juegos que se analizaron anteriormente reflejan tres características que se repiten en una constante, tienen el concepto del azar, donde los participantes se enfrentan a situaciones inesperadas, figuras que pueden significar cualquier cosa, permiten que el usuario invente lo que la imagen le permita y gráficos o textos que dan referencias corporales, movimientos o sentimientos.

Sin embargo, también limita no solo en lo que pueda ofrecer el producto con respecto a la imaginación sino también al desgaste o la pérdida de los elementos.



2.1.3. Determinantes Didácticos

Como herramienta didáctica debe:

- Facilitar la instrucción de un determinado tema
- Transmitir los conocimientos e incentivar el aprendizaje de las técnicas básicas del teatro.
- Contribuir en la adquisición de las habilidades requeridas en teatro.
- Permitir mayor cobertura a la hora de atender a los estudiantes.
- Facilitar y unificar el lenguaje a utilizar en la transmisión de conocimientos de teatro.
- Generar elementos de recordación para complementar el proceso de transmisión de conocimientos.
- Permitir el cumplimiento de las etapas que constituyen el proceso de aprendizaje.
- Generar actividades de aprendizaje satisfactorias

Debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

Estructura didáctica de la información (gráficos y color)

- Organización del contenido en forma lógica
- Diseño de nuevas experiencias de aprendizaje
- Hacer agradable y atractivo el material de estudio



2.1.4 Requerimientos De Función.

Tabla 4.

Requerimientos de función

REQUERIMIENTOS	GUÍA DE ELABORACIÓN
Debe poder ser empleada en cualquier espacio que sea requerido por el docente en aulas de clase.	Espacio máximo de 3m x 4m.
Debe evitar causar riesgos o lesiones	Bordes redondeados - materiales seguros – acabados
Debe tener piezas sencillas y prácticas	Forma (criterios de valoración)
No debe permitir que se almacenen residuos de mugre.	Forma
El material debe ser resistente ya que estará expuesto al maltrato	Plástico – tela
Debe poder apilar	Forma
Se debe contemplar la limpieza del elemento	Material

Fuente. Autor.

2.1.4.5. Requerimientos estético – formales.

Tabla 5.

Requerimientos estético - formales

Debe cautivar la atención del usuario	Diseño
No Debe permitir una interpretación ambivalente por parte del usuario.	forma
Debe tener iconografía acorde a la teamatica	Diseño grafico

Fuente. Autor



2.1.4.6. Requerimientos prácticos

Tabla 6.

Requerimientos prácticos

Debe ser impermeable	Evitar accidentes o lugares abiertos
Debe permitir posiciones adecuadas del cuerpo posiciones adecuadas del cuerpo, posibilitando interactuar y relacionarse con personajes.	Guía de uso
El material se debe ser liviano para facilitar su transporte e instalación.	volumen

Fuente. Autor

2.1.4.7. Simbólico - comunicativo

Tabla 7.

Requerimiento simbólico - comunicativo

Debe emplear tamaño de letra adecuada si se incluyen textos, y colores adecuados que no causen molestias a la	Graficas
---	----------



vista	
Tener tamaño y texturas que permitan una fácil manipulación.	Volumen y forma
Debe tener actividades de expresión corporal	Guía escrita o ilustrativa
Debe permitir comunicación intrapersonal e interpersonal.	Contenido pedagógico

Fuente. Autor.

2.1.4.8. Determinantes Pedagógicos

Los DBA son una herramienta diseñada para todos los miembros de la institución educativa (padres, madres, cuidadores, docentes y estudiantes) que les permite identificar los saberes básicos que se deben adquirir en los diferentes grados escolares para las áreas de matemáticas y lenguaje.

- Analiza las funciones que cumplen los medios de comunicación.
- Comprende que algunas manifestaciones artísticas pueden estar compuestas por textos, sonidos e imágenes.



- Reconoce en los textos literarios elementos que se vinculan con sus experiencias y situaciones reales de su contexto
- Escribe textos literarios atendiendo a características formales, saberes, intereses y experiencias.
- Asocia la intención comunicativa con el contexto en el que se producen los enunciados y el rol que desempeñan los interlocutores.

Comprende el contenido de un texto a partir de su estructura y los procesos de lectura inferencial y crítica.

Interviene en escenarios orales atendiendo a diferentes propósitos comunicativos: narrar, exponer, describir e informar.

Produce diferentes tipos de texto (expositivo, narrativo, informativo, descriptivo, argumentativo) teniendo en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos

2.2 Ideación

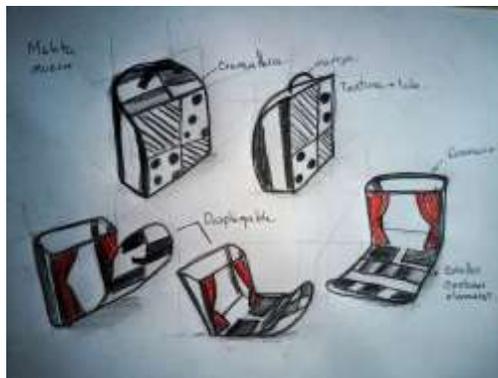
La ideación es el proceso creativo que permite producir y desarrollar nuevas ideas, es una forma estratégica que consiente en plasmar el punto de partida teniendo en cuenta los conceptos y criterios establecidos para la respuesta a la problemática.

Para el desarrollo de este proyecto se proponen una serie de posibles soluciones que cumplan con las condiciones previamente establecidas, en las siguientes imágenes se presentan las ideas con las que se pretende dar respuesta a la necesidad.

Contenedor

Ilustración 2.

Contenedor



Fuente. Autor.

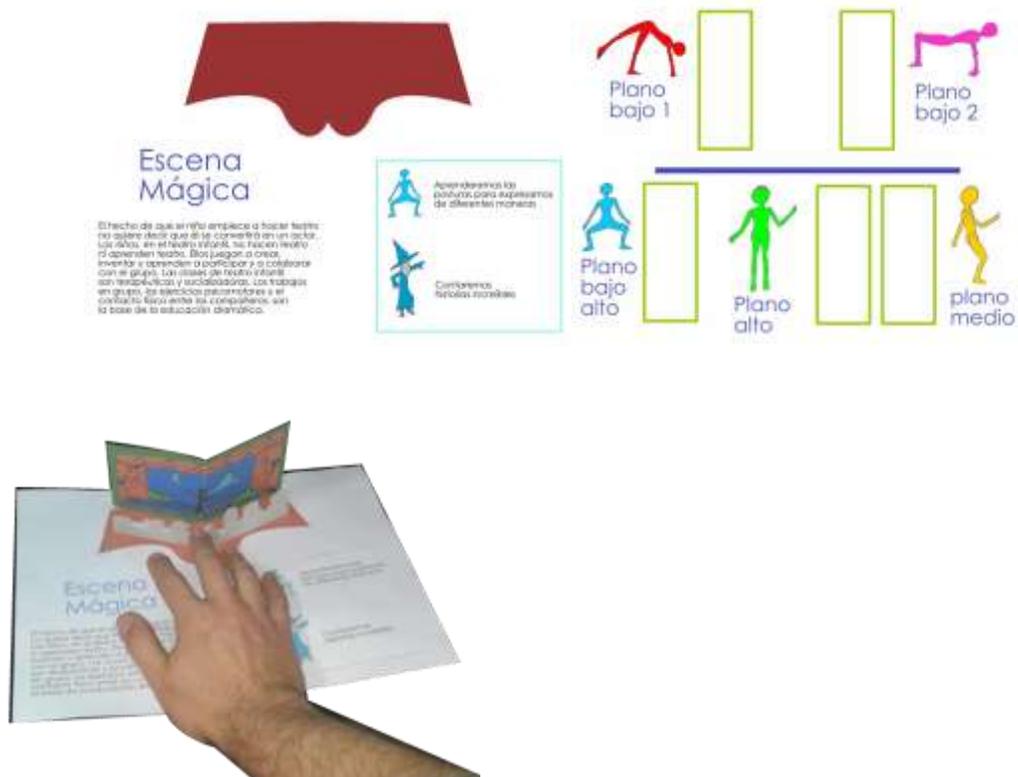
En esta propuesta se puede ver como se despliega y forma en su interior un espacio escénico, que contiene bolsillos y diferentes elementos que puede contener.

De acuerdo a los determinantes propuestos por el proyecto.

Guía Ilustrativa Pop Up

Ilustración 3.

Guía Ilustrativa Pop Up



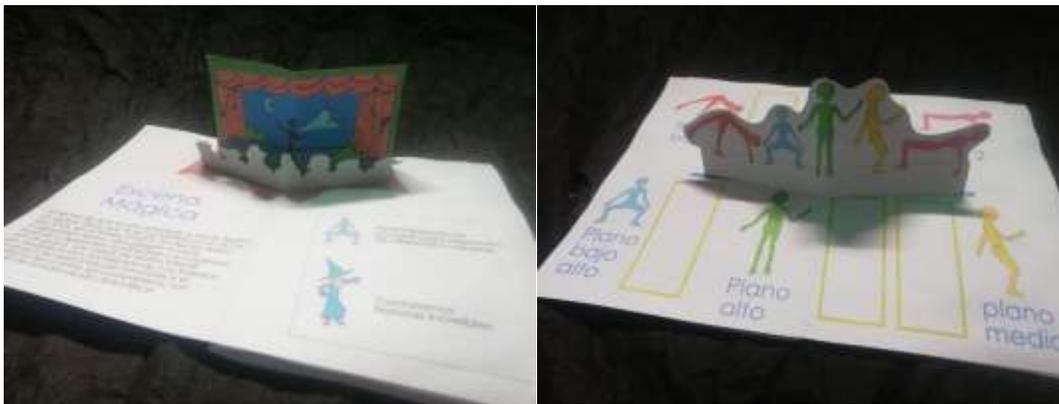
Fuente. Autor.

Los temas propuestos para la guía están basados en el DBA que se proponen al inicio de este documento.

La construcción del mismo también está basada en los determinantes ya fijados anteriormente.

Ilustración 4.

Ilustración Pop Up



Fuente. Autor.



Tablero De Juego

Nombre: ¡Todos a función!

Existen 182 mecánicas de juego que funcionan para que los participantes tengan una experiencia.

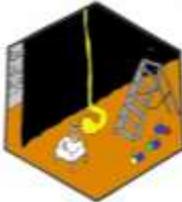
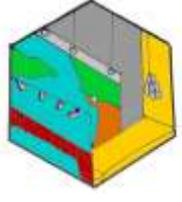
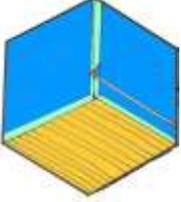
Dentro del tablero de juego se propondrán cinco mecánicas.

- Cooperativo
- Take that: toma esto
- Juego de roles
- Dice Rolling (dado)
- Trading: intercambio de fichas

Existen 5 escenarios posibles para jugar:

Tabla 8.

Escenarios posibles

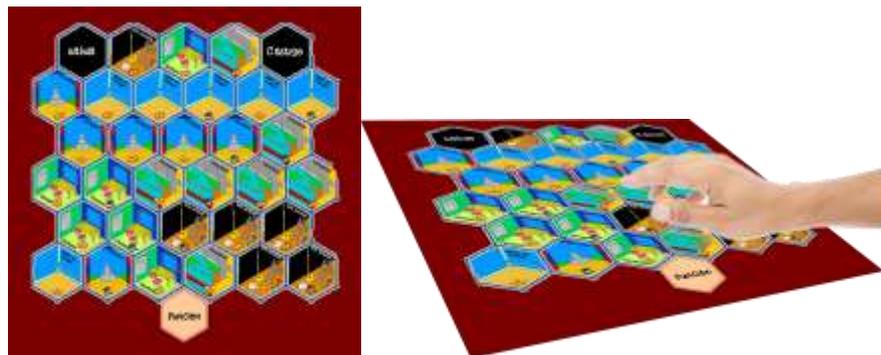
Tras escena	camerino	Bambalinas	Escenario	Salón de ensayo
				

Fuente. Autor.

Tablero de juego

Ilustración 5.

Tablero de juegos



Fuente. Autor.

Tabla 9.

Tablero de juegos

Fichas

Cada persona tiene una ficha y son 10 jugadores quienes participarán en este magnífico juego.

Roles:

El director: una silla de dirección, solo existe una ficha de él, siempre va a ubicarse en un hexágono, si llega donde hay una o dos fichas puede enviar a castigo y el quedando solo en el hexágono, pero para poder llegar a la función debe cumplir con mínimo 5 giros.

Protagonistas: una estrella, existen 2 unidades, quienes tendrán potestad para enviar a castigo al director, si los dos protagonistas



<p>deciden llegar donde está el hexágono.</p> <p>Reparto, 4 unidades, representados por una máscara de teatro, son los únicos que pueden estar ubicados en un solo hexágono, a menos de que el director llegue a ese hexágono no podrán ir a al castigo.</p> <p>Técnicos, representados por un reflector, 3 unidades, pueden saltar hasta tres veces, pero con la condición de girar el hexágono o pueden simplemente cumplir la primera premisa.</p>	
<p>El dado que permite que avancen los jugadores, indicara que figura se deben posar y que hexágono podrán girar.</p>	

<p>Hexágonos, indican las estaciones por donde las fichas van a saltar y así poder identificar en el sector que el jugador deberá hacer su prueba. Existen 5 espacios escénicos.</p> <p>Salón de ensayo: ejercicios corporales y de equipo</p> <p>Escenario: deberán cumplir el reto delante de los demás</p> <p>Bambalinas: deberán ser el apoyo de algún compañero</p> <p>Camerino: aprenderán a transformare en algo diferente</p> <p>Tras escena: importantes para la función, pero nadie los podrá ver.</p>	
--	--

<p>Tablero de juego</p> <p>Aquí los estudiantes podrán sus fichas para crear su propio recorrido teatral, para poder llegar a la función.</p>	
---	--

Fuente. Autor.

Escenario

El docente generará en el estudiante la sensación de que se encuentra en un entorno diferente, sumergiéndolo en un espacio teatral que sea fácil de construir y que cada uno de los encuentros ofrezca una actividad diferente dentro de ese nuevo lugar de diversión.

Además, contará con diferentes accesorios que le permitirán un aprendizaje más complementario, herramientas donde los niños podrán vivir experiencias nuevas.

Tabla 10.

Armado de escenario

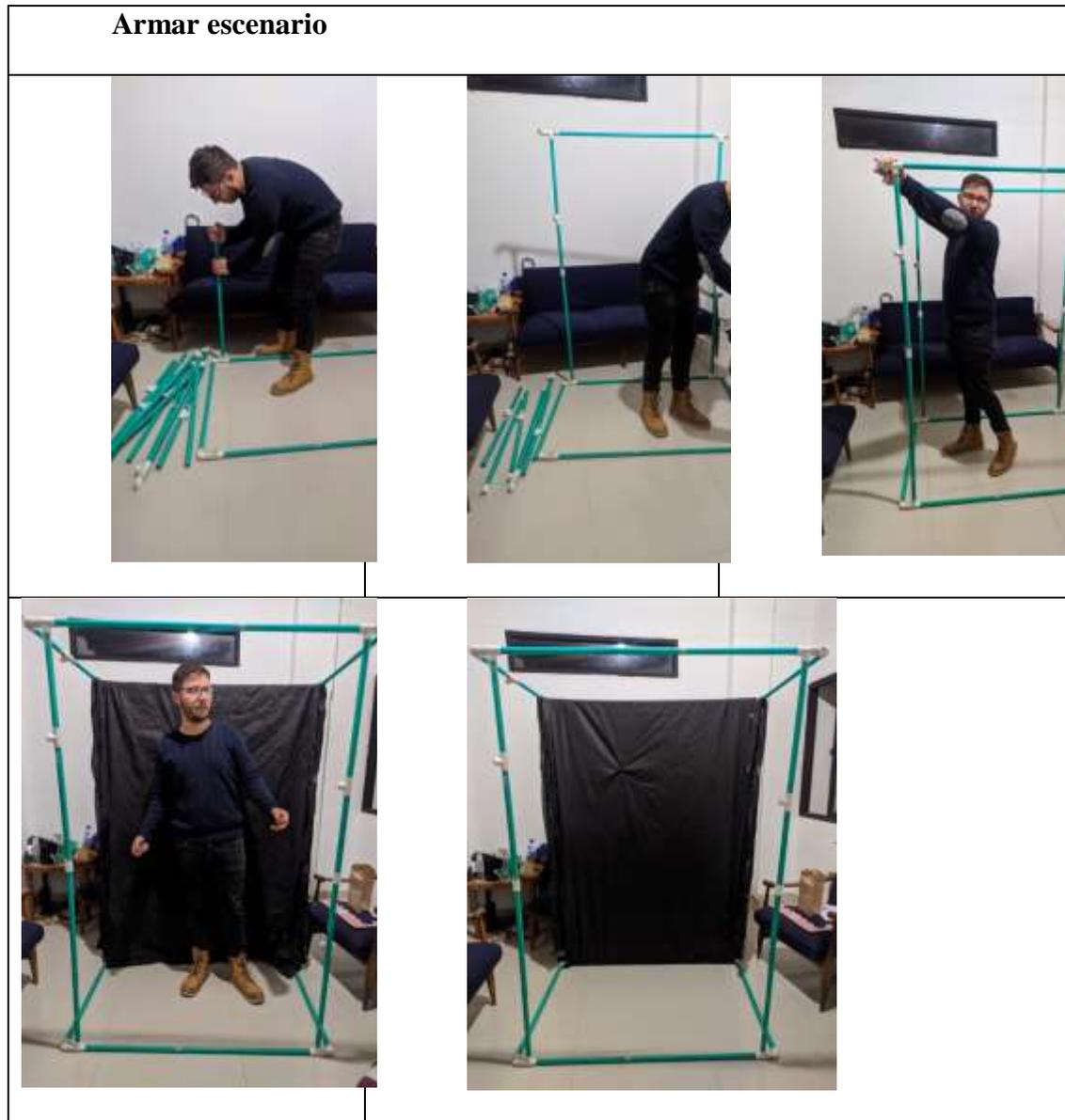


Ilustración 6.

Apariencia del escenario



Fuente. Autor.

2.3. Valoración Y Selección De Ideas Que Permitan El Desarrollo De

Alternativas.

Tabla 11.

Criterios para la evaluación de alternativas



o	requerimiento	Puntuación y criterios		
	Deben colocarse los artículos y herramientas que se utilizan a menudo a una distancia no superior a 43 cm de la persona, alcance frontal de manos.	<p>Cumple con un 80% a 100%</p> <p>Donde los elementos se pueden ubicar sobre la mesa</p>	<p>Llega a un 40% a un 79%</p> <p>Donde algunos elementos del diseño se pueden colocar sobre la mesa</p>	<p>Cumple e menos de 40% donde muy pocos o mínimo de elementos se pueden ubicar en la mesa de trabajo escolar</p>
		3	2	1
	la superficie de trabajo debe ser suficiente para realizar las tareas de forma cómoda	<p>Cumple con un 80% a 100% donde se adapta a la superficie del escritorio lugar del trabajo individual de alumno</p>	<p>Llega a un 40% a un 79% del espacio empleado de los elementos de trabajo para el aprendizaje</p>	<p>Cumple e menos de 40% del requerimiento propuesto</p>
	Debe también poder ser empleada en cualquier espacio que sea requerido	<p>Cumple con un 80% a 100% del espacio</p>	<p>Llega a un 40% a un 79% de la</p>	<p>Cumple e menos de 40% del</p>



	por el docente en aulas de clase.	máximo que debe ser de 3 metros de ancho, dos de largo y 2.5 de alto.	medida que debe ser alcanzada del entorno académico	espacio, donde sobrepasa la medida establecida.
		3	2	1
	Debe evitar causar riesgos o lesiones	Cumple con un 80% a 100% donde los elementos tienen aristas redondeadas y suaves.	Llega a un 40% a un 79% algunos elementos son filudos y afilados	Cumple e menos de 40% pues tiene aristas y orillos puntudos y afilados
		3	2	1
	Debe tener piezas sencillas y practicas	Cumple con un 80% a 100% la cantidad de piezas es mínima y el uso se entiende a simple vista.	Llega a un 40% a un 79% posee gran número de piezas y en algunos casos es difícil comprender el uso.	Cumple e menos de 40% con varios elementos para la intervención e incluso no se entiende el ejercicio.
		3	2	1



	<p>No debe permitir que se almacenen residuos de mugre.</p>	<p>Cumple con un 80% a 100% Su forma no contiene esquinas o lugares de difícil acceso donde el polvo o la mugre se almacenen</p>	<p>Llega de un 40% a un 79% tiene algunos lados donde se almacenan residuos como mugre o polvo</p>	<p>Cumple e menos de 40% pues en muchos lugares se almacena mugre y polvo</p>
		3	2	1
	<p>El material debe ser flexible ya que estará expuesto al maltrato</p>	<p>Cumple con un 80% a 100% en sus materiales que soportan el maltrato</p>	<p>Llega de un 40% a un 79% donde algunas partes pueden sufrir maltrato como desgaste.</p>	<p>Cumple e menos de 40% pues tiene materiales que se pueden rasgar, arrugar o desgastar fácilmente</p>
		3	2	1
	<p>Debe poder apilar</p>	<p>Se apila completamente</p>	<p>Algunos de sus elementos se</p>	<p>Todos sus elementos no se apilan ya</p>



			apilan y otros no	que posee volúmenes diferentes
		3	2	1
	Se debe contemplar la limpieza del elemento	Cumple con un 80% a 100% soporta líquidos, lavados, limpieza con trapo o plumero	Llega de un 40% a un 79% siendo afectado por las intervenciones de limpieza	Cumple e menos de 40% los elementos se desgastan por la intervención de limpieza
		3	2	1
	Debe cautivar la atención del usuario	Cumple con un 80% a 100% en su estructura formal y grafica	Llega a un 40% a un 79% del tiene algunos elementos gráficos y formales que llaman la atención	Cumple e menos de 40% del Su forma es convencional en todo su desarrollo y no posee elementos gráficos que llamen la



				atención
		3	2	1
	Debe incluir figuras geométricas	Cumple con un 80% a 100% tiene en gran medida figuras geométricas tanto en la parte volumétrica como en la grafica	Llega a un 40% a un 79% pose pocas figuras geométricas	Cumple e menos de 40% no tiene figuras geométricas.
		3	2	1
	Debe divertir al usuario	Cumple con un 80% a 100% entretenido y para pasar el tiempo	Llega a un 40% a un 79% tiene algunas partes que no se comprenden y es demasiado corto	Cumple e menos de 40% donde el menor no le llama la atención jugar con el elemento.
		3	2	1
	No Debe tener una interpretación ambivalente por parte del usuario.	Cumple con un 80% a 100% ya que su	Llega a un 40% a un 79% y el	Cumple e menos de 40% se puede



		comunicación objetual da a entender que es una herramienta educativa, por su forma, uso o gráficos	elemento tiene algunas cosas que se entienden de manera diferente.	usar para otras actividades por fuera de lo académico.
		3	2	1
	Debe tener iconografía temática	Cumple con un 80% a 100% posee gráficos de lenguaje teatral	Llega a un 40% a un 79% tiene pocos elementos de lenguaje teatral	Cumpl e menos de 40% no tiene elementos teatrales y/o de otras orientaciones académicas.
		3	2	1
	Debe ser impermeable	Cumple con un 80% a 100%	Llega a un 40% a un 79% de ser impermeable	Cumpl e menos de 40% en sus partes que no son impermeables
		3	2	1
	Debe generar por	Tiene	Tiene	Posee



	medio de los elementos e indicaciones posiciones adecuadas del cuerpo, posibilitando interactuar y relacionarse con personajes.	indicaciones sobre el manejo del cuerpo, la oralidad y generando interacción con los demás usuarios participantes	algunos elementos que indican las acciones que se deben cumplir.	pocos elementos que indican, guían o enseñan sobre la corporalidad y oralidad.
		3	2	1
	Todos sus materiales deben ofrecer un peso mínimo para la manipulación con poco esfuerzo.	Cumple con un 80% a 100% posee materiales livianos y/o todo el conjunto del elemento es fácil de manipular	Llega a un 40% a un 79% algunos de sus materiales, elementos o configuración son pesados.	Cumple e menos de 40% el elemento es bastante pesado.
		3	2	1
	Debe incluir textos, legibles y comprensibles	Cumple con un 80% a 100% la fuente es legible se logra entender su mensaje	Llega a un 40% a un 79% algunas palabras se entienden y otras no y el texto no es	Cumple e menos de 40% no se entiende el texto.



			comprensible.	
		3	2	1
	Debe incluir diferentes texturas en su composición	Cumple con un 80% a 100% posee mínimo 5 texturas en su configuración	Llega a un 40% a un 79% incluye algunas texturas	Cumple e menos de 40% mínimo de texturas.
		3	2	1
	Debe tener actividades de expresión corporal	Cumple con un 80% a 100% posee indicaciones sobre actividades de la corporalidad, gráficamente o textualmente	Llega a un 40% a un 79% de actividades que se pueden hacer en la corporalidad	Cumple e menos de 40% muy pocas actividades de expresión corporal
		3	2	1
	Debe tener actividades de expresión oral	Cumple con un 80% a 100% posee indicaciones sobre actividades de la oralidad, gráficamente o	Llega a un 40% a un 79% de actividades que se pueden hacer en la oralidad	Cumple e menos de 40% muy pocas actividades de expresión oral



		textualmente		
	Debe permitir comunicación intrapersonal e interpersonal.	Cumple con un 80% a 100% permite reflexiones internar y a nivel grupal	Llega a un 40% a un 79% de algunas actividades son de análisis personal y otras no, de interacción y otras no.	Cumple e menos de 40% pocas actividades de interacción y autorreflexión.
		3	2	1
	Debe implementarse en 16 clases que corresponden a 1 periodo donde se ve el tema correspondiente con intervención de máximo 1 hora por clase.	Cumple con un 80% a 100% ofrece diferentes actividades y que permiten realizar el cronograma académico	Llega a un 40% a un 79% de las actividades que se deben hacer.	Cumple e menos de 40% de las actividades académicas que el menor debe aprender.
	Novedoso	Cumple con un 80% a 100% pocas	Llega a un 40% a un 79%	Cumple e menos de 40% gran



		tipologías similares	características, algunas ideas son similares	mayoría sin cumplir. Es similar a otras ideas.
		3	2	1

Fuente. **Autor.**

A continuación, se realizará la calificación de 1 a 3, siendo 3 el valor con total cumplimiento, 2 medianamente el cumplimiento y 1 no cumple.

Tabla 12.

Calificaciones alternativas vs determinantes,

(Los determinantes que se relacionan con el asterisco se denominan como complementarios ya que se fueron requeridos durante el proceso de las ideas)

Determinantes	Alternativa 1	Alternativa 2	Alternativa 3	Alternativa 4
Debe poder ser empleada en cualquier espacio que sea requerido por el docente en aulas de clase.	3	3	2	No aplica
la superficie de trabajo	3	3	3	3



debe ser suficiente para realizar las tareas de forma cómoda				
Debe también poder ser empleada en cualquier espacio que sea requerido por el docente en aulas de clase.	3	2	2	3
Debe evitar causar riesgos o lesiones	3	2	2	3
Debe tener piezas sencillas y practicas	3	2	2	3
No debe permitir que se almacenen residuos de mugre.	2	2	2	2
El material debe ser resistente ya que estará expuesto al maltrato	2	2	2	3
Debe poder apilar	2	2	3	3
Se debe contemplar la limpieza del elemento	2	1	3	3



Debe cautivar la atención del usuario	3	2	3	3
Debe divertir al usuario	3	1	3	3
No Debe tener una interpretación ambivalente por parte del usuario.	2	3	2	3
Debe tener iconografía temática	3	3	3	3
Debe ser impermeable	2	1	1	3
Debe generar por medio de los elementos e indicaciones posiciones adecuadas del cuerpo, posibilitando interactuar y relacionarse con personajes.	3	3	2	3
El material se debe ser liviano para facilitar su transporte e	3	3	3	2



instalación.				
Debe incluir textos, legibles y compresibles	1	1	1	1
Debe incluir diferentes texturas en su composición	3	1	1	3
Debe tener actividades de expresión corporal	3	3	3	2
Debe tener actividades de expresión oral	3	3	3	2
Debe permitir comunicación intrapersonal e interpersonal.	3	3	3	2
Debe implementarse en 16 clases que corresponden a 1 periodo donde se ve el tema correspondiente con intervención de máximo 1 hora por	3	3	1	1



clase.				
Novedoso	1	1	2	3
Total	56	50	52	58

Fuente. Autor.

Teniendo en cuenta la tabla de evaluación de requerimientos, la numero 2 resultan ser la indicadas a tener en cuenta para la solución de la problemática, dado que cumple con criterios ideales para una herramienta didáctica que el docente pueda usar, sin embargo, se deben considerar generar modificaciones para mejorar su efectividad.

2.3.1. Reflexiones

- El concepto de Espacio teatral ofrece una alternativa novedosa, pero carece de indicaciones y actividades que se puedan desarrollar durante los encuentros
- El espacio teatral genera una experiencia no solo para el docente sino también para los estudiantes, cautivando y estimulando un aprendizaje más asertivo



- El tablero de juego permite definir una temática más desarrollada en la iconografía y en la persecución de un lugar de práctica oral, además de la interacción con otros compañeros.
- El espacio escénico al ser una estructura más grande su peso aumenta en comparación a las demás ideas.
- La guía pop up se convierte en una idea poco novedosa, pero ofrece un desarrollo de los temas de fácil comprensión para el estudiante durante el periodo de clases.
- El contenedor agrupa diferentes elementos que se pueden mezclar, jugar e interactuar durante las jornadas académicas cumpliendo con las horas de clases.
- Cada alternativa ofrece superficies ideales para el salón de clase o para el lugar individual de cada estudiante
- Para el entorno del salón solo la alternativa 1 (maleta) y alternativa 4 (escenario) pueden emplearse en cualquier espacio, las demás alternativas ocupan un espacio menor
- La alternativa 2 y 3 tienen posibles aristas o pesos que pueden generar lesiones al contrario de las demás alternativas



- Tanto el maletín como el escenario poseen piezas mínimas, de interacción y fabricación
- Todos los elementos tienen partes donde el mugre o polvo, desechos, puede acumularse
- La tercera y cuarta alternativa tienen opción de apilamiento
- Limpiar un libro pop up resulta complejo por la delicadeza del material
- El libro pop up no entretiene de manera prolongada tanto como el maletín, el juego y el escenario.
- Solo la opción 3 y 4 posee en su composición figuras geométricas.
- Con figuras

2.3.2. Evolución de las alternativas:

- Libro a gran escala de pop up
- Tablero de juego para el suelo tipo tapete
- Maletín transporta escenario
- Escenario portátil
- Cubo pop up reversible



2.4. Condiciones Específicas Para Precisar El Diseño

Tabla 13.

Condiciones específicas para precisar el diseño

Concepto	Ideas	Criterios	Si	No	Criterios	Si	No	Criterios	Si	No	Criterios	Si	No	Resultado de si
Contenedor	Baúl	Se adapta a los diferentes espacios escolares y entornos del niño como pupitre y salón	X		Se apila o se compacta para fácil transporte y almacenaje.	X		Es una herramienta novedosa para el docente encargado de la materia de lengua castellana.		X	Debe generar por medio de los elementos e indicaciones posiciones adecuadas del cuerpo, posibilitando interactuar y relacionarse con personajes.		X	1
	Bolso		X			X			X			X	2	
	Morral		X			X			X			X	3	
	Maletín		X			X			X			X	4	
Libro ilustrativo pop up	cartilla	Se adapta a los diferentes espacios escolares y entornos del niño como pupitre y salón	X		Se apila o se compacta para fácil transporte y almacenaje.	X		Es una herramienta novedosa para el docente encargado de la materia de lengua castellana.		X	Debe generar por medio de los elementos e indicaciones posiciones adecuadas del cuerpo, posibilitando interactuar y relacionarse con personajes.	X		2
	Manual		X			X			X			X	4	
	cuento		X			X			X			X	2	
	Guía		X			X			X			X	4	
Tablero de juego	tapete	Se adapta a los diferentes espacios escolares y entornos del niño como pupitre y salón	X		Se apila o se compacta para fácil transporte y almacenaje.		X	Es una herramienta novedosa para el docente encargado de la materia de lengua castellana.		X	Debe generar por medio de los elementos e indicaciones posiciones adecuadas del cuerpo, posibilitando interactuar y relacionarse con personajes.	X		2
	Rompecabezas		X			X			X			X	4	
	Juego de		X			X			X			X	3	



	mesa												
	plegable		X			X			X			X	3
	ruleta		X				X			X		X	2
Espacio teatral	escenario		X			X			X			X	4
	teatino		X			X				X		X	2
	Carpa		X			X			X			X	4
	Telón		X				X			X		X	1

Fuente. Autor.



2.4.1. Conclusiones

El contenedor puede causar inconvenientes al ser transportado, ya que la cantidad de accesorios que lleva a dentro lo hacen pesado, tendría que ser de mayor tamaño y contener un sistema que permita el desplazamiento sin problemas.

Por el contrario, el libro pop up, ofrece una experiencia enriquecedora, pero no permite vivir una experiencia sumergida, donde el niño y el docente puedan vivir una situación memorable, además de que en el factor de novedad el libro pop up, es bastante utilizado por entidades de imprenta.

El juego permite una interacción con los compañeros que deseen jugar, pero imposibilita que uno solo asuma el rol deseado para que pueda tener participación individual, es así que, siendo una práctica condicionada por muchos jugadores, el juego solo permite repetir los mismos esquemas sin avanzar en conocimiento.

Tiene la posibilidad de crear un elemento que permita sumergir en otros mundos, donde se exprese y desarrolle características propias del teatro ayudando a

comprender dichas técnicas, es así que esta alternativa se acerca a lo que se quiere llegar.

2.5. Desarrollo De Alternativas.

Se tuvieron en cuenta los diferentes aspectos, donde el niño podía vivir la experiencia combinando cada una de estas alternativas, que ofrecen no solamente el aprendizaje sino también el cumplimiento programático de la materia de lengua castellana.

2.5.1. Alternativa 1

Ilustración 7.



Alternativa 1 Tablero juego para piso

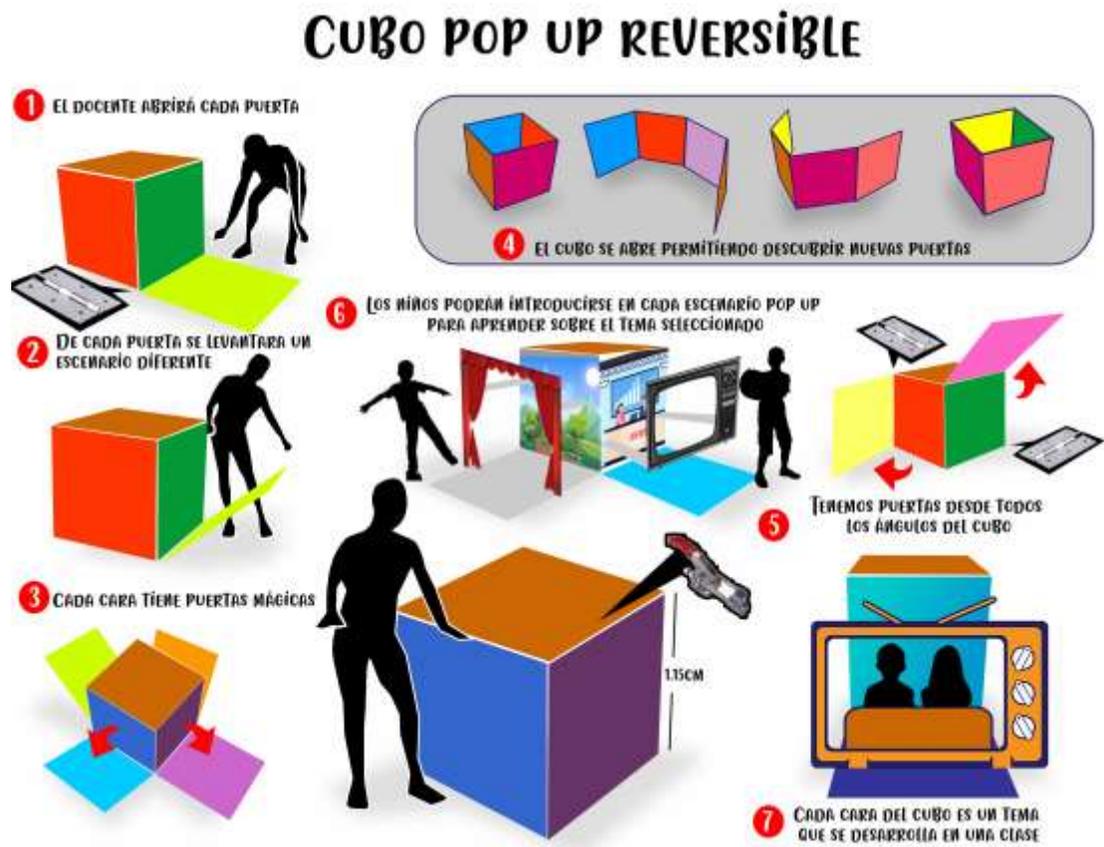
Fuente. Autor.

Este juego modular permite que a través de tapetes el niño pueda jugar, lanzando un dado y convirtiendo el salón en un escenario divertido.

2.5.2. Alternativa 2

Ilustración 8.

Alternativa 2 cubo pop up reversible



Fuente. Autor.

Gran cubo interactivo, donde los docentes por medio de puertas en diferentes direcciones abren temáticas que permitirán el juego, además de un aprendizaje lúdico para los niños.

2.5.3. Alternativa 3

Ilustración 9.

Alternativa 3, contenedor de escenario



Fuente. Autor.

Esta maleta permitirá transportar un gran telón, el cual contendrá diferentes elementos, como una cartilla o pegatinas dando mayor posibilidad de incluir temáticas de aprendizaje.

2.5.4. Alternativa 4

Ilustración 10.

Alternativa 4 carpa teatro



Fuente. Autor.

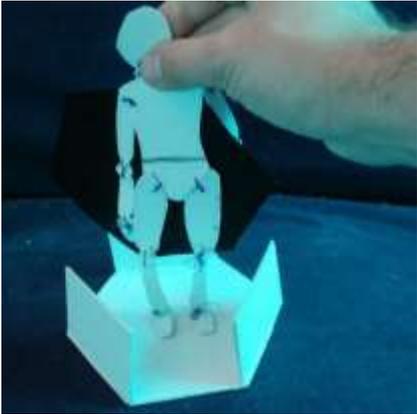
Esta carpa permite, no solo la facilidad de armado, sino también el transporte de cada uno de sus elementos, permite que el niño viva una experiencia sumergida en la imaginación y las posibilidades, la guía de clase permite que el docente instruya a sus estudiantes.

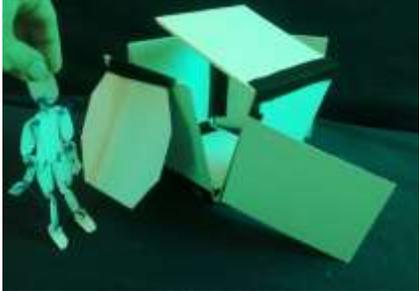
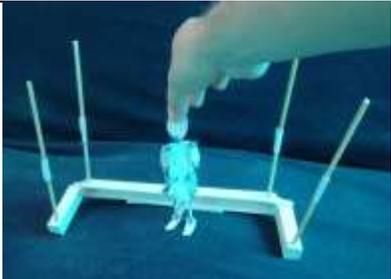
2.6. Valoración y selección de alternativas.

Valoración

Tabla 14.

Valoración

maqueta	Aspectos positivos	Aspectos negativos
	<p>Permite diferentes juegos, no solo enfocados hacia el teatro, introduce al niño a un espacio diferente</p>	<p>Es pesado Se requiere de espacio para ser guardado Posibilidad de accidente</p>

	<p>Muchas opciones de juego, ofrece una experiencia al ver funcionar los mecanismos pop up.</p>	<p>Es muy pesado. Gran probabilidad de accidentes Difícil de trasladar</p>
	<p>Buena movilidad para ser transportado. Estructura que permite involucrar a varios participantes. Requiere de un espacio pequeño para ser guardado</p>	<p>Gran cantidad de piezas, fáciles de perder, difíciles de reemplazar. La propuesta es muy acartonada, robusta, pesada, demorada en armar.</p>
	<p>Fácil de transportar Demora reducida al armar</p>	<p>Requiere de un espacio ideal para ser construido.</p>



	Mínimo de piezas ligera	
--	----------------------------	--

Fuente. Autor.

En esta evaluación se cuenta con docentes que manejan cada una de las asignaturas pertinentes, como lengua castellana o español, ellos fueron quienes evaluaron las diferentes propuestas presentadas.

Tabla 15.

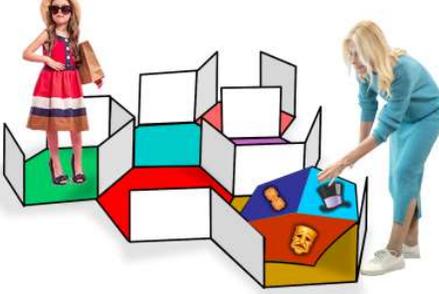
Modo de calificación de alternativas

BUENOS	REGULAR	MALOS
COMENTARIOS		COMENTARIOS

Fuente. Autor.

Tabla 16.

Calificación según docente 1

Nombre del docente	Docente 1	Nombre de la institución	Escuela Vereda rio negro Institución educativa galápagos
Área	Lengua Castellana	Grado en que dicta la materia	primaria
Alternativa JUEGO TABLERO DE PISO MODULAR		Referencias del docente	
		<p>Las solapas de los módulos los niños son muy hiperactivos y se pueden dañar por el maltrato.</p> <p>No es práctico de trasladar ¿cómo es la portabilidad del juego?</p> <p>Las láminas se pueden perder</p> <p>¿El dado de este juego podría funcionar en la alternativa de</p>	

	contenedor de escenario?
<p style="text-align: center;">Alternativa CUBO POP UP</p> <p>REVERSIBLE</p>	
	<p>Muy interesante, como se hace para la parte de portabilidad, ¿se debe atornillar?</p> <p>Difícil de trasportar</p>
<p style="text-align: center;">Alternativa CONTENEDOR DE ESCENARIO</p>	
	<p>Me llamo más la atención, porque es muy práctico, se puede llevar a cualquier lado, es una maleta tiene elementos que ayudan a la pedagogía de la clase, se puede plegar y me parece excelente, lo más interesante que se pueden crear diferentes escenarios,</p> <p style="text-align: right;">En un colegio grande cuando</p>

	<p>uno cambia de salón se puede llevar</p> <p>Que le cambiaria</p> <p>La manija fácil de perder</p> <p>Rodachines con seguro</p> <p>Mas escenarios</p> <p>Material pesado para la caja donde van las cosas</p>
<p>Alternativa carpa teatral</p>	
	<p>Me parece una buena alternativa, porque podemos armar como si fuera un campin, además los estudiantes les gusta jugar en esa clase de estructuras.</p>
<p>COMENTARIOS GENERARES</p>	<p>Los tres diseños son muy interesantes y me pueden ayudar a una clase, las tres ideas son muy pertinentes para la etapa de desarrollo de los niños, que es 8 o 9 años, dinamismo para la</p>



	capacidad de crear un escenario e imaginar que están en un sitio diferente y más cuando yo como docente quiero hacer ejercicios de expresión y oralidad.
--	--

Fuente. Autor.

Tabla 17.

Calificación docente 2

Nombre del docente	Docente dos	Nombre de la institución	Nuestra señora de Fátima
Área	Español	Grado en que dicta la materia	primaria
Alternativa JUEGO TABLERO DE PISO MODULAR		Referencias del docente	

	<p>Es un juego muy interesante, interactivo y es colorido, pero se necesita un espacio amplio y se ve pesado.</p>
<p>Alternativa CUBO POP UP REVERSIBLE</p>	
	<p>El juego del cubo me gusta mucho, pero siento que puede ser peligroso para los niños debido a que caiga una puerta sobre alguien.</p>
<p>Alternativa CONTENEDOR DE ESCENRIO</p>	

	<p>facilidad de transporte no le cambiaría nada</p>
<p>Alternativa carpa teatral</p>	
	<p>Me parece la mejor opción ya que tiene la posibilidad de que los niños la armen y podamos jugar aprendiendo.</p>
<p>COMENTARIOS GENERALES</p>	<p>Si me parece necesario pues a los niños les llama la atención toda actividad lúdica donde</p>



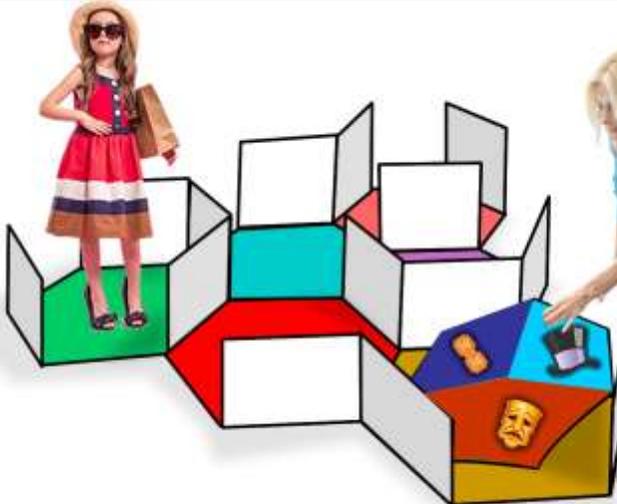
	puedan explorar adicional de que jugando aprenden
--	--

Fuente. Autor.

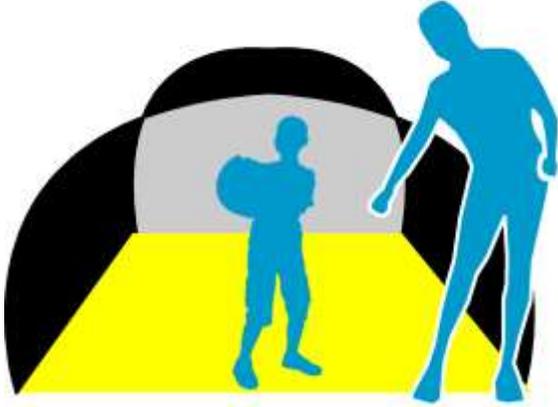
Tabla 18.

Calificación docente 3

Nombre del docente	Docente tres	Nombre de la institución	Asesorías en lenguaje español
Área	Pedagogía	Grado en que dicta la materia	primaria
Alternativa JUEGO TABLERO DE PISO MODULAR		Referencias del docente	

	<p>Me llamó la atención la imagen 1 porque muestra creativamente la organización en forma de módulos que sirve para el salón de ensayo, camerino, bambalina y escenario.</p> <p>El dado facilita el desarrollo de los temas.</p>
<p>Alternativa CUBO POP UP REVERSIBLE</p>	

	<p>Bastante grande y pesado para manejar.</p>
<p>Alternativa CONTENEDOR DE ESCENRIO</p>	
	<p>Solamente cambiaría el número 3 porque no se ve fácil la instalación. Lo dejaría siempre y cuando haya un aula especializada para teatro.</p>
<p>Carpa teatral</p>	

	<p>Esta propuesta me parece genial, es una buena alternativa para la enseñanza y cada proceso que requiere el teatro, los ubica en un espacio diferente, podemos jugar y se ve que sale económico, no pesa y sobre todo llama la atención.</p>
<p>COMENTARIOS GENERARES</p>	<p>Hay innovación en la forma de enseñar de manera creativa lo cual es llamativo para los niños.</p>

Fuente. Autor.

Cuadro de resultados

Tabla 19.

Resultados

			
			
<p>Juego tablero de piso modular</p>	<p>Cubo pop up reversible</p>	<p>Contenedor de escenario</p>	<p>Carpa teatral</p>

Fuente. Autor.



Los tres docentes dieron buenos, malos y comentarios regulares sobre los diferentes modelos presentados, a cada tipo de comentario se le asignó un color, y así fueron los resultados.

- Tablero: un buen comentario, un comentario regular y un mal comentario
- Cubo pop up: un comentario regular y dos buenos comentarios
- Contenedor. Dos buenos comentarios y uno regular
- Carpa teatral: buenos comentarios los tres.

2.7. Definición de la propuesta final.

En la propuesta final se realizará teniendo en cuenta los comentarios de los docentes quienes evaluaron cada una de las propuestas, además se puede integrar en ellas el análisis realizado anteriormente

Ilustración 11.

Propuesta final



.Fuente. Autor.

Tabla 20.

Propuesta final

imagen	Descripción
	Esta carpa que podrá ser armada por el docente, permitirá que el espacio de clase contenga un espacio teatral, dejando que la imaginación y el juego sean parte de la metodología

	<p>de clase.</p>
	<p>Las argollas que contienen las diferentes varillas permiten que la estructura se mantenga, dejando así que al cruzar las varillas en la parte superior exista más estabilidad.</p>
	<p>Las correas se sujetarán a cada una de las varillas, permitiendo que el espacio escénico sea sostenido por la tensa estructura.</p> <p>La tela será lona y las correas en riata.</p>

Fuente. *Autor.*



2.8. Detalles de la propuesta final

2.8.1. Planos

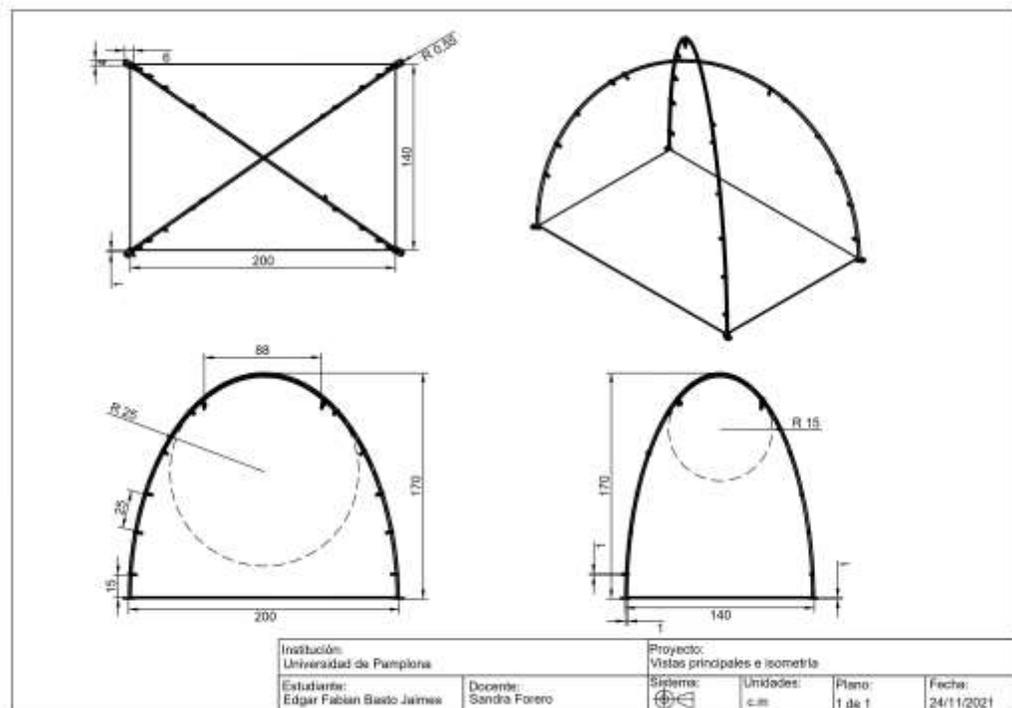


Tabla 21.

Prototipo

Características	Foto de prototipo a escala 1.3
<p>Esta figura cruzada ayuda que la estructura tenga mayor soporte a la hora de mantenerse en pie.</p>	
<p>Se guarda el forro enrollando las varillas y empacando en una bolsa, junto al manual</p>	

<p>Se arma de manera que quede en “x” para que se acoplen las diferentes argollas.</p>	
<p>Los dos laterales quedan al descubierto para entrar a la escena proyectada.</p>	

Fuente. Autor.

2.8.2. Modelo A Escala Real

2.8.3. Descripción

Ilustración 12.

Detalle a escala real



Fuente. Autor.

2.8.3.1. La forma

La configuración formal del objeto se basa en la forma misma que da la tenso estructura del material, tanto las varillas flexibles como la tela. se busca que el elemento se adapte al entorno estudiantil. Teniendo en cuenta que el objetivo del elemento se desarrolla para el uso académico y las potencias estudiantiles en niños.



Según Sánchez (2009), la forma es un conjunto de elementos organizados y reconocibles que componen una estructura, floreciendo como orden tridimensional, configuración y representación de un concepto. Se considera como cuerpo del objeto, lugar, soporte de la significación, que determina las relaciones hombre-objeto-contexto.

2.8.3.2. Contorno.

El contorno del elemento tiene la capacidad de contener 6 niños, el diseño del producto se plantea para que se ajuste a un aula de clase, y pueda acondicionar un lugar como escenario o como escena.

2.8.3.3. Volumen.

El volumen se establecido teniendo como referente las medidas promedio de un adulto y de un niño de 8 años de edad, ya que son a esta edad que cursan el grado tercero (en su mayoría), además de la cantidad de niños que va a contener para cualquier ejercicio.

2.8.3.4. Color

El color y material son importantes para el diseño del elemento, en este caso se pretende que el color cautive la atención del usuario o de los niños. La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo percibimos y nos comportamos ante distintos colores, así como las emociones que suscitan en nosotros dichos tonos.

Teniendo en cuenta la psicología del color se decide trabajar con los colores amarillo, rojo y negro, siendo el amarillo un color brillante y visible el cuál el ojo humano percibe con facilidad, por otra parte, el rojo y el negro que son tonos utilizados para el teatro.

Cuadro de tonos.



HEX : #fdff66
RGB : 253, 255, 102
HSL : 60, 100%, 70%

HEX : #000000
RGB : 0, 0, 0
HSL : 360, 0%, 0%



HEX : #c50103
RGB : 197, 1, 3
HSL : 359, 98%, 38%

Fuente. Autor.



Se decide trabajar con varilla en fibra de vidrio con encajes de aluminio, la tela que forra la carpa es lona.

2.8.3.5. Cartilla

La cartilla ofrece una guía base para el armado de la estructura y también para llevar a cabo cada una de las actividades que se pueden realizar, cumpliendo si los logros o competencias exigidos por el DBA.

Anexo: ver cartilla, anexo 2.

Ilustración 13.

Cartilla



Fuente. Autor.

Capítulo 3

Comprobación.

3.1. Modelo de comprobación tridimensional y/o prototipo.

Se realizaron dos comprobaciones, la primera con el prototipo a escala donde se pudo notar lo siguiente:

Ilustración 14.

Comprobación a escala



Fuente. Autor

Anexo 3 video 1.

- El elemento funciona muy bien, pues permite un armado ágil y rápido.
- Para que tenga suficiente estructura debe tener 8 varillas en cada tira
- El amarre de la parte superior es esencial, pues asegura las varillas al centro de la tenso estructura
- Se puede guardar fácilmente en un espacio reducido, incluso se pueden guardar varios de la misma clase.

Se realizó una segunda prueba con el modelo utilizando medidas reales.

Ilustración 15.

Prueba con medidas reales



Fuente. Autor.

3.1.1. Análisis de comprobación

Cada participante realizó un análisis respectivo a su experiencia con el elemento, por medio de una entrevista, preguntando el siguiente:

- ¿Qué le parece el artefacto?
- ¿Cree usted que las clases podrán ser mejores a la hora de implementar este escenario?
- ¿Qué le cambiaría?

- ¿la cartilla podrá ser de gran ayuda para guiar sus clases en la implementación de temas como el teatro o dramática?

3.2. Herramientas/Instrumentos de recolección de datos de las comprobaciones.

La entrevista en video.

Tabla 22.

Referencias docente 1

Anexo 3 videos.

	<p>Perfil: Docente de lengua castellana de Brighthon Bhetlemitas Pamplona, en el grado 1°, 2°, 3°.</p>
<p>¿Qué le parece el artefacto?</p>	<p>Me pareció una carpa bastante interactiva e interesante, genial como se fusionan dos prácticas para llevar conocimiento a los niños</p>
<p>¿Cree usted que las clases podrán ser mejores a la hora de implementar este escenario?</p>	<p>Si, se vuelve una herramienta para que los docentes y estudiantes puedan tener una clase más amena.</p>
<p>¿la cartilla podrá ser de gran ayuda para guiar sus clases en la implementación</p>	<p>Si no existiera la cartilla la implementación de la carpa teatro</p>

	no sería completa.
¿Qué le cambiaría?	Sería interesante proponer una más grande para contener público.

Fuente. Autor.

Tabla 23.

Referencias Docente 2.

	Perfil: Docente pedagogía infantil y acompañamiento escolar.
¿Qué le parece el artefacto?	Me pareció una herramienta idónea para llevar a cabo una clase bastante entretenida con los niños.
¿Cree usted que las clases podrán ser mejores a la hora de implementar este escenario?	Nos facilita a la hora de la enseñanza y el aprendizaje del teatro.
¿la cartilla podrá ser de gran ayuda para guiar sus clases en la implementación	Gracias a la cartilla que da las indicaciones del armado y como se realizan las clases.
¿Qué le cambiaría?	Para mi está bien así, es una herramienta satisfactoria.

Fuente. Autor.

Tabla 24.

Referencias Docente 3

	<p>Perfil:</p> <p>Profesora de lengua castellana, en la escuela de Abrego.</p>
<p>¿Qué le parece el artefacto?</p>	<p>Me parece bien, pues nos ayuda a dictar clases y hacer que los niños se diviertan aprendiendo.</p>
<p>¿Cree usted que las clases podrán ser mejores a la hora de implementar este escenario?</p>	<p>los niños que actúan estarán fascinados con esta herramienta y también los niños que ven ele ejercicio.</p>
<p>¿la cartilla podrá ser de gran ayuda para guiar sus clases en la implementación</p>	<p>La cartilla es fundamental para la implementación de este producto, ayuda bastante.</p>
<p>¿Qué le cambiaría?</p>	<p>No le cambiaría nada.</p>



3.3. Cumplimiento de las condiciones del diseño

A continuación, se revisará el cumplimiento de las características establecidas desde el principio como determinantes, parámetros y requerimientos.

Tabla 25.

Cumplimiento de condiciones

	requerimiento	cumplió
	Debe poder ser empleada en cualquier espacio que sea requerido por el docente en aulas de clase.	Permite ser armado en cualquier espacio
	la superficie de trabajo debe ser suficiente para realizar las tareas de forma cómoda	Dentro de la estructura se puede ejecutar la actividad deseada
	Debe también poder ser empleada en cualquier espacio que sea requerido por el docente en aulas de clase.	Si, permite el aprovechamiento del espacio, aula o exterior.
	Debe evitar causar riesgos o lesiones	Si, sus materiales no representan un peligro, no tiene puntas afiladas.



	Debe tener piezas sencillas y practicas	Si, tiene mínimo de piezas fáciles de comprender.
	No debe permitir que se almacenen residuos de mugre.	Si, sus vértices son amplios y no tiene bolsillos.
	El material debe ser flexible ya que estará expuesto al maltrato	Si, tela y fibra de vidrio.
	Debe poder apilar	Si, ocupa reducido espacio y se puede apilar.
	Se debe contemplar la limpieza del elemento	Si, se puede lavar fácilmente, con paño húmedo o lavadora
	Debe cautivar la atención del usuario	Si, la estructura permite que los participantes quieran entrar en ella.
	Debe divertir al usuario	Si, participar dentro del producto permite



		distraer y entretener.
	No Debe tener una interpretación ambivalente por parte del usuario.	Si, su función es clara.
	Debe tener iconografía temática	Si, el telón y el foro son distintivos del espacio teatral.
	Debe ser impermeable	Si, el material no deja filtrar el agua.
	Debe generar por medio de los elementos e indicaciones posiciones adecuadas del cuerpo, posibilitando interactuar y relacionarse con personajes.	Si, se puede hacer expresión corporal dentro del elemento.
	Todos sus materiales se debe ser liviano para facilitar su transporte e instalación.	Si, sus materiales son de bajo peso y cantidad mínima.
	Debe incluir textos, legibles y comprensibles	Si, la cartilla es comprensible.
	Debe incluir diferentes texturas en su composición	Si, el producto tiene tela y plásticos.



	Debe tener actividades de expresión corporal	Si, la cartilla ofrece todas las clases que el docente puede manejar.
	Debe permitir comunicación intrapersonal e interpersonal.	Si, permite la interacción de varios personajes y con el público.
	Debe implementarse en 16 clases que corresponden a 1 periodo donde se ve el tema correspondiente con intervención de máximo 1 hora por clase.	Si, la cartilla permite que existen varias actividades académicas.
	Novedoso	Si, no existe en el mercado un elemento igual.

Fuente. Autor.

En su 100% el producto cumplió con su objetivo de las diferentes condiciones del elemento.



3.4. Cumplimiento de los objetivos del proyecto

Tabla 26.

Cumplimiento de objetivos

Objetivo	Cumplió
OBJETIVO GENERAL	
Fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de teatro de los niños de tercer grado al interior de la asignatura de lengua castellana en las instituciones educativas de Colombia.	Sí, por medio de la experiencia lúdica el niño de tercero aplica los conocimientos sugeridos.
OBJETIVO ESPECÍFICOS	
Facilitar el proceso de acompañamiento tanto al docente como al estudiante dentro del proceso educativo.	Sí, es una herramienta que posibilita el aprendizaje significativo, con la dirección del docente.
Permitir la correcta selección de contenidos de acuerdo al nivel educativo del niño acordes a las actividades propias de la enseñanza del teatro	Si, la guía ofrece las actividades pertinentes al grado que realizan los niños.
Ofrecer opciones de actividades o ejercicios teatrales para acompañar al docente en su práctica.	Si, todo el producto ofrece una experiencia de aprendizaje significativo, donde niños y docentes están involucrados.
total	Cumplimiento del 100%



En las actividades propuestas del objetivo general y los objetivos específicos, se puede comprobar que el elemento cumple con todas sus características. Dando así un 100% de cumplimiento de lo acordado.

3.5. Conclusiones de las comprobaciones

- El caucho que mantiene a las varillas unidas debe tener un temple indicado para que la estructura pueda tener un armazón bien formado, rígido para que no se desarme.
- Exceder la cantidad de secciones en la varilla puede agregarle un poco de peso a la estructura impidiendo que se ponga de pie y resista.
- Los docentes se manifestaron satisfechos, por ser una herramienta novedosa y que se puede guardar.

Capítulo 4

Análisis De Factores

4.1. Análisis Factor Producto.

Características del producto

- Material: este producto está compuesto por los siguientes materiales, que se tienen en cuenta para su correcto funcionamiento, tubos de fibra de vidrio;



estos elementos o también llamados varillas permiten que por medio de una tenso-estructura se sostenga y sostenga los demás elementos, lona; recubre y divide las zonas del escenario móvil, su resistencia permite la durabilidad y el desgaste, aluminio; las uniones que existen entre las varillas, permiten el acople y aseguran que no se suelten dichos el elementos; riata, usada para sujetar las diferentes varillas.

- Textura: tubos lisos hechos de fibra de vidrio, que se arquean y permiten dar la forma ovoide al producto, lona suave que cubre toda la estructura, riata áspera impide el deslizamiento de la varilla.
- Tamaño: el producto también tiene unas medidas de especializadas bastantes significativas, pues el ancho 2mtrs permite que dos o más niños puedan ser vistos durante el ejercicio, largo 1.40cmtrs siendo el fondo del escenario, y alto 1.70cmtrs, tanto a adultos como niños pueden participar del uso del elemento.
- Color: se contemplan tres colores fundamentales, que para el teatro son importantes por su trascendencia, Amarillo simula el entablado del suelo, además de la dinamismo al producto, rojo que son los telones, iconografía importante para el teatro y el negro, color base para aforar los espectáculos escénicos.



Uso.

Pasos a seguir:

- En primera instancia se desdobra la lona
- Se arman las varillas, con las uniones de aluminio
- Se enhebran las varillas en las argollas del forro
- Las varillas deben quedar en “x”.
- Se sitúan las puntas sobre las bases negras del recuadro amarillo
- Se arma la estructura y se amarra en la parte superior.
- Se procede a hacer la intervención educativa, teniendo como base la guía.
- Antes de desarmar, se debe tener en cuenta que nadie podrá estar a dentro de la carpa teatro.
- Se desamarra la parte superior
- Se quitan las varillas
- Se doblan las varillas
- Se dobla el forro teniendo como base el fragmento amarillo.

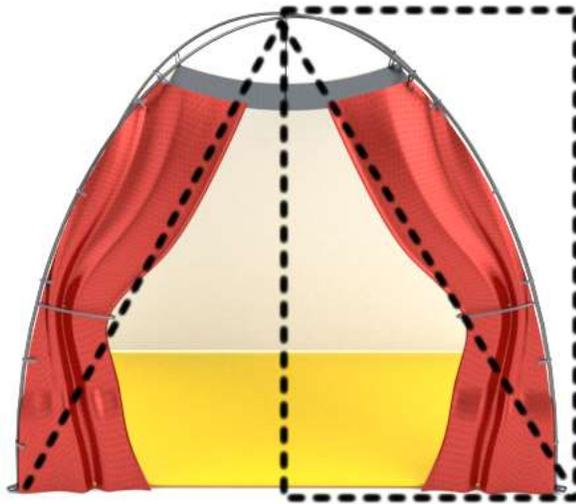
Limpieza

- El producto se podrá lavar ya sea en lavadora o cuando este armado, se pasa una toalla húmeda para quitar excedentes de grasa.

Simetría

Ilustración 16.

Simetría



Fuente. Autor.

Este producto tiene simetría, que permite, con su misma estructura elevarse por medio de una presión que es asegurada por la parte inferior. Haciendo un medio ovalo, que está repartido por una estructura en 4 partes.

Análisis del Factor Humano.

Tabla 27.

4.2. Análisis factor humano

<p>Secuencia de uso</p> <p>Se utiliza la cartilla donde están todos los pasos a seguir.</p> 	
<p>Se buscan las puntas del forro en la tela.</p>	
<p>Se introduce la varilla por los ojales para iniciar con la estructura, tener cuidado pues en la parte superior debe quedar una "x" para que se pueda ajustar.</p>	

<p>Se cerciora que quede el centro en “x” y se pasan las dos varillas por cada ojal.</p>	
<p>Si se desea se amarra las dos varillas durante o después del armado.</p>	
<p>En esta parte se aseguran todas las puntas y posteriormente se puede hacer la intervención educativa.</p>	

<p>En el desarmado se van sacando las varillas del forro y se van doblando.</p>	
<p>Al momento de empacarlo se puede doblar y enrollar sobre las varillas.</p>	

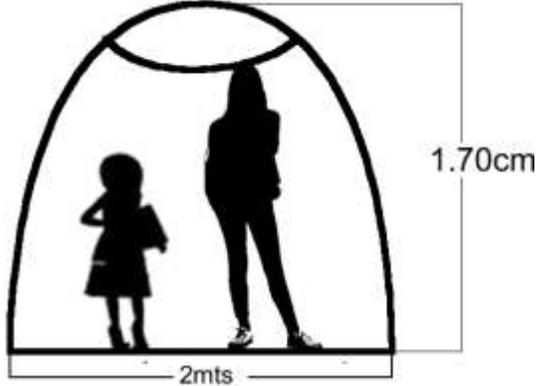
Fuente. Autor.

4.2.1. Factores ergonómicos

Dentro del estudio ergonómico encontramos diferentes sistemas, que hacen la medición de todo el entorno, tanto del docente como del niño.

Tabla 28.

Factores ergonómicos

		Alto de la carpa	Ancho de la carpa
		La altura máxima de la carpa es 1.70 centímetros.	la medida de lo ancho de la carpa es 2 metros por 1.40 centímetros de fondo.
Estatura media de niños de tercer grado	Estatura media de adulto.	Ubicación en el escenario.	El peso: 900 gramos
de 119,38 a 137,16 cm (47 a 54 pulgadas)	1.58 m mujeres 1.71 m hombres	Dentro de la carpa teatro caben 6 niños, 3 en la parte del frente y 3 en la parte del fondo.	El elemento deberá construirse en una dimensión máxima de, 3mtrs por 3mtrs.

Fuente. Autor.



4.3. Análisis del Factor Producción

Debemos tener en cuenta que este elemento se fabricara por máquina, donde los diferentes compuestos se hacen en fábricas diferentes y se ensamblan al final para llegar al usuario.

Varillas de fibra de vidrio: se escogieron porque son flexibles y soportan el peso, además de que son livianas.

Bases pvc: permiten sostener la estructura, y se adaptan a la medida del tubo hecho en fibra de vidrio.

Acoples de aluminio: mantienen unido cada una de las varillas para que el templado entre ellas no fracture las uniones.

Lona: es la tela que acompaña toda la estructura, pues permite el soporte y la resistencia al desbarate.

4.3.1. Procesos productivos

La construcción de la carpa teatro se realiza de la siguiente manera según el protocolo establecido a nivel industrial por las diferentes fabricas encargadas.

- Las varillas de fibra de vidrio están hechas a partir de fundición directa, lo que le permite ser flexibles y resistentes.



- Los ganchos o bases situadas en la parte inferior de la carpa teatro, se realizan en PVC por medio de un proceso de inyección, esto permite que el material no sea tan pesado y el desgaste sea poco.
- Los acoples de aluminio están hechos a partir de un proceso de fabricación llamado termo formado, donde utilizan el calor para formar el acople y permita dar la forma y la medida deseada, funcionan como retenedores para que la varilla de fibra de vidrio no se separe de las demás.
- La lona, hecha de rafia plastificada, permite el soporte y el excesivo uso de los niños, se cortan los moldes y se realiza la costura de cada parte, guardando la forma de la tenso estructura.
- Todo se junta para ser ensamblado.

4.4. Mercadeo

4.4.1. Clientes

Establecimientos donde vendan material lúdico, como centros comerciales, bibliotecas.



4.4.2. Usuario

Son los docentes quienes adquieren este producto para que sea utilizado en clases, las instituciones educativas también lo pueden implementar.

4.4.3. Definición del mercado

Teniendo en cuenta la definición de mercado según Kotler conjunto de compradores reales y potenciales de un producto. Estos compradores comparten una necesidad o un deseo particular que puede satisfacerse mediante una relación de intercambio, el mercado al cual va dirigido este producto es las instituciones educativas o maestros.

Segmentación del mercado objetivo

Tabla 29.

4.4.4. Definición de mercado según los fundamentos del marketing por D.

Nivel de mercado	Objetivo: enseñanza de teatro en niños de 3°
Tipología de mercado	Industrial
Ámbito geográfico	Nacional e internacional
Características de comprador	Usuario
Novedad del producto	De primera mano
Topo de demanda	Latente

Fuente.

Autor.



4.4.5. Criterios de segmentación de mercado.

Tabla 30.

Criterio de segmentación de mercado

País	Colombia
Población	En una ciudad como pamplona existen como 35 instituciones educativas de primaria. Donde alrededor son 92 docentes de lengua castellana.
Idioma	Español

Fuente. Autor.

4.4.6. Demografía

Tabla 31.

Demografía

Sexo	Masculino y femenino
Edad	Desde los 18
Educación	Básica
Clase social	Baja, media, alta

Fuente. Autor.



Comportamiento

Tabla 32.

Comportamiento

Tipo de usuario	En potencia
Intensidad de uso	Mensual con intervalos de tiempo de uso
Actividad hacia el producto	educativo, Entusiasta, Responsable
Beneficio esperado	Vivir una experiencia

Fuente. Autor.

Psicológicos.

Tabla 33.

Psicológicos

Estilo de vida	Laboral
Personalidad	lúdico

Fuente. Autor.



Criterios de segmentación del cliente

Tabla 34.

Criterios de segmentación del cliente

Tipo de usuario	Instituciones educativas
Actitud hacia el producto	educativo, Entusiasta, Responsable
Beneficio esperado	Vivir una experiencia
Frecuencia de compra	A gusto
Lugar de compra	Almacenes de cadena (éxito, Carrefour, Alkosto). Bibliotecas, jugueterías. Redes sociales (Facebook, whatsapp)
Capacidad de compra	Salario mínimo

Fuente. Autor.

Empaque

El empaque lo construimos a través de un moral que cubre todo su exterior, protegiendo y al mismo tiempo permitiéndole el transporte por los diferentes entornos.

Ilustración 17.

Empaque



Fuente. Autor.

El docente llevara su morral con la carpa teatro, facilitando la movilidad.

4.5 Análisis del factor de gestión

Gestión del tiempo: la duración en la fabricación de cada modelo, esta configurada para que en 1 hora este construida en un 100% y se permita embalar para asi poder ser distribuida.

Gestión de costos o presupuesto del proyecto: la empresas manufactureras en productos educativos y de juguetes podrán implementar este nuevo artefacto como inversión, así poder no solamente llegar a las instituciones académicas y bibliotecas, si no también desarrollar en los niños habilidades comunicativas.



Gestión del recurso humano: para el proceso de producción, de tipo maquila, las diferentes fábricas deberán tener operadores capacitados, en la fabricación de la estructura base. Ya dentro de la configuración manufacturera del forro se podrá implementar la generación de nuevos empleos con costureras que se dediquen a completar el proceso de fabricación.

Gestión de los abastecimientos: para este paso se deben tener en cuenta el siguiente:

Optimizar el flujo de materiales.

Responder a las exigencias de la demanda de los clientes.

Buscar alianzas estratégicas con proveedores.

Anticipar los posibles impactos generados en cambio de precios o flujo de materiales.

Minimizar los riesgos por daños, pérdidas y obsolescencia de los productos.

Materia prima o maquilas: ensamblaje de las diferentes partes para la construcción del producto.

Fuente de ingresos: inversionistas.



4.6. Análisis Factor Costo

Tabla 35.

Cuadro de análisis del cada costo de los elementos que componen la carpa teatro.

producto	cantidad	unidad	fabricación
Varillas	12 unidades \$45.000	\$ 4.000	Fundición directo
Bases de pvc	12 unidades \$3.600	\$400	inyectado
Aluminio laminado.	12 unidades 16.000	\$1.500	termo formado
lona		1 metro \$70.000	Rafia plastificada polietileno reciclado.
Mano de obra.	12 unidades \$400.000	\$33.000	Tiempo de fabricación de un modelo. 1 hora.
Total del producto			\$36.000

Fuente. Autor.

4.7. Análisis del factor de Innovación

La carpa ofrece el servicio académico de enseñar un ejercicio cultural y artístico, en este caso, el teatro, donde cada participante vivirá una experiencia de



formación, algo inusual para esta clase de elementos que solo buscan la protección en lugares inhóspitos.

Por medio de esta estructura, el docente ofrece a los niños una experiencia diferente a estar en el lugar de clase recibiendo una clase magistral, permitirán vivir una nueva experiencia que esta guarda por la guía que viene conjunto a la estructura.

Capítulo 5

Análisis de posibles impactos

5.1. Impacto Social

La posibilidad de PLAYPING de ser aceptado socialmente es alta, el mercado lo acepta ya que se le está dando un producto diseñado para suplir una necesidad que va relacionada directamente con el aprendizaje, lo cual para los docentes es importante. El padre de familia al tener garantías de que su hijo o hija aprenda bien, por medio de una experiencia y además desarrolle habilidades le da la oportunidad de expresarse así mismo con seguridad. De igual forma socialmente es una propuesta positiva ya que al ser un emprendimiento, el producto al ser nuevo necesita su producción y comercialización se convierte en un generador de empleo.



5.2. Impacto Económico

Principalmente la inversión por parte de las instituciones educativas o docentes es positiva respecto a PLAYPING, la compra depende el volumen de trabajo, lo que significa que para cada lugar varía, comparándolo con el método utilizado actualmente que es la maquila. El mercado es latente, ya que no sólo las instituciones académicas la pueden adquirir.

5.3. Impacto Cultural

Culturalmente es un acierto ya que permite el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños, esta etapa importante ya que más adelante podrá desarrollar o tener seguridad a la hora de entablar una conversación y dirigir un público.

5.4. Impacto Ecológico

Nuestro planeta sufre las desgracias del consumismo, perjudicando a todas las especies que existen en él, este producto, ofrece la posibilidad de usar partes de otros productos que están destinados para otras finalidades, dando un nuevo uso a cada componente, permitiendo trascender en la educación y formación para varias generaciones.



5.5. Impacto Humano

Este impacto podría medirse en la seguridad que siente el padre de familia al saber que sus hijos están aprendiendo de una manera dinámica, si el docente dirige la clase con herramientas idóneas, va a permitir en el niño un desarrollo motriz e histriónico totalmente mejorable.

5.6. Impacto Tecnológico

Garantiza el uso inteligente del material, ya que la lona puede ser reciclada, y cada parte conseguida de diferentes maneras, aprovechando las oportunidades que da cada fabricación

5.7. Impacto Ético.

Educar, utilizando herramientas siempre será favorable para intervenir en una sociedad que carece de este tipo de ayudas didácticas y de capacidades de comunicación, por eso este artefacto ofrece que las personas utilicen mejor su entorno y sus capacidades desde temprana edad.



Conclusiones

Aunque por las condiciones actuales que se están viviendo no se pudo realizar las comprobaciones con el rigor suficiente para determinar la efectividad del producto, con las pruebas a las que fue sometió se puedo llegar a la conclusión: que se logró el objetivo con el cual los docentes ven a PLAYPING como una herramienta efectiva para hacer de los niños mejores seres comunicativos.

- PLAYPING es una herramienta útil para desarrollar en los niños características histriónicas que los posibilitan para un futuro exitoso
- PLAYPING hace que los docentes desarrollen seguridad en sus clases, tengan una guía que fortalezca su proceso de enseñanza.



Referencias bibliográficas

Blank Griek (citado en Sánchez, 2000)

Boal, A. (1998). Teatro del oprimido. Barceló: Alba.

Cassany, D. (2006). En línea. Leer y escribir en la red. Anagrama.

Fröbel (como se citó en Pedagogía Aprendizaje)

MARQUÉS, Pere. “Didáctica. Los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje.

Diseño Didáctico/ Instrumentación Didáctica/ Metodología PIIE.” 2008.

<<http://dewey.uab.es/pmarques/actodid.htm>> (31/08/2013)

BECCO, G. (2001). “Vygotsky y teorías sobre el aprendizaje. Conceptos centrales de la perspectiva vygotskiana.. www.monografías.com.



Bibliografía

Abascal Vicente, M. D. (2004). Oralidad y retórica en el Barroco. Verbum.

Artaud, a. (1969). el teatro y su doble . Instituto del libro.

Carvajal, G. J. (2005). Competencias de la oralidad e inserción en la cultura escrita.

Enunciación, 10(1), 15-21.

Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (1994). Enseñar lengua. Barcelona: Graó.

Cisneros, M. (2011). Estrategias de Interacción Oral en el Aula. Magisterio.

Donolo, D. S (2009). Triangulación: Procedimiento incorporada nuevas metodologías de

investigación. Revista Digital Universitaria, 10 (8). Recuperado de:

<http://www.revista.unam.mx/vol.10/num8/art53/art53.pdf>

Dota, J. (1961). Teatro y público. Fabril.

DICCIONARIO DE PSICOLOGÍA CIENTÍFICA Y FILOSÓFICA. Conducta. [En

línea].< [http:// www.ettorredabel.com/Psicologia/Vocabulario/Conducta.htm](http://www.ettorredabel.com/Psicologia/Vocabulario/Conducta.htm)>.

[Citado el 12 de Abril de 2014].

MORALES J, Francisco. Psicología Social. Madrid: INTERAMERICANA DE

ESPAÑA, 2007. Capítulo 5.



LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL JM. Libros Pop Up. [En línea].

⟨http://www.literaturasm.com/Libros_Pop-Up.html⟩. [Citado el 28 de Abril de 2014].

MI DEFINICION.DE. Definición de material didáctico. [En línea].

⟨<http://www.definicion.de.com>⟩. [Citado el 28 de Abril de 2014].

LASSO, Sara. Contraste de colores. [En línea]. ⟨[http://arte.about.com/od/Que-es-el-](http://arte.about.com/od/Que-es-el-arte/tp/Contraste-de-colores.htm)

[arte/tp/Contraste-de-colores.htm](http://arte.about.com/od/Que-es-el-arte/tp/Contraste-de-colores.htm)⟩. [Citado el 28 de Abril de 2014].



Anexos

Cuadro de tipologías investigadas para la realización del proyecto.

Costos y gastos del producto

Guía docente

Anexo video 1 prueba prototipo escala 1.3

Anexo video 2 prueba prototipo escala 1.1