

**LA INFLUENCIA DEL LENGUAJE VISUAL EN NIÑOS CON
HIPERSENSIBILIDAD AUDITIVA**

Taller de Elaboración de Tesis

Gabriela Nájera Bravo

Diseño Gráfico

Noveno Cuatrimestre

Turno Matutino

Asesor: María del Carmen Cordero Gordillo

Comitán de Domínguez, Chiapas

Mayo 2021

AGRADECIMIENTOS

A Dios por darme la sabiduría de poder realizar esta investigación llenándome de esfuerzo y motivación, sin dejarme caer en el intento manteniéndome firme y optimista durante el proceso de mi carrera como Diseñador Gráfico.

A mis padres y hermana por nunca dejarme sola, por creer en mis sueños, por guiarme en cada paso de mi vida.

A mis Profesores, por bríndame de sus conocimientos y apoyándome en cada una de las pautas que fueron muy difíciles para mí, siempre con una visión profesional y entusiasta.

Y a mi amiga Zoila Fino, por compartir conmigo la experiencia que vive todos los días con su nietecito Julio, ya que, a raíces de él, esta investigación ha sido posible.

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO I

Protocolo de la investigación

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La hipersensibilidad auditiva o mejor conocida como hiperacusia es un síndrome que se caracteriza por una hipersensibilidad auditiva creando intolerancia a la mayoría de los sonidos cotidianos que rodean a la persona, la cual percibe diferentes sonidos del día a día, incluyendo las voces de otras personas, el roce de prendas de tela, el ventilador, aplausos como sonidos incómodos o incluso dolorosos. El origen de este síndrome aún no ha sido identificado con claridad, pero muchos científicos apuntan a distintas lesiones o motivos que lo provocan, Puede tratarse de una malformación de nacimiento, puede deberse a la exposición continua a ruidos intensos que haya dañado o sensibilizado las conexiones nerviosas, puede haberse provocado por un traumatismo craneoencefálico o incluso, en algunos casos, por el consumo de algunas sustancias.

La hipersensibilidad puede afectar la vida de los niños siendo un síndrome que no tiene cura, este afecta la vida del niño de una forma inmensa apartándolo de las personas que lo aman y el poder convivir con los demás niños, ya que muchas veces el síndrome puede llegar a provocarle reacciones negativas o incluso agresivas a los demás, no obstante, este llega a afectar su reloj biológico haciéndolo dormir durante el día y despertándolo durante la noche cuando los sonidos no están presentes, para un niño que lo presenta le es muy difícil adaptarse a una sociedad escucha. Es por ello que se requieren métodos que los ayuden a comunicarse con los demás, esto mediante formas visuales que les brinde entendimiento y confianza a ellos mismos, pero pasa que este síndrome no ha sido importante para la sociedad u organizaciones que se dediquen a tratar con niños que presenten estos casos. Hoy en día la falta de material y herramientas didácticas son muy escasas. Convirtiéndose en un problema serio en la comunicación y entendimiento de un niño, principalmente cuando comienza

su educación, provocando a su oído sensible ataques de pánico o de llanto ante ruidos intensos, evitando el contacto con otras personas y provocando agresividad.

A continuación, se presentan los porcentajes de hipersensibilidad auditiva en niños a nivel mundial, regional, nacional y local:

Niños y niñas de 3 años a 8 ha nivel mundial el 75% y 95%.

Niños y niñas de 5 años a 8 ha nivel regional el 17% y 75%.

Niños y niñas de 3 años a 5 ha nivel nacional el 40% y 60%.

Niños y niñas de 2 meses a 4 años en Chiapas el 13.7%.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) asegura que la contaminación acústica puede provocar pérdida auditiva, trastornos del sueño que deriven en fatiga, depresión y falta de rendimiento, estrés e irritabilidad. Esta Organización internacional considera los 50 decibelios (dB) como el límite superior tolerable para el oído humano. Si tenemos en cuenta que una conversación llega a los 40 dB y el sonido ambiental en el campo a los 10 dB, queda patente que estamos expuestos a diario a estímulos auditivos que superan la media saludable con creces. Una de las consecuencias de esta sobre estimulación sonora es “la inflamación del aparato auditivo en niños con una sensibilidad especial en el oído, pero también por un exceso de información auditiva, fruto de la sociedad hiperruidosa en que vivimos”

Posibles soluciones

Para enfrentar y vencer las difíciles condiciones que se viven los niños con este síndrome se crean posibles soluciones que ayuden a su formación académica, su comunicación, comprensión, confianza y sobretodo el estímulo de su capacidad de crear. Mediante el uso de herramientas didácticas que ayuden a su desarrollo como formas, colores, dibujos, pintura, eventos que motivación, etc. Involucrando la participación de alumnos, docentes y padres de familia.

1.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- 1- ¿Cómo influyen las formas visuales en un niño?
- 2- Un niño con hipersensibilidad auditiva, ¿Cómo puede mejorar su conducta?
- 3- ¿Quiénes son las personas más involucradas en estos casos?
¿Porque?
- 4- ¿Cómo llevan esta situación las escuelas?
- 5- ¿Cuál es la importancia de las actividades didácticas en los niños con hipersensibilidad auditiva?

1.3 OBJETIVOS

- Identificar los mejores elementos visuales para el desarrollo y creatividad de los niños.
- Evaluar la conducta de los niños que presentan este síndrome.
- Elaborar actividades que involucren a padres, hijos y maestros.
- Proponer mejoras en el material de actividades en la educación.
- Formular estrategias didácticas que ayuden a los niños con hipersensibilidad.

1.4 JUSTIFICACIÓN

La hipersensibilidad auditiva es un síndrome que ha perjudicado la vida y salud en los niños es por eso que esta investigación analizara la importancia de las formas visuales en niños con hipersensibilidad auditiva. La utilidad de esta investigación influirá en la comunicación entre padres e hijos como también en el estímulo de la creatividad, aprendizaje y comunicación en su educación académica. Con el propósito que organizaciones se centren en este problema, ya que el síndrome afecta la educación de la comunidad infantil.

Si las organizaciones o incluso instituciones académicas se concentraran en este problema, creando procesos y acciones orientados a eliminar o minimizar las barreras que dificultan el aprendizaje y la participación. El aula sería un espacio de comunicación, de relación e intercambio de experiencias entre alumnos e instructores, en el que todos los participantes se beneficien de la diversidad de ideas, gustos, intereses, habilidades y necesidades donde todos los alumnos (sin distinción), tengan experiencias de aprendizaje donde el instructor utilice la autonomía y la creación de relaciones afectivas que favorezcan un clima de trabajo estimulante. No obstante, uno de los retos más grandes que se presentarían al realizar estas actividades sería el apoyo de la comunidad, muchas veces las personas pasan por alto las necesidades de los demás, preocupándose solo por ellas, es por eso que difundir esta información a tal grado que esta llegue a las personas correctas (como empresas, organizaciones e instituciones) será un gran reto, sin embargo, se crearan acciones y campañas que llamen la atención de las personas involucrándolas a participar en este proyecto.

Mi gusto por este tema de investigación surge a partir de un día en el que fui invitada a unos cumpleaños de un niño (Julio) con 4 años de edad, mi conexión con él fue a primera vista ya que al llegar al lugar e intentar darle su regalo él se escondía y se tapaba los oídos. Al platicar con su mamá ella me contaba que a él le molestan los ruidos incluso los menos perceptibles, cuando son ruidos muy graves el comienza a llorar y sus padres optan por encerrarlo en un cuarto, la mamá de julio me contaba con tristeza que a ella le duele ver a su hijito en esa

condición, ahí veces donde ella lo lleva a pasear, pero tiene que regresarse a su casa porque a él le molestan los ruidos del ambiente, también me comento que para poder comunicarse con él tiene que mostrarle colores, formas y tamaños, es decir dibujándole un objeto, colocando distintos objetos de diferentes tamaños o mostrándole un color en particular.

Julio es un niño que con 4 años de edad aun no asiste a la escuela, porque para su mamá es preocupante que no le den la atención y material que necesita para poder comprender. Es por eso que decidí realizar una investigación profunda acerca de la hipersensibilidad auditiva y que a través de esta investigación llegar a las personas necesarias y a la comunidad en general para ayudar no solamente a julio sino a muchos más niños que presentan este síndrome.

Involucrando a padres de familia y educadores, si bien para un niño es muy importante la educación en casa y en la escuela.

Porque la educación no consiste en ofrecer las cosas ya hechas o dar las respuestas acertadas. Se trata de mostrarles el camino para que con lo aprendido sean ellos los protagonistas de sus propias decisiones y de sus propios errores. Así irán construyendo y desarrollando su personalidad y sus capacidades físicas e intelectuales. Esto contribuye al crecimiento personal y favorece la integración social y profesional.

En la gran aventura de la educación el papel de los educadores es muy importante y solo le supera el de su entorno familiar. Es fundamental que los niños y niñas se sientan protegidos y valorados para que el proceso educativo, tanto curricular como emocional, sea efectivo y se convierta en verdadero motor de desarrollo para construir sociedades más justas y equitativas.

Para un niño la educación en su vida es primordial ayudándolo a crear valores como (confianza, seguridad, capacidad de decisión y felicidad), estos se logran a través de una buena comunicación familiar y la formación académica promoviendo la creación de actividades, material y herramientas didácticas que

beneficien de una manera inigualable la vida y salud en niños con hipersensibilidad.

Los niños son la nueva generación de profesionales por lo cual es muy importante estimular su capacidad de imaginar y crear en grande.

1.5 HIPÓTESIS

Para un niño el lenguaje visual es muy importante en su enseñanza, a través de este percibe las características de las formas visuales como su color, textura, tamaño, luminosidad. Por ello, al no existir estas en su formación académica perjudica su aprendizaje.

1.5.1 VARIABLES

Variable independiente: niño

Variable dependiente: perjudica su aprendizaje

1.6 Metodología

En la presente investigación voy a utilizar el método científico definido como “un conjunto de procesos sistemáticos y empíricos que se aplica al estudio de un fenómeno”. A través de ello utilizare una investigación tipo documental que es una técnica de investigación cualitativa que se encarga de recopilar y seleccionar información a través de la lectura de documentos, libros, revistas, grabaciones, filmaciones, periódicos, bibliografías, etc. Únicamente pretendo recopilar información importante mediante la ayuda de medios impresos o de comunicación, ya que a través de esta información poder llegar a formular actividades didácticas para niños de una edad de 4 a 10 años. Esta recopilación de información será desarrollada por un enfoque metodológico cualitativo definido por Roberto Hernández Sampieri como “la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación”. Es por eso que mediante las cualidades y características encontradas poder comprobar la importancia del lenguaje visual en niños con hiperacusia y como sin él su aprendizaje puede ser perjudicado a largo plazo.

Utilizare una metodología deductiva que se define como una estrategia de razonamiento empleada para deducir conclusiones lógicas a partir de una serie de premisas o principios. No obstante, también estaré utilizando la metodología analítica definido como el método de investigación que consiste en la desmembración de un todo descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, naturaleza y los efectos que consiste en la desmembración de un todo descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, naturaleza y los efectos. Estas metodologías me ayudaran ha analizar la categorizar, ordenar, manipular y a resumir los datos correspondientes para responder mis preguntas de investigación. Con el propósito de reducir los datos de una forma entendible e interpretable para que las relaciones de los problemas de investigación puedan ser estudiadas y aprobadas llegando a una conclusión lógica.

Ahora bien, la técnica de investigación a utilizar será secundaria porque se llevará un proceso de revisión de la literatura científica, es decir libros, revistas, internet incluso audios, videos basados en criterios fundamentalmente metodológicos y experimentales que seleccionen estudios cuantitativos que definan e identifiquen las cantidades de niños que sufren este síndrome. En conjunto con el enfoque cualitativo, para dar respuesta al problema que existe en la educación de estos pequeños y como incluirlos al círculo social sin necesidad de lastimar su confianza en ellos mismos.

Por ultimo las técnicas de investigación documental son las que consisten en detectar, obtener, consultar bibliografías y otros materiales que parten de otros conocimientos o también de informaciones recogidas moderadamente de cualquier realidad, de manera selectiva de modo que puedan ser útiles para los propósitos del estudio. Es por eso que están centradas en los procedimientos para organizar y analizar las fuentes de información documentales o secundarias. Estas consultas me ayudaran a complementar y extender mi investigación. Entre ellas pretendo utilizar las fichas bibliográficas las cuales son una técnica de investigación documental consisten en desarrollar una breve ficha técnica sobre el contenido, características, enfoque y otros puntos relevantes para mi tema de investigación incluyendo (fichas hemerográficas, audio gráficas y video gráficas) para conocer más del tema o también puedo usar fuentes electrónicas como videos, sonidos grabados, datos almacenados, mediciones digitales o hipertextos que me ayuden a corroborar y validar mi investigación.

CAPITULO II

ORIGEN Y EVOLUCION DEL LENGUAJE VISUAL

2.1 Origen del lenguaje visual

2.1.1 Prehistoria

En la prehistoria, cuando los humanos comenzaron a desarrollarse, se comunicaban por sonidos y gestos. Pero, poco a poco fueron organizando los sonidos y construyeron un tipo de lenguaje oral. Estos pueblos de la prehistoria crearon el lenguaje de las imágenes.

Durante la prehistoria, las imágenes representaban en su mayoría elementos del entorno, sobre todo animales y algunas actividades humanas relacionadas a los animales, también aparecen símbolos y hasta seres mezcla de hombres y animales. Los estudios sobre estas culturas dicen que el lenguaje visual apoyaba sus creencias religiosas y sus ritos. Los autores de esas pinturas eran chamanes y las representaciones de imágenes funcionaria como parte de sus rituales mágicos.

Un ejemplo de estas acciones son las pinturas en piedra de Egipto o cuevas donde se ve las siluetas de hombres casando.

En las primeras pinturas, podríamos decir que muchas de ellas, son símbolos que cumplían con una misión parecida a los pictogramas o ideogramas de hoy en día: transmitir ideas y conceptos. Estos primeros pictogramas, se llaman petroglifos y son símbolos o figuras grabados sobre la roca.

Las huellas o marcas humanas más antiguas, se encuentran en África y tienen más de 200.000 años. Se trata de imágenes de animales dibujados y pintados mediante trazas, dibujos, símbolos, etc. sobre las paredes de los refugios de los primeros seres humanos. Podríamos decir que se trata del precedente a los pictogramas diseñados por los primeros individuos debido al uso comunicativo que hacían de estas imágenes.

2.1.2 Antigüedad

Durante la antigüedad, las culturas estaban directamente relacionadas a los mitos, relatos que cuentan el origen del mundo, de los humanos y de los mismos dioses, sus atributos y sus funciones.

El lenguaje de las imágenes se utilizaba entonces para recordar, vivificar y transmitir estas historias y honrar a los dioses. Con el tiempo los relatos mitológicos se utilizaban y se mezclaron con la representación de los hechos y personas de ese tiempo, sobre todo batallas. Servían para comunicar, informar y dejar un registro de lo sucedido y para empoderar a tales sucesos y personas a la cultura que pertenecían.

Los autores de esa época permanecieron anónimos, no firmaban sus obras, aunque fueran muy buenas. Además, las reglas para representar eran muy estéticas, no se buscaban estos individuales, sino que seguían esas reglas de representación.

2.1.3 Edad Media

En Europa, el lenguaje visual durante la Edad Media estuvo relacionado con la religión, sobre todo al cristianismo. La iglesia influía en todos los ámbitos de la sociedad; junto a los reyes, los representantes de la iglesia fueron la autoridad más importante y más poderosa de esa época.

Además de los sermones, las artes visuales eran el medio principal para comunicar los sucesos y las creencias religiosas a un pueblo, en su mayor parte analfabeto. Las imágenes servían entonces para enseñar y para difundir este sistema de creencias. Donde se apreciaban pinturas o vitrales mostrando la adoración de los reyes o dioses.

Aunque algunos artistas eran reconocidos como talentosos, los artistas medievales seguían trabajando como anónimos, se agrupaban en gremios que funcionaban en talleres bajo la dirección de un maestro. Trabajaban por encargo, al principio exclusivamente para la iglesia y poco a poco para la nobleza. Las

reglas de representación seguían siendo estrictas y no se podía desarrollar un estilo individual.

En la Edad Media, la escritura se vio confinada a las órdenes monásticas, que copiaban textos sagrados y los embellecían con letras iluminadas e ilustraciones.

2.1.4 Edad Moderna

Durante esta edad se fortalecen los reinados surgidos durante la edad media. Los reyes crearon las cortes reales con la idea de que la nobleza y las altas jerarquías eclesiásticas vivieran cerca del rey, para controlarlos mejor.

Las cortes reales se caracterizaban por una vida lujosa: banquetes, fiestas, bailes, cacerías, juegos y demás actos sociales. Igualmente, la burguesía, un grupo social surgido en ese tiempo gracias al nuevo movimiento comercial, atraída por estos lujos, imitaba en lo posible este tipo de vida.

Además de la iglesia y de los gremios, los artistas comienzan a trabajar para las cortes reales, yéndose a vivir a los castillos, por lo que aumenta su consideración social. El lenguaje visual incorpora así nuevas imágenes relacionadas a las personas y el estilo de vida de la nobleza como una forma de representar y empoderar su posición social. También durante esta época se desarrolló el conocimiento científico, sobre todo las matemáticas, y se crearon las academias. Los artistas usarían ese conocimiento para independizarse de la autoridad y de la forma de pensar de la iglesia, que ponía su acento en el mundo espiritual y dejaba de lado la realidad material. Se inventó una técnica de representación, la perspectiva, y las imágenes se hicieron más realistas. También utilizaron el color para producir el efecto de volumen. Los artistas empezaron a incluir la realidad natural como parte de sus temas.

2.1.5 Edad Contemporánea

Al comienzo de la época contemporánea los reyes dejaron de ser autoridades absolutas y se fueron formando las naciones con los actuales sistemas de representación, tal como los conocemos hoy en día. Se consiguieron avances en

todas las ciencias y surgieron nuevos campos de estudio, por ejemplo, el de la electricidad, y también nuevas ciencias, por ejemplo, la Sociología, que estudia el comportamiento de los grupos sociales. Se desarrolló la tecnología, se inventaron las máquinas de vapor y luego las eléctricas, con ello surge el trabajo y la producción industrial, como así también los transportes, trenes, autos, aviones. Se inventaron las cámaras fotográficas y luego las filmadoras, también la radio, la televisión y recientemente los ordenadores. El arte y los artistas ya no dependían de la iglesia ni de los reyes y sus cortes. El arte fue y es considerado como un bien social y como un objeto de consumo. Aparecieron los museos y las galerías de arte. El lenguaje visual comienza a tener distintos usos y funciones. Por ejemplo, se comienza a aplicar en la imagen publicitaria que se desarrolla también en esa época. Los artistas usan el lenguaje visual para expresar lo personal, la forma propia de percibir y representar el mundo.

Las expresiones artísticas visuales que nacieron entre mitad del siglo XX y la actualidad. Estas expresiones, a diferencia de épocas anteriores, se caracterizan por no seguir únicamente una escuela o estilo, en palabras de Arthur Danto (filósofo) "El nuestro es un momento de profundo pluralismo y total tolerancia, al menos (y tal vez sólo) en el arte. No hay reglas". Otra característica de estas obras es que constantemente citan obras precedentes y de este modo elaboran discursos y entablan diálogos con la historia del arte. Son obras donde conviven diferentes técnicas: pintura, fotografía, video, instalaciones, etc. y también incorporan nuevas tecnologías.

2.2 El lenguaje Visual en el Territorio

2.2.1 América Latina

En un principio muchos artistas americanos viajaron para estudiar y perfeccionarse al viejo continente, es ahí donde muchos artistas latinoamericanos convivieron, intercambiaron y estudiaron con artistas vanguardistas. El lenguaje visual latinoamericano del siglo xx empezó a desarrollarse a partir de los movimientos independientes de las colonias

europeas; donde se buscaba una ruptura con el academicismo europeo, al tiempo que se inició la constitución de una identidad cultural.

A partir de ahí nace lo que ahora conocemos como “Corrientes relacionadas con el profundo nacionalismo”. Algunos artistas se influenciaron en corrientes antiguas combinadas con el arte precolombino o rasgos de la sociedad de su país de origen. En esta etapa, artísticas del extranjero se reconocieron a muchos artistas latinoamericanos como: Diego Rivera, Siqueiros, Xul Solar, Joaquín Torres García, Frida Kahlo, Etc.

Este proceso de ruptura y de modernismo tuvo diversas vertientes. Como la búsqueda de artistas en países de fuerte presencia indígena no sería igual que en aquellos países más abiertos a la influencia europea.

México, Ecuador, Guatemala, Perú, Bolivia, son países con clara influencia indígena. A diferencia de países como Argentina o Uruguay, no fueron asiento de importantes culturas aborígenes, el modernismo buscaba las raíces en la sociedad colonial y en el tipo humano característico.

- El movimiento conocido como “Muralismo Mexicano” liderado por Rivera, Siqueiros y Orozco, es tal vez el más importante o a menos el más conocido en este contexto.
- En Argentina sobresalieron artistas vanguardistas como Antonio Berni, Xul Solar y Emilio Pettoruti.
- El modernismo brasileño fue liderado por artistas como Tarsila Do Amaral y Anita Malfatti entre otros.
- En Uruguay encontramos a Pedro Figari con su propuesta nativista y a Torres García con su constructivismo.
- Cuba y Wilfredo Lam, que encaminaron la búsqueda del estilo y herencia de Afrocubana en su país.

Se puede decir que el pleno desarrollo del arte latinoamericano del siglo xx influenciaba y reflejaba toda la situación actual de un país determinado, así como su sociedad y costumbres.

2.2.2 Lenguaje Visual en México

El lenguaje visual se desarrolla a partir del antiguo ser social indígena, el cual, durante años protagonizó una era completa de expresiones culturales, varias de ellas en grado de alta civilización, como la maya, la teotihuacana, la zapoteca, las de Veracruz, la olmeca o la mexicana.

Entre los actuales estados de Veracruz y Tabasco. Fueron los precursores de todas las culturas precolombinas como la azteca, tolteca, olmeca y maya.

Algunas de estas culturas se caracterizan por ser consideradas como “Cultura madre” de la región Mesoamérica, son consideradas por construir los primeros edificios ceremoniales, algunas de estas culturas dominaban muy bien la técnica del tallado en piedra, la caracterización de sus dioses con (Plumas, texturas, colores, máscaras, etc.) Eran una serie de elementos visuales que ellos consideraban significaban honor, poder, admiración, etc.

Artistas que destacan en Lenguaje Visual de México.

Durante la época de los 20 Diego Rivera recibió numerosos encargos del gobierno de México para realizar grandes composiciones en las que él abandono las corrientes artísticas del momento para crear un estilo nacional que reflejaba la historia del pueblo mexicano, desde la época precolombina hasta la revolución, con escenas de un realismo vigoroso y popular, y de colores vivos.

Diego Rivera fue un artista comprometido políticamente, él reflejo su adhesión a la causa socialista en sus propios murales.

Frida Kahlo, fue una artista de corriente surrealista mexicana nacida en el barrio de Coyoacán, México, específicamente en la casa hoy conocida como La Casa Azul (Museo). De padre alemán migrado a México y madre india-española, esta artista fue delicadamente influenciada por las aficiones fotográficas de su padre. Más adelante logró destacarse por sus pinturas representativas del dolor, el sufrimiento y la pérdida, acompañadas y orientadas hacia una biografía muy aflictiva. Esta artista proyectaba el lenguaje visual a través de sus sentimientos y

las experiencias por la que ella estaba pasando. Hoy en día Frida es considerada como una de las mujeres (Feministas) más importante de la historia de México, ya que es una mujer que rompió con los estereotipos de belleza y de género aceptándose así misma, destacándose en el mundo artístico que en ese tiempo eran hombres, donde abrió paso a todas las mujeres a sentirse seguras de sí mismas como de su talento.

2.2.3 Lenguaje Visual en Chiapas

El lenguaje visual en Chiapas parte de iconos a través de estudios, con el fin de poder comunicarnos con las lenguas indígenas. El modelo de trabajar con iconos brinda la posibilidad de trabajar con un banco de datos complejo de iconografía proveniente de indumentaria indígena de Chiapas, México, de forma eficiente. Lo que permite trasladar este lenguaje visual a lenguajes computarizados y así poder usar esta información visual en productos de diseño. Este desarrollo metodológico permite contar con un lenguaje visual de la cultura mexicana y por la forma en que se procesa la información, es posible obtener un modo de expresión visual propia a partir de ella. El arte indígena se nos presenta, a primera vista, como lenguaje simbólico de una cultura diferente de la occidental capitalista. Debido a esta diferencia hay que considerar que los modelos de comprensión estética arraigados en la cultura occidental no son trasladables sin más a otra cultura como es la indígena.

La cuestión de las diferencias culturales no está desligada de la constitución de la conciencia subjetiva y de los problemas prácticos del entendimiento intersubjetivo, mutuo, posible en muchos casos sólo aproximativamente debido a límites de entendimiento poco superables, como se muestra claramente en la falta de equivalencia completa de traducciones de conceptos a diferentes idiomas, etc. De las diferencias en relación a algunos individuos en cuanto a criterios y formas compartidos con otros para el ordenamiento, la interpretación y la priorización de nuestras percepciones y acciones nacen los dos campos de la identidad: la identidad colectiva o "identidad como nosotros".

2.2.3.1 El lenguaje Visual en la Comunidad Zapatista

En los últimos años se puede observar, a partir del estudio de los movimientos y luchas sociales en Latinoamérica, una revitalización de la noción de lo popular en combinación de lo comunitario. “Lo comunitario popular ha sido pensado en una doble dimensión: como un horizonte de transformación social y, al mismo tiempo, como una práctica cotidiana de lucha”, compartiendo ambas dimensiones “un rasgo esencial: apuntan a alumbrar a una forma no enajenada de ejercicio de lo político” protagonizado por “entramados sociales comunitarios que han sido y siguen siendo la columna vertebral de la fuerza social que, en repetidas ocasiones, ha logrado poner en límite al avanzado capital sobre los mundos de la vida”. El arte comunitario o arte de la comunidad implica una redefinición de los conceptos de artista y de obra de arte: la negación del papel del artista como agente aislado, delegando gran parte de sus funciones tradicionales al grupo comunitario; la negación de una obra de arte distanciada de la realidad social, transformándose la obra en un proceso de interacción social. Las líneas que tradicionalmente separaban al artista y la obra de arte de los receptores quedan desdibujadas, generándose situaciones concretas de procesos sociales abiertos. Sin embargo, hay que señalar un problema importante del arte comunitario. Considerándose este mismo en su inicio como un movimiento radical alejado de la institución arte, con el tiempo ha adquirido un carácter muy diferente al convertirse en una parte integral de las políticas de instituciones culturales y sociales oficiales o en un objeto de enseñanza en centros de arte. Si bien por parte de muchos artistas involucrados se ha articulado resistencia contra la institucionalización del arte comunitario, resta la pregunta dónde queda el carácter crítico de una práctica artística que se ve instrumentalizada como un servicio bondadoso y despolitizado de la política cultural oficial.

Como arte comunitario no instrumentalizado se nos presenta el muralismo zapatista, el cual a diferencia del movimiento muralista histórico (principios del siglo XX hasta los años 50). No se funda sobre trabajos de pintores individuales, sino es resultado más bien de procesos artísticos colectivos, y la responsabilidad

de la promoción e impulso de la pintura mural ya no cae en el Estado sino en la autogestión de la respectiva comunidad.

Es de mucha importancia que el muralismo comunitario zapatista forma parte de una cotidianidad de la resistencia sociopolítica en forma participativa. Esa resistencia se logra en los Municipios Autónomos Rebeldes Zapatistas en Chiapas, agrupados desde 2003 en cinco centros regionales, llamados "Caracoles", cuyo funcionamiento político administrativo está a cargo de gobiernos participativos, "Consejos autónomos municipales" y "Juntas de Buen Gobierno" dentro de los cinco "caracoles" que agrupan varios municipios de acuerdo al lema de "mandar obedeciendo" y sus principios de "servir y no servirse", "representar y no suplantar", "construir y no destruir", "obedecer y no mandar", "proponer y no imponer", "convencer y no vencer", "bajar y no subir", un sistema democrático radical que supera la separación entre lo político, lo social, lo económico y lo cultural y que ha llegado a ser modelo para otros movimientos de emancipación en el mundo. Los zapatistas someten a prueba sus ideas de autonomía y las ajustan sobre la marcha de su implementación práctica. Eso tiene como consecuencia que puede haber diferencias entre las comunidades en cuanto a sus formas de vivir su autonomía, jugando las diferentes tradiciones indígenas un papel importante, en congruencia con el objetivo zapatista de crear "un mundo en que quepan muchos mundos". Autonomía, en este sentido, promueve la participación de todos en la reconstrucción, "desde abajo", de sus propias identidades colectivas en vez de identificar y absolutizar de manera esencialista "desde arriba" una imagen dominante de identidad. Son identidades que se definen en forma dinámica continuamente de nuevo, como procesos permanentes, teniendo en consideración la no exclusión de otros indicada por el principio zapatista "para todos todo, para nosotros nada", el cual implica una pretensión universal de incluir a la lucha zapatista, más allá de "nosotros", a todo aquel que se sienta "abajo y a la izquierda". Con la consolidación de los municipios autónomos y las Juntas de Buen Gobierno se ha ido formalizando la resistencia zapatista a la "hidra

capitalista” y al gobierno mexicano, una resistencia que implica una “ruptura epistémica” con los modos tradicionales de la política.

2.3 Tendencias del Lenguaje Visual

Estudios han confirmado que los consumidores están cambiando a un vocabulario visual basado en fotografías, vídeos y emoticonos, cuyo lenguaje en gran parte, está suplantando progresivamente al textual.

Sólo hay que ver los datos de las principales plataformas sociales: diariamente se suben 350 millones de fotos a Facebook, 214 millones a Google, con más de 55.000 millones a Instagram (en 2012 se subían 5.000 millones) y 400.000 millones a Snapchat (frente a los 20.000 millones que se subían en 2012).

Estudios y encuestas concluyeron que:

- El 64% de las personas afirma que las imágenes transmiten mucho más que las palabras.
- Un 65% dice que las fotos son más potentes que el texto.
- Un 68% prefiere hacer una foto de algo que describirlo con palabras.

Sin dudas estamos transitando la “Era de la Imagen”. Todo se transmite con fotos e imágenes. El entorno está saturado de estímulos visuales. Cualquiera puede producir una imagen en cuestión de segundos y utilizarla para expresarse, para comunicarse con el resto de las personas.

Las imágenes llegan al destinatario en el instante que ocurren, y causan impacto. Pero no debemos olvidar que las imágenes no siempre reflejan la realidad objetivamente, sino que detrás de ellas el autor transmite un determinado enfoque aplicando su propia concepción del mundo y sus intenciones.

Hoy, la imagen se consolida con fuerza, pasando a ser pieza fundamental en la era de las comunicaciones. La imagen es masiva e inmediata. Todo es imagen, todo es mediático, hasta el espacio privado.

Los mensajes son cada vez más una sucesión de imágenes, tenemos ya una forma de entender la realidad totalmente icónica. Incluso medios tradicionalmente textuales como los periódicos y las revistas, e incluso los libros, utilizan cada vez más la imagen que la palabra, y la comunicación verbal tiene cada vez más la lógica sintética e impactante de la imagen.

En otros términos: la realidad virtual va dejando atrás a la realidad corpórea; la imagen digital, la imagen generada artificialmente, en esta nueva dimensión abierta por las nuevas tecnologías, está pasando a ser parte constitutiva de nuestra vida cotidiana.

Por eso la importancia de la educación en la decodificación de estos mensajes visuales. Recibimos los mensajes en un golpe de vista, con poca posibilidad de reflexión. El discurso y la lógica del relato por imágenes están modificando la forma de percibir y el procesamiento de los conocimientos que tenemos de la realidad.

2.3.1 El lenguaje Visual como una nueva técnica de enseñanza

El pensamiento visual es una tendencia educativa que promueve el aprendizaje a través de las imágenes y la capacidad para acceder a la información, conectarla con otras ideas y comprender planteamientos complejos visualmente de manera organizada y estructurada, facilitando la adquisición de nuevos conocimientos.

“Utilizando esta técnica se facilita a los alumnos la comprensión y la relación de ideas, sin recurrir en ningún momento a la palabra. Su éxito tiene una explicación: el cerebro humano está entrenado para asimilar imágenes y dibujos con una gran facilidad y con mucho menos esfuerzo que un texto”.

Estas son 3 formas para empezar a implementar el pensamiento visual en el aula de clase:

- **El tablero como soporte:**

Es una herramienta tradicional que se usa para introducir un tema difícil de explicar; se puede emplear dibujando algunos conceptos para que los estudiantes los relacionen con la nueva temática a trabajar.

- **Mapas mentales:**

Con estos diagramas se pueden desarrollar temas, ideas o planes a partir de una palabra clave. Además, los alumnos lograrán captar las imágenes e interpretarlas con un simple vistazo, favoreciendo el aprendizaje de nuevos conceptos difíciles de explicar por medio de palabras.

- **Apuntes visuales:**

Es una representación gráfica de ideas en las que se utilizan dibujos, flechas, símbolos y otros elementos para resumir un discurso, lectura o explicación; mejorando la comprensión, la capacidad de concentración y la creatividad de los estudiantes.

Los niños aprenden primero a dibujar que, a leer y escribir, por lo tanto, la introducción de nuevas metodologías como el pensamiento visual, fortalece sus posibilidades comunicativas audiovisuales como medio para relacionarse y expresarse más rápidamente.

2.3.2 Últimas tendencias del lenguaje visual

Algunas manifestaciones artísticas del siglo xx han utilizado la interacción de diferentes lenguajes para expresar las ideas y sentimientos de sus creadores. Estas son algunas tendencias que han surgido gracias al lenguaje visual.

Happening: El arte de acción tuvo sus precedentes de las veladas futuristas y dadaístas. No pretendía ser una representación, sino una vivencia sin un comienzo o final claramente estructurados. El cuerpo, sus gestos y sus movimientos son el vínculo de interpretación artística. El público es parte del espectáculo, y juega su papel en la acción.

Arte conceptual: En esta corriente artística, lo esencial es la idea que da lugar a la obra de arte. Una de sus tendencias utiliza como referencia el texto y su significado. El artista emplea fotografías, películas, cintas grabadas, conversaciones telefónicas, documentos escritos, envíos por correo y otros materiales poco habituales en el arte gráfico.

Body art: el arte corporal se desarrolló a partir de las propuestas artísticas relacionadas con el happening. En esta corriente, el cuerpo es el elemento central, que se manifiesta en procesos rituales o en acciones que pretenden romper las normas establecidas por la sociedad.

Land art: esta tendencia artística parte de las reflexiones y propuestas de los ecologistas, en las que plantean las influencias del hombre en la naturaleza, los daños que se producen sobre ellas y las alteraciones que se realizan en el entorno natural.

Instalaciones y videoarte: los avances técnicos han permitido crear otras formas de manifestaciones artísticas, que emplean nuevos recursos audiovisuales.

2.4 Investigación del lenguaje visual en Niños

2.4.1 Personas que han investigado el lenguaje visual en niños

- Arnheim: es posible reflexionar sobre la importancia de lo visual en la transmisión del conocimiento. Para él, los sentidos permiten entender la realidad externa, pero no como meros instrumentos mecánicos, sino como instancias activas de la percepción, como puentes del pensamiento visual. La mente se enriquece mediante las percepciones sensoriales, que sirven para crear conocimiento.

- Berger, que toda imagen denota un modo de ver, tanto por parte del que la hace, como a través de la percepción de quien la recibe. Por eso, lo que sabemos y creemos afecta al modo en que vemos las cosas. El ejemplo más claro que presenta Berger es la postura que tomamos frente a una imagen catalogada como “obra de arte”, la cual se convierte ante nuestros ojos como un paradigma

de belleza, gusto y verdad. Es importante ser conscientes desde qué lugar aceptamos las imágenes, y de qué manera nos condicionan ciertas reglas y parámetros. Para esto es fundamental reflexionar sobre el lenguaje visual, sobre el método visual concreto y sobre los mecanismos de manejos de poder que se generan a partir de estas imágenes. Tomar cada imagen como una apropiación de la realidad o como una mirada cultural que demuestra cierto poder en la transmisión de ideologías, es una forma de quebrar la ingenuidad y la ignorancia.

- Alfonso Palazón Monseguar: "En adelante la pintura quedo desgarrada entre dos aspiraciones: una propiamente estética-la expresión de las realidades espirituales en las que el modelo se encuentra trascendido por el símbolo de las formas, y otra que solo es un deseo completamente psicológico de remplazar el mundo exterior por duplicado. Al crecer rápidamente con su propia satisfacción, esta necesidad de ilusión devoro poco a poco las artes plásticas".

2.4.2 ¿Qué es para mí el lenguaje visual en niños?

Las imágenes son un lenguaje, por lo que las consumimos las 24 horas, para un niño es muy importante enseñarle a aprender a utilizar este lenguaje como cualquier otro idioma, comprendiendo los códigos y usos para poder realizar una correcta emisión o estructuras del lenguaje visual.

Pero ¿Por qué digo que las imágenes son un lenguaje?

Los contenidos visuales son parte de un sistema de comunicación, tiene un emisor (persona que emite un mensaje), tiene un mensaje que puede ser digital o no y un receptor (que es quien lo recibe), el canal o medio donde se envía el mensaje puede ser cualquier soporte visual, las redes sociales, los medios de comunicación, los vayas publicitarios, carteles, cualquier medio que emita un mensaje puede ser un canal oportuno para enviar un mensaje en el lenguaje visual. El código es el último elemento de la comunicación visual, ya que es el idioma donde se envía el mensaje en este caso el lenguaje visual.

Las principales características de los lenguajes visuales es que son internacionales no hay idioma que no las pueda comprender, cualquier persona

del mundo puede comprender un mensaje enviado por una imagen, además son directas poseen un fuerte contenido emocional y captan por ello mayor atención, por lo tanto, son más efectivas. Un ejemplo:

¿Podrías leer lo que dice en el texto?



Exacto, así como tú y la mayor parte de la población fijan su atención únicamente en las imágenes y olvidan el texto, es por eso que los lenguajes visuales tienen un mayor impacto, son más rápidos y muy efectivos. Un niño antes de aprender a leer y escribir, aprende a dibujar, eso quiere decir que su capacidad creadora e imaginación están presentes.

Ahora bien, al tratar con niños, estimular sus mentes hace que su aprendizaje sea automático. Un niño antes de aprender a leer y escribir, aprende a dibujar, eso quiere decir que su capacidad creadora e imaginación están presentes gracias a los elementos visuales efectivos como son el color, la composición, las texturas, las formas o las imágenes.

2.4.3 El lenguaje visual en la Educación

Son infinitas las razones y los ejemplos que nos demuestran lo anclados que estamos a la imagen y la importancia que le brindamos a la experiencia visual como principal apoyo al conocimiento y a la realidad. Por tanto, la alfabetización visual resulta uno de principales pilares en la educación. Los métodos constructivos del aprendizaje visual resultan tan primordiales para el alumno como lo es la construcción gramatical.

Es importante ser consciente de la trascendencia de las imágenes en nuestra sociedad, y poder entender que, existe una sintaxis visual, ciertas líneas generales que son usadas para la construcción de composiciones. Se trata de un gran número de elementos posibles de ser usados y regulados en pos de mensajes claros. Esta misma sintaxis visual también puede ser entendida conscientemente por el espectador, sin necesidad de caer en la subjetividad extrema. Es común que la educación visual se confunda con la enseñanza de conocimientos y técnicas excesivas, sin prestarle atención al receptor, que es en última instancia el joven espectador que ansía abordar la imagen portando herramientas suficientes para entender y gozar de sus mensajes.

Cada obra de arte parte de fenómenos visuales tales como la forma, el color, la luz, la profundidad espacial y el movimiento en pos de un significado que debe ser decodificado por el espectador. Toda forma visual tiene una capacidad para informar al observador respecto de sí mismo y su propio mundo, así como sobre otros lugares y tiempos. Y es el trabajo del docente el tener la capacidad para despertar la crítica en el alumno.

Nuestro mundo se estructura a partir de imágenes, y nuestra forma más inmediata para percibir lo que nos rodea es el visual. Se trata de una invasión continua a nuestra retina que nos hace entender, enriquecer, valorar y amar todo lo que siempre está pasando frente a nuestros ojos.

CAPITULO III

Marco Teórico

3.1 Como interpretamos en lenguaje visual

El lenguaje visual es el lenguaje que desarrollamos en el cerebro relacionado con la manera de como interpretamos lo que percibimos a través de los ojos ("visualmente"). Es el que utiliza imágenes y signos gráficos. Tiene como objetivo la transmisión de mensajes a través de la imagen. (Forma, color, textura, iluminación).

Las tres formas básicas están asociados a los colores primarios según el pintor Kandinsky.

A lo largo de la historia de la producción visual, se han establecido diversas teorías en la búsqueda de una gramática visual esencial que intenta recoger cómo interactúan los diversos elementos que intervienen en las imágenes. Algunas de éstas teorías, aceptan que existe una serie de formas básicas, como son el cuadrado, el triángulo y el círculo de los cuales es posible derivar formas y estructuras visuales más complejas.

Independientemente a las formas básicas, existen un conjunto de entidades gráficas que podríamos considerar esenciales, muy relacionadas con el dibujo científico como son el punto, la línea y el plano.

Si bien comprendemos que las formas visuales son los medios expresivos de las artes que permiten la creación de imágenes y signos gráficos

En los niños las formas visuales son esenciales para educar el placer de la observación del descubrimiento de nuevos métodos de relacionarse con el ambiente y la sociedad. Les sirve para dar a conocer respuestas imaginativas, creativas y para la generación de diferentes modos de expresión a través de la imagen con forma, color y tamaño. Es un factor de aprendizaje y las personas tomaran conciencia de ello al enfocarse más en el desarrollo de comunicación y aprendizaje.

3.2 Que dicen los Expertos

Arnheim: Existen ciertas cualidades y sentimientos que captamos a través de la vista.

Slegers: El secreto para llegar a los niños tan pequeños es hablar en mismo lenguaje visual.

María Acaso: Es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista.

Dondis: Elementos básicos de la comunicación visual: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento.

Las técnicas visuales o estrategias de comunicación son mensajes que se componen de un sinfín de decir, expresar, explicar, inducir, dirigir y aceptar.

<https://www.rtve.es/noticias/20130604/liesbet-slegers-secreto-para-dibujar-libros-para-ninos-hablar-su-mismo-lenguaje-visual/679121.shtml#:~:text=%22El%20secreto%20para%20llegar%20a,im%C3%A1genes%20atrae%20a%20los%20ni%C3%B1os%22.>

3.3 El lenguaje visual en Niños

¡Los niños viven aprendiendo!

Nos damos cuenta que el lenguaje visual en los niños es un factor muy importante y que hay elementos visuales básicos que influyen mucho en la exploración del niño como forma, color, tamaño, etc.

Al diseñar para niños el trabajo tiene que ser sumamente elaborado y estratégico, ya que, al realizar juegos, herramientas o actividades didácticas para ellos, deberá no solo ser divertido sino atractivo, especial y específico de tal manera que nunca se aburra de él.

Uno de los aspectos más importantes para capturar la atención de los niños es definitivamente la paleta de color. Al diseñar algún material para niños se emplean casi siempre colores como fucsia, verde, cian, rojo, azul, amarillo, etc.

Pueden darse cuenta de esto en centros comerciales, los juguetes y locales comerciales con productos para niños. El contraste entre los colores utilizados en la paleta de color es uno de los principales elementos para atraer la atención de los niños, ya que suelen destacar del entorno y son asociados con la felicidad, energía, etc.

Sin embargo, es necesario cuidar que no exista un abuso en el contraste o cantidad de colores, cuidando mantener la armonía entre los tonos utilizados. La cantidad de colores a utilizar y la tonalidad de los mismos va determinada por la edad del niño, es por ello que los juguetes para niños en preescolar generalmente son con los colores primarios. (Rojo, azul, amarillo)

Los niños tienden a identificar fácilmente los elementos que los rodean, los símbolos son las primeras cosas que se aprenden (los animales, formas geométricas, etc.) Es por ello que funciona utilizar símbolos y elementos que puedan identificar. Sin embargo, es importante no olvidar la capacidad de imaginación que tienen los niños cuando sueñan con personajes fantásticos y aventuras extraordinarias.

En cuanto a tipografía creo que lo más importante es que los caracteres sean con las formas que los niños están aprendiendo. Asegúrense que las formas de las letras sean como las que se aprenden en los primeros años de estudio, de otra forma los niños podrán ver el mensaje, pero no entenderán lo que dice.

El secreto de un diseño exitoso para niños está en encontrar esa conexión entre la realidad que conocen y las cosas con las que sueñan, esto permite que los niños se identifiquen con la imagen gráfica de determinado producto y adquieran confianza y familiaridad con mayor rapidez.

Por ello antes de realizar un proyecto para un niño es importante tener en cuenta:

- Qué tan educativo será para él.
- Qué beneficios le otorgarán.
- Le brindaran seguridad y confianza.

La importancia de las formas visuales es diseñar algo atractivo para un niño. Que los haga pensar en grande y atreverse a más, al fin y al cabo, la creatividad e imaginación son las que hacen únicos a los niños.

3.4 Juegos Didácticos según Damián Ponce

Los juegos didácticos son perfectos para su aprendizaje. Con ellos, desarrollan cuestiones tan importantes como la inteligencia, la creatividad y la interacción. Todos los juegos de mesa se basan en una serie de reglas y éstos son magníficos para conseguir un óptimo desarrollo social, afectivo, cognitivo y personal. Es decir, que sus beneficios son reamente valiosos. Lo mismo pasa con los juguetes de madera contribuye a su crecimiento, físico y mental.

Entre los beneficios de los juegos didácticos son:

- Basándose en un conjunto de reglas. El niño asume estas reglas y le ayuda al aprendizaje espontáneo y la creación de diferentes estrategias. Estas habilidades pueden extrapolarse en un futuro a la vida real.
- Ayudan a potenciar el lenguaje, la memoria, el razonamiento: Les mantiene activos y atentos. Necesitan concentrarse para conseguir un mejor resultado. Además, si juega en grupo con otras personas, será necesaria la utilización de un lenguaje expresivo y la creación conjunta de tácticas.
- Son juegos de actividad reiterativa: Consiguen desarrollar la memoria secuencial.
- Siempre aparece un ganador y un perdedor: Los niños tienen que aprender a lidiar con sus sentimientos y frustraciones: respetar turnos, normas y aprender a ganar y perder. Esto será realmente beneficioso en su futuro profesional.

- Aprenden a regular su conducta, compartir y socializar de forma correcta: Al tener que lidiar con sentimientos negativos y positivos.
- Aprenden a pensar por sí mismos y a desarrollar sus ideas.
- Comienzan a ser más responsables al tener que acatar diferentes reglas y normas del juego.
- Aprenden a controlar la agresividad, a ejercitar la responsabilidad: Consiguen adquirir capacidades de trabajo en equipo, aumenta la confianza, se fomenta el equilibrio emocional.

3.5 Juguetes de Madera Damián Ponce

Los juguetes de madera tienen muchos beneficios para los niños. Una de sus principales funciones son brindar ideales para potenciar su imaginación. Ellos pueden pasar horas y horas inventando historias alrededor de un simple juguete de madera. De esta manera, estarán entretenidos y se entretendrán. La mayor parte de los juguetes de madera se pueden usar de manera individual o en grupo. De forma individual, los niños desarrollarán su independencia y aprenderán muchas cosas sin darse cuenta gracias a estos juguetes de madera. Si juegan con otros niños o incluso con familiares, potenciará su paciencia, a ser más sociables, a tener empatía y a compartir. Todos estos valores serán importantes tanto en su desarrollo como en su vida adulta.

Los juguetes de madera para niños al estar fabricados de este material estimularán sensorialmente al niño en todos los sentidos. Gracias a su superficie suave será fácil de agarrar y no llevan ningún peligro. Algunos de estos juguetes, al tener piezas pequeñas que deben mover o introducir, ayudan a ejercitar un montón de habilidades de todo tipo. Por ejemplo, mejoran la coordinación, los reflejos, y la motricidad fina. Todo esto ayuda, sobre todo a los bebés para ejercitar los músculos involucrados en el movimiento y en las conexiones que su cerebro establece entre estímulo y la respuesta que debe dar.

Los juguetes nuevos de madera, despertarán su curiosidad cuando se lo regales. Al tener un funcionamiento sencillo, mejorará la autoestima del niño por hacerlo bien. Estos juguetes de madera se convertirán en el aliado perfecto para pasar momentos de diversión inventando historias. Éstas serán más realistas porque todos los juguetes tienen formas que después pueden identificar fácilmente en el mundo que les rodea como: trenes de madera, maracas, xilófonos, coches de madera, etc.

3.6 La actitud de la UNESCO hacia los juguetes

La UNESCO considera los juegos como un derecho fundamental en la infancia de un niño, ya que le proporciona satisfacción, la oportunidad de expresar deseos, el desarrollo de la personalidad y la curiosidad frente al mundo que se muestra fantástico y sorprendente ante los niños y niñas. La niñez influye decisivamente en el futuro de la persona y es en ese momento donde se configura la personalidad del ser humano. Para bien o para mal, repercute sobre toda la vida. Un juguete es un objeto de entretenimiento y de instrucción para los niños que muchas veces ayuda a desarrollar el pensamiento y la creatividad. Por todo esto es que el interés en los juguetes existió desde los mismos comienzos de la humanidad.

Los juguetes provocan en la infancia sensaciones de las más diversas, llegando a convertirse en un medio de aprendizaje y de conocimiento que va más allá del mero entretenimiento, también necesario en la niñez. En la actualidad los juguetes también son cada vez más, motivos de distracción para adultos envueltos en el torbellino de la cotidianidad, principalmente los juegos de ingenio y de azar.

Si bien, es muy cierto que muchas generaciones de niños y niñas han jugado satisfactoriamente sin necesidad de comprar juguetes, sin embargo, hoy en día encontramos en los hogares de los países ricos principalmente, un gran número de juguetes sin apenas uso, olvidados poco después de ser comprados, guardados en armarios que esperan a ser regalados, arrojados a la basura o destruidos, víctimas de las tendencias consumistas actuales. La

oferta de juguetes es mucha, sobre todo en las grandes superficies comerciales y en tiendas especializadas. La publicidad, dirigida a un público infantil, alcanza límites hasta ahora desconocidos en la televisión, haciendo más atractivos innumerables juguetes coloridos, de formas diversas y atrayentes.

https://comerciojusto.org/wp-content/uploads/2011/12/B11_OCT_Juguetes.pdf

3.7 Logros e Innovaciones de Hasbro

Hasbro, Inc es una empresa norteamericana con sede en Providence, Rhode Island, líder mundial en juguetes y entretenimiento infantil y familiar. Fue fundada en 1923 por los hermanos polacos Henry y Helal Hassenfeld. Comenzó como una empresa textil que vendía residuos de tela que posteriormente se empezaron a utilizar para hacer cajas de lápices y otros útiles escolares. El negocio creció y en 1926 se constituye bajo el nombre de Hassenfeld Brothers Incorporated. Dado el éxito y popularidad de los productos escolares, en 1940, los hermanos Hassenfeld decidieron expandir la línea de productos hacia sus primeros juguetes: los sets de doctor y enfermera.

Tras la muerte de Helal Hassenfeld en 1943, Henry pasa a ser el CEO de la empresa y su hijo Merrill presidente. Casi una década después, en 1952 Hassenfeld Brothers compró los derechos del Sr. Cara de Papá, juguete diseñado por George Lerner y el primero que se anuncia en la televisión estadounidense. Posterior al rotundo éxito del Sr. Cara de Papá y dada una necesidad latente en el mercado, en 1964 lanzan G.I Joe, su primera figura de acción en la historia. En 1968 el nombre de la empresa fue acortado a Hasbro.

La década de los ochentas se caracterizó por un gran crecimiento, especialmente gracias a sus dos legendarios lanzamientos: My Little Pony y Transformers. Adicional, en 1984 se convirtió en la empresa de juguetes más

grande el mundo al comprar dos de las compañías de juguetes más reconocidas del momento: Milton Bradley dueña de juegos de mesa como Battleship, Connect Four y Twister y Playskool, especializada en juguetes educativos para niños pequeños.

En los años noventa no se quedaron atrás en innovación y crecimiento, pues fue en este periodo en el cual Hasbro terminó de consolidar su liderazgo al expandir su portafolio de marcas con seis de sus más importantes adquisiciones: TONKA Corporation, Kenner, Parker Brothers (Monopoly), Larami Company, Wizards of the Coast y Tiger Electronics (Furby).

Los primeros años del siglo XXI marcaron un significativo progreso para Hasbro. Formó alianzas con empresas clave como LucasFilm, Marvel Studios, Dreamworks Pictures, Paramount Pictures y Universal Pictures. En el año 2009, formó Hasbro Studios su propia empresa de desarrollo, producción y distribución de series de televisión y películas basadas la mayoría en sus propias marcas como Transformers, My Little Pony y Littlest Petshop. En el 2010, en alianza con Discovery Communications lanza The Hub Network un canal de televisión que transmite en más de 170 mercados alrededor del mundo animaciones originales, series de acción en vivo y especiales de Hasbro Studios y de otros socios líderes en producción y distribución de entretenimiento educativo para niños y sus familias.

Organizacionalmente Hasbro se divide en tres segmentos principales: Estados Unidos & Canadá, Internacional y Entretenimiento & Licencias. El segmento internacional incluye Europa, Asia, Suramérica y Latinoamérica. En Latinoamérica algunos países como Chile y Colombia cuentan con su propia oficina o subsidiaria Hasbro. Todos los demás forman parte del área de Export Markets y se encuentran bajo la dirección de la oficina ubicada en Miami, FL. Costa Rica no cuenta con una oficina, solamente cuatros empleados que se encargan de ventas, trade marketing y supervisión del mercado.

<http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/27886/tfg%20completo.pdf?sequence=1>

3.8 Mattel

La empresa es producto de la unión de los esposos Ruth y Elliot Handler con su socio Harold Matson, al segundo se le apodaba Matt, así que fue sencillo llegar al nombre que uniera a la pareja con Harold, "Mattel", por Matt y las dos primeras letras del nombre Elliot: Matt-el.

La empresa comenzó en un taller-cochera, donde principalmente vendían portarretratos hechos a mano. Elliot tenía una hija, y comenzó a hacerle muebles para las casas de sus muñecas con el material que quedaba al realizar los portarretratos.

Básicamente fue Elliot quien siempre tuvo la chispa de creatividad necesaria para convertir a Mattel en una empresa dedicada a los juguetes, y tal vez por eso mismo, en 1950 Harold Matson vendió su parte a Elliot y Ruth y se retiró de la empresa. De esta manera quedó solamente para la pareja, e inmediatamente comenzaron a ampliar los productos Mattel, vendiendo todo tipo de juguetes de plástico, muebles y casas para muñecas y otros accesorios similares. Su primer éxito a nivel comercial fue un ukelele de plástico, adorado por muchos niños.

Rápidamente los dueños de Mattel se convirtieron en los reyes del plástico y metal, trayendo con esto una verdadera revolución para el mercado de los juguetes el cual era sumamente anticuado en ese entonces. Sus ventas fueron incrementando al igual que su popularidad, pero no fue hasta el año 1959 cuando nacería una de las estrellas más famosas de todo el mundo y la principal causante de su gloriosa fama: Barbie.

Ruth Handler contemplaba a su hija Bárbara jugar con muñecas de papel, de las que se recortaban en revistas en aquel entonces, cuando tuvo lo que sería una de las ideas más millonarias en la historia del comercio: ¡Hacer una muñeca de tres dimensiones llamada Barbie!, cuyo nombre completo es: Bárbara Millicent Roberts en honor a su hija, por supuesto.

Su esposo Elliot aplaudió la idea y rápidamente la llevó a las fábricas y posteriormente es exhibida en la Exposición de juguetes de Nueva York en 1959, el éxito fue inmediato, todos quedaron fascinados con la muñeca Barbie y exigían tener una para regalarle a sus hijas. Gracias a esto, nace también el muñeco Ken (Ken Carson), quien es llamado de esta manera en homenaje al otro hijo de Ruth y Elliot, pero a nivel comercial se presentó como el novio de Barbie.

3.9 Pay Doh para niños

Pay Doh es una marca comercial de pasta para modelar no toxica y con un característico olor y suavidad que la hace diferente a cualquier otra masa, la venden con fábricas y sets que les permiten a los niños explorar su creatividad y generar figuras de forma muy fácil y con resultados impresionantes.

Siempre será un buen momento para jugar: imaginar y crear son los principales objetivos que esta marca tiene con los niños. Pay doh no tiene límites para dejar volar la imaginación pues su masa especial y accesorios permiten darle vida a cualquier tipo de creación, cuenta con una textura de plastilina y un aroma característico que afianzan a los niños sin darse cuenta, siendo la exploración de los sentidos parte vital en la experiencia de este producto. La marca tiene una gran variedad de productos que van desde distintos tipos y ediciones de la masa, varias fábricas y sets para todos los gustos y edades. A través de la facilidad de creación y la experimentación de los sentidos, pay doh cultiva vínculos emocionales.

Pay Doh divide a los niños en tres perfiles de fidelidad e intereses:

El Explorador: Es un niño curioso que le gusta investigar los aspectos que ofrece pay doh, como sus accesorios, texturas, olor, maleabilidad, entre otras posibilidades. Sin darse cuenta este perfil realiza una exploración de los sentidos por medio de la masa y los escenarios.

El Mago: Este niño es un cliente fiel de la marca, al conocer las propiedades del producto se sale de los escenarios ya establecidos generando nuevas

invenciones. Se caracteriza porque asume un papel creativo frente a las posibilidades que ofrece Play Doh.

El Sabelotodo: este perfil es un consumista activo de todos los productos Play Doh, tiene una gran admiración por la marca y le encanta tener colecciones de los escenarios, masas de todos los colores, ediciones especiales y extensiones de los productos. Este niño le presta gran atención al cuidado del producto y siente ansias cuando sale un nuevo juguete Play Doh.