

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGIAS

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciada en
Diseño Gráfico

Título del proyecto

**OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO
DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON
DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.**

Autor(es): Rosa Alexandra Vizuite Allauca

Tutor (a): Mgs. Patricia Alejandra Ávalos Espinoza

Riobamba – Ecuador

Año 2020

APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título: **“OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE”** Presentado por **Rosa Alexandra Vizuite Allauca** y Dirigido por: **Mgs. Patricia Alejandra Ávalos Espinoza**. Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación, en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman:

Arq. Wiliam Quevedo

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Firma

Mgs. Ibarra Loza Jorge Enrique

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Firma

Mgs. Salguero Rosero José Rafael

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Firma

Mgs. Ávalos Espinoza Patricia Alejandra

TUTORA

Firma

CERTIFICADO DEL TUTOR

En calidad de tutor de tesis, cuyo título es **“OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE”**, Ha sido elaborado por Rosa Alexandra Vizuite Allauca, el mismo que se ha revisado y analizado en su totalidad, de acuerdo al cronograma de trabajo establecido, bajo el asesoramiento de mi persona en calidad de Tutora, por lo que considero que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.



Mgs. Patricia Alejandra Ávalos Espinoza

C.I 060361021-3
TUTOR

CERTIFICADO DEL PLAGIO



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.20

CERTIFICACIÓN

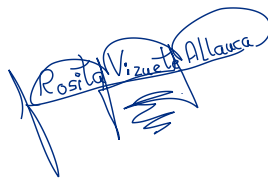
Que, **Rosa Alexandra Vizcete Allauca** con CC: 060520438-7, estudiante de la Carrera de **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS** ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE**", que corresponde al dominio científico **DESARROLLO TERRITORIAL - PRODUCTIVO Y HÁBITAT SUSTENTABLE PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA** y alineado a la línea de investigación **CULTURA VISUAL**, cumple con el 10%, reportado en el sistema Anti plagio URKUND, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 17 de Agosto de 2020

Mgs. Alejandra Avalos
TUTOR

AUTORÍA

Yo, Rosa Alexandra Vizuite Allauca declaro que el presente trabajo con el tema “**OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE**”, Es de mi autoría luego de haberlo sometido a un proceso de análisis, las opiniones y criterios de otros autores han sido tomados y mencionados debidamente; la interpretación y análisis de la información es original en todo su contenido y es propio del autor.



Rosa Alexandra Vizuite Allauca

C.I 060520438-7

AGRADECIMIENTO

Expreso mi agradecimiento a Dios, por brindarme sabiduría y el don del conocimiento, quien me guio en el transcurso de mi vida, bendiciéndome y dándome fuerzas para continuar con mis metas trazadas sin decaer.

A mis hermanos por ser un pilar fundamental que me han apoyado emocionalmente en el proceso de mis estudios, y en especial a mi hermano “Geovanni Vizuite” por brindarme las facilidades de estudio; a mi tutora “Alejandra Ávalos” por haberme orientado en todos los momentos que necesité sus consejos. Y como olvidar a mis docentes que aportaron a mi formación profesional quienes confiaron en mí y en mis capacidades como futura Diseñadora Gráfica.

Así mismo, deseo expresar mi reconocimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo por brindarme una oportunidad de estudio, donde se adquirió conocimientos en estos cuatro años, el cual ayudo a mi formación personal y profesional. Expreso mi agradecimiento a la Institución Hermanas Franciscanas de la Caridad por acogerme y brindarme un lugar donde realizar mi proyecto de investigación, el cual no hubiese sido posible sin la ayuda de los niños a los cuales expreso un agradecimiento profundo por permitirme ingresar en su mundo lleno de amor verdadero.

A todos mis amigos, vecinos y futuros colegas que me ayudaron de una manera desinteresada, gracias infinitas por toda su ayuda y buena voluntad.

Rosa Alexandra Vizuite Allauca

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de investigación a mi querido Dios por darme la vida y la salud necesarias para enfrentar los diferentes procesos y obstáculos que se presentaron en el camino. A mi madre, hermanos, sobrinos, docentes, amigos por su cariño y apoyo incondicional, a la memoria de mi padre quien siempre me cuidó y guió desde el cielo; quien me enseñó que el mejor conocimiento que se puede tener es el que se aprende por sí mismo. A todas las personas especialmente a la que me acompañó en esta etapa, aportando a mi formación tanto profesional y como ser humano.

Rosa Alexandra Vizuite Allauca

ÍNDICE GENERAL

APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	ii
CERTIFICADO DEL TUTOR	iii
CERTIFICADO DEL PLAGIO.....	iv
AUTORÍA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
DEDICATORIA	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
RESUMEN	xv
ABSTRACT.....	xvi
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.1 PROBLEMATIZACIÓN	3
1.2 JUSTIFICACIÓN	4
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	6
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	6
2.1.1 EL DISEÑO	6
2.1.2 Diseño gráfico.....	6
2.1.3 Importancia del diseño gráfico.....	7
2.1.4 Diseño Tridimensional.....	8
2.1.4.1 Direcciones primarias	9
2.1.4.2 Perspectivas básicas.....	9
2.1.4.3 Elementos del diseño tridimensional	10
2.1.5 Antecedentes del papel	10
2.1.6 Origami	11
2.6.1.1 Dobleces del origami	12
2.6.1.2 Tipos de origami	14

2.6.1.3 Importancia del origami.....	17
2.6.1.4 Consejos para realizar correctamente la Técnica del Origami.....	18
2.6.1.5 Beneficios del origami	18
2.1.6.6 Metodología para enseñar la técnica del origami	20
2.1.6.7 Utilidades del Origami.....	21
2.1.6.8 El origami como recurso educativo	21
2.1.6.9 El origami como recurso Didáctico	22
2.2 Desarrollo Cognitivo.....	22
2.2.1 El Origami desde una Perspectiva Neuropsicológica para el Desarrollo Cognitivo	23
2.2.2 Desarrollo psicomotor.....	24
2.2.3 Clasificación de la motricidad	25
2.2.3.1 Motricidad Fina.....	25
2.2.3.2 Coordinación Viso-Manual.....	25
2.2.3.3 Motricidad Facial	26
2.2.3.4 Motricidad fonética.....	26
2.2.3.5 Coordinación Gestual.....	26
2.2.3 La atención.....	26
2.2.4 Discapacidad	28
2.2.4.1 Definición de Discapacidad	28
2.2.4.2 Clasificación de Discapacidades.....	29
2.2.4.3 Definición de Discapacidad Intelectual	30
2.2.4.4 Clasificación de la Discapacidad Intelectual	30
2.2.4.5 Principales Sistemas de Clasificación.....	31
2.2.4.6 Características Básicas niños con Discapacidad Intelectual	31
2.2.4.7 Características de aprendizaje de los estudiantes con Discapacidad Intelectual	32
CAPÍTULO III. METODOLOGIA	34

3.1 Método	34
3.1.1 Sintético.	34
3.1.2 Inducción.....	34
3.3 Tipo de investigación.....	34
3.3.1 Descriptivo e explicativo	34
3.4 Población y muestra.....	34
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35
3.6 Técnicas de procedimiento para el análisis.....	35
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	36
4.1 Análisis de los resultados de aplicados a los niños Institución Hermanas Franciscanas de la Caridad.....	36
CAPITULO V. PROPUESTA	46
5.1 Título.....	46
5.2 Introducción	46
5.3 Objetivos	47
5.3.1 General.....	47
5.3.2 Específicos	47
5.3.2.1 Fase 1	48
5.3.2.2 Fase 2	49
5.3.2.3 Fase 3	49
5.3.2.4 Fase 4	49
5.6 Descripción de la propuesta	50
5.6.1 Lista de niños:	51
5.6.2 Niveles	51
5.6.3 Inspiración.....	53
5.6.4 Propuesta.....	53
5.6.5 Fichas de observación.....	93

5.6.5.1 Evaluaciones del primer aspecto “Motricidad fina”	93
5.6.5.2 Evaluación del segundo aspecto “Atención”	109
5.6.5.3 Proceso de la elaboración del manual.	127
5.6.5.4 Evaluación del manual con los diferentes diseños del origami.	130
5.6.5.5 Evaluación de la docente encargada	132
5.6.5.6 Evaluación del psicólogo	134
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	136
CONCLUSIONES	136
RECOMENDACIONES.....	137
BIBLIOGRAFÍA	138
ANEXOS	141

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1.- El origami es una técnica para desarrollar la motricidad fina	36
Cuadro N° 2.- El Origami puede resolver los problemas de aprendizaje	37
Cuadro N° 3.- Atención focalizada mediante la técnica del origami.....	38
Cuadro N° 4.- El origami logra tratar el desarrollo de la motricidad fina, mediante los debidos doblesces.....	39
Cuadro N° 5.- El origami logra el desarrollo de la concentración y la observación.....	40
Cuadro N° 6.- La técnica del origami podemos trabajarlo en cualquier edad	41
Cuadro N° 7.- Es muy importante ayudar a desarrollar la motricidad fina en el niño/a.....	42
Cuadro N° 8.- ¿Cree usted que la realización de una guía didáctica para los docentes, ayudará mucho para optimizar el proceso de Enseñanza Aprendizaje del origami?.....	43
Cuadro N° 9.- ¿Considera Ud. que la técnica del origami debe incluirse en la guía didáctica de cada docente de la “Fundación de la Caridad de Penipe”?	44
Cuadro N° 10.- ¿Mediante que técnicas además del origami desarrolla en los niños y niñas la motricidad fina?	45

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1.- El origami es una técnica para desarrollar la motricidad fina.....	36
Gráfico N° 2.- El Origami puede resolver los problemas de aprendizaje.....	37
Gráfico N° 3.- Atención focalizada mediante la técnica del origami.	38
Gráfico N° 4.- El origami logra tratar el desarrollo de la motricidad fina, mediante los debidos dobleces	39
Gráfico N° 5.- El origami logra el desarrollo de la concentración y la observación.	40
Gráfico N° 6.- La técnica del origami podemos trabajarlo en cualquier edad.....	41
Gráfico N° 7.- Es muy importante ayudar a desarrollar la motricidad fina en el niño/a.	42
Gráfico N° 8.-¿Cree usted que la realización de una guía didáctica para los docentes, ayudará mucho para optimizar el proceso de Enseñanza Aprendizaje del origami?.....	43
Gráfico N° 9.-¿Considera Ud. que la técnica del origami debe incluirse en la guía didáctica de cada docente de la “Fundación de la Caridad de Penipe”?	44
Gráfico N° 10.-¿Mediante que técnicas además del origami desarrolla en los niños y niñas la motricidad fina?	45
Gráfico N° 11.- Dobleces básicos.....	94
Gráfico N° 12.- Bases del Cometa.....	96
Gráfico N° 13.- Bases del Pez.....	97
Gráfico N° 14.- Bases del Pájaro	98
Gráfico N° 15.- Bases del Rana	99
Gráfico N° 16.- Primer objeto “Vaso”.....	100
Gráfico N° 17.- Segundo objeto “Pato”.....	101
Gráfico N° 18.- Tercer objeto “Camisa”.....	102
Gráfico N° 19.- Cuarto objeto “Pájaro”.....	103
Gráfico N° 20.- Quinto objeto “Pez”	104
Gráfico N° 21.- Sexto objeto “Cangrejo”	105
Gráfico N° 22.- Séptimo objeto “Corazón”	106
Gráfico N° 23.- Octavo objeto “Grulla aleteadora”	107
Gráfico N° 24.- Noveno objeto "Rana saltarín”	108
Gráfico N° 25.- Introducción al origami.....	111
Gráfico N° 26.- Dobleces del Origami	112
Gráfico N° 27.- Bases del Cometa.....	113

Gráfico N° 28.- Bases del Pez.....	114
Gráfico N° 29.- Bases del Pájaro	115
Gráfico N° 30.- Base de la Rana.....	116
Gráfico N° 31.- Primer objeto “Vaso”	117
Gráfico N° 32.- Segundo objeto “Pato”	118
Gráfico N° 33.- Tercer objeto “Camisa”	119
Gráfico N° 34.- Cuarto objeto “Pájaro”	120
Gráfico N° 35.- Quinto objeto “Pez”	121
Gráfico N° 36.- Sexto objeto “Cangrejo”	122
Gráfico N° 37.- Séptimo objeto “Corazón”	123
Gráfico N° 38.- Octavo objeto “Grulla Aleteadora”	124
Gráfico N° 39.- Noveno objeto “Rana Saltarín”	125
Gráfico N° 40.- Calificación del túnel book	126
Gráfico N° 41.- Evaluación del Docente	133
Gráfico N° 42.- Evaluación del Psicólogo.....	135

RESUMEN

El proyecto de investigación tiene como propósito, dar a conocer al Origami como un valioso recurso didáctico aplicado para el desarrollo psicomotor en los niños con discapacidad intelectual leve, varios estudios señalan que una correcta estimulación y las herramientas adecuadas pueden lograr un avance significativo en este aspecto. La aplicación de esta técnica de diseño tridimensional, permite el progreso de la motricidad fina, así como también la atención y estimulación mental. La investigación se desarrolló en niños con discapacidad intelectual leve, de la Institución Hermanas Franciscanas de la Caridad del cantón Penipe; partiendo de una evaluación inicial con datos proporcionados por el psicólogo de la institución, a partir de ahí se utilizaron elementos propios de evaluación para medir avances en los aspectos señalados anteriormente; además encuestas al grupo docente para obtener datos de las técnicas usadas en el proceso enseñanza-aprendizaje y el requerimiento de un manual para poder usar la técnica del origami como recurso didáctico. Para el desarrollo de la propuesta de diseño se usó la metodología del Design Thinking, en sus diferentes fases. Los resultados fueron concluyentes: el origami es una técnica eficaz de enseñanza-aprendizaje, permite una evolución de la motricidad fina, atención, concentración e imaginación; su aplicación muestra avances significativos en estos aspectos; la realización de la guía de origami permitió mejorar el uso del Origami como herramienta didáctica y optimizar los recursos dentro del aula para generar mejores resultados en la evolución de los niños.

Palabras claves: Origami, desarrollo psicomotriz, atención, discapacidad intelectual leve, diseño tridimensional.

ABSTRACT

The research project has as purpose of knowing the Origami as a valuable didactic resource applied for psychomotor development in children with mild disability intellectual.

Several studies show that correct stimulation and the appropriate tools can achieve a significant progress in this aspect . The application of this three-dimensional design technique, allows the progress of excellent motor skills, and mental stimulation . The research was developed in children with mild disability intellectuals of the Franciscan Sisters of Charity Institution of Penipe, based on an initial evaluation with data provided by the institution's psychologist since then used its evaluation elements to measure advances in the aspects previously mentioned, Besides, surveys for the teachers to obtain data of the techniques used in the teaching-learning process and the requirement of a manual can use the origami technique as an educational resource. For the development of the design proposal, the Design Thinking methodology was used, in its different phases. The results were conclusive: the origami is an effective teaching-learning technique, it allows the evolution of excellent motor skills, attention, concentration and imagination; its application shows significant progress in these aspects; the realization of the origami guide allowed to improve the use of Origami as an educational tool and optimizing the resources in the classroom to generate better results in the evolution of the children.

Key words: Origami, psychomotor development, attention, mild intellectual disability, three-dimensional design.

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación tiene como propósito, dar a conocer al Origami como un valioso recurso didáctico aplicado en el aula como herramienta para el desarrollo psicomotor en los niños con discapacidad intelectual leve, varios estudios a nivel educativo señalan la importancia que una correcta estimulación y las herramientas adecuadas pueden lograr, con un avance significativo, en estos aspectos. En este sentido en particular, el origami como herramienta pedagógica colabora al crear un ambiente educativo adaptativo a diferentes necesidades y condiciones educativas. De esta forma la aplicación de esta técnica de diseño tridimensional, permite el progreso de la motricidad fina, así como también la atención y estimulación mental.

Con respecto al ámbito legal nacional en el contexto educativo, se contempla que los estudiantes con necesidades educativas especiales requieren apoyo o adaptaciones curriculares temporales o permanentes, que permitan acceder a un servicio educativo de calidad de acuerdo a su condición. Por lo tanto, es importante conocer y adaptar el proceso educativo para este grupo específico de estudiantes, en otras palabras, el identificar alternativas y herramientas para el proceso educativo de este grupo en particular, puesto que se busca su integración en primera instancia en un nivel educativo que atienda a la diversidad con apoyo de diversas herramientas y adaptaciones curriculares que pueden ser de aprendizaje, de accesibilidad o de comunicación.

Siguiendo esta línea debemos tener en cuenta que los materiales didácticos son una de las herramientas más importantes dentro del ambiente educativo, debido a que favorecen el desarrollo motriz, creativo e intelectual de los niños, es aquí en donde ingresa la Técnica del Origami donde niños y niñas se divierten, disfrutan y aprenden, desde los ejercicios más simples hasta los más complejos, pueden convertirse en un universo de símbolos y expresiones para los niños, colaborando significativamente en el trabajo docente dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, sin embargo, se requiere recopilar información acerca del uso de esta técnica en el aula de clase, en este caso en particular, para ello se pretende usar varias herramientas de recolección de datos para aplicarlas a docentes y personal que trabaja directamente con este grupo de niños en el sentido didáctico en primera instancia y posteriormente de evaluación del material elaborado para el desarrollo de la técnica.

Además de los aspectos físicos que proporciona el arte tridimensional, hay que recalcar el abanico de posibilidades que ofrece esta técnica, para desarrollar una misma idea, es decir el desarrollo en un nivel cognoscitivo. Como sucede en la vida, cuando se plantea un problema, existen tantas respuestas como personas que intentan resolverlo. El arte tridimensional permite a los niños una mayor libertad para desarrollar varias respuestas, dependiendo de los problemas que surjan como lo menciona (Lilínás, 2015). Al tener los objetivos identificados en cuanto a la evolución que se busca en los niños de este grupo, centrado en tres aspectos importantes: motricidad fina, atención y memoria; se hace necesaria la evaluación del trabajo que se llevará a cabo, para lo cual se han tomado niveles de dificultad con diferentes grupos de figuras y se busca ir avanzando desde el nivel básico al nivel más complejo, realizando la evaluación correspondiente con material propio elaborado para el efecto.

Se pretende alcanzar beneficios que se amplían a diferentes áreas como: el inicio a la escritura, el desarrollo de la coordinación ojo-mano, coordinación tempero-espacial que es la ubicación del entorno que le rodea, razonamiento lógico en donde los niños y niñas puedan resolver problemas por sí solos, desarrollando tanto la precisión motriz como la coordinación bilateral, también la atención, concentración y secuenciación que inciden plenamente en el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 PROBLEMATIZACIÓN

El origami es una técnica grafo plástica que se ha desarrollado en el Japón, como un importante elemento de la educación, poco a poco se ha dado una gran aceptación en varios países del mundo, implementando esta técnica dentro de las salas de clase, contribuyendo al desarrollo de la motricidad fina, de la misma manera es considerada como una actividad pedagógica que favorece la concentración, atención y aprendizaje en aquello que posee discapacidad intelectual, en nuestro país esta herramienta es considerado como un hobby sano y de muy fácil acceso, existiendo así una organización llamada la AEO (Asociación Ecuatoriana de Origami).

La falta de elementos o herramientas de estimulación adecuada orientada al desarrollo en la motricidad fina de los niños y niñas deriva en consecuencias en el proceso de aprendizaje, como por ejemplo falta de percepción de una secuencia lógica, poca concentración, falta de estimulación sensorial, no desarrolla la memoria, falta de capacidad de análisis; las mismas que inciden en una mala coordinación motora, la utilización del origami como una herramienta pedagógica facilitara el desarrollo de la atención, motricidad e inicio a la escritura en los niños que poseen una discapacidad intelectual baja.

En el Ecuador, con el censo de población y vivienda realizado por el Instituto Nacional de Estadística y Censo (INEC) en el 2001, se conoce que el 4.7% de la población tiene algún tipo de discapacidad, dato que asciende a un 5.6% una 4 década después. A su vez, en el estudio titulado “Ecuador: la discapacidad en cifras” realizado por el Consejo Nacional de Discapacidades (CONADIS) en conjunto con el INEC en el 2005, señala una cifra del 12.14% de población con discapacidad; y la Misión Solidaria Manuela Espejo, según su estudio bio-psicosocial señala que en la actualidad hay 294.803 personas con discapacidad intelectual, siendo la principal desventaja de estas la falta de autonomía debido a un insuficiente desarrollo psicomotriz producto del retraso en el aprendizaje de estos importantes aspectos debido a su condición.

En la ciudad de Riobamba se ha podido, identificar que no existen investigaciones relacionadas con el tema, es por ello que se ha realizado un estudio en la Institución Hermanas Franciscanas de la Caridad, puesto que acogen a niños que poseen todo tipo de discapacidad tanto físicas e

intelectuales, sin embargo, se pudo identificar que no utilizan materiales didácticos que estimulen el desarrollo sensomotriz, por lo tanto se propone la utilización de objetos tridimensionales en este caso específico el Origami, puesto que mediante esta técnica se puede mejorar la atención y la motricidad fina en este grupo específico de niños.

1.2 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación es de suma importancia ya que por medio de la utilización de los objetos tridimensionales como los origamis se espera beneficiar en el desarrollo de la memoria, atención y motricidad de los niños y niñas que presentan una discapacidad intelectual leve de la Institución Hermanas Franciscanas de la Caridad

Se ha podido identificar que los niños que presentan una discapacidad leve, mejoran su atención y memoria por medio de actividades como la realización de origamis, al realizar el proceso de doblado los niños aprenden a mejorar su motricidad, derivando en la mejoría de la concentración en las diferentes actividades que ejecutan, y es precisamente en este aporte a este grupo específico de niños en donde radica la importancia de este proyecto.

Los beneficiarios directos de la realización del presente proyecto investigativo, son los niños y niñas que padecen de algún tipo de discapacidad intelectual leve, debido a que por medio del origami se pretende favorecer la memorización-atención y razonamiento; los beneficiarios indirectos son los docentes, padres de familia y la colectividad en general por ser un tema de gran interés social.

Con dichos argumentos, el origami como un recurso para la motivación, motricidad, reforzamiento y desarrollo de la atención, se plantea como una herramienta que permita estimular las habilidades de las niñas con discapacidad intelectual leve, en aspectos emocionales, cognitivos y sociales en pro de un progreso de las esferas psicológicas y psicomotoras de los niños con discapacidad intelectual leve.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 General

Diseñar objetos manuales tridimensionales –origami- que estimulen el desarrollo psicomotor en los niños con discapacidad intelectual leve.

1.3.2 Específicos

Investigar acerca del origami y el beneficio pedagógico al momento de la estimulación mental de los niños con capacidades especiales.

Construir prototipos y piezas en origami que se utilicen como material didáctico al momento de enseñar una cátedra.

Lograr que el estudiante desarrolle y mejore su coordinación, concentración, memoria, paciencia, esfuerzo, trabajo además de fomentar el aprendizaje.

Modelar en Adobe Ilustrador las piezas gráficas para contar con una base de datos con elementos que serán utilizadas como plantillas las mismas que estarán disposición de los profesores.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1 EL DISEÑO

Existen diferentes conceptualizaciones sobre la definición de diseño entre las más relevantes se encuentran:

Según Reswrich (1982) menciona que el diseño es aquella actividad creativa que supone la existencia de algo nuevo y útil sin alguna existencia previa (Fragoso, 2008).

Archer (1988) menciona que el diseñar es el conjunto de planear, organizar, relacionar y controlar, de una manera breve donde se abarca todos los mecanismos opuestos al desorden y al pensamiento de las personas (Fragoso, 2008).

Ricard (1982), alude que el diseño es la interpretación de aquellas necesidades de las personas que pueden estar cubiertas dando forma a diversos productos mensajes o servicios, puesto que su función es beneficiar a las personas sobre lo que crea (Fragoso, 2008).

Se puede mencionar que el diseño es considerado como una actividad creativa que tiene como propósito determinar las múltiples cualidades multifacéticas de objetos, es por ello que es considerado como factor que permite a las personas el poder crear e innovar objetos para poder satisfacer las necesidades.

2.1.2 Diseño gráfico

Según Vélez (2011), menciona que existen diversas tecnologías y métodos utilizados antiguamente para la manipulación y transmisión de comunicación visual intencionada, han ido modificando sucesivamente la actividad que hoy conocemos por diseño gráfico, hasta el extremo, de confundir el campo de actividades y competencias que debería serle propio, incluyendo por supuesto, sus lejanas fuentes originales.

En definitiva, el diseño o expresión gráfica está presente en nuestras vidas desde que comenzamos a aprender, siendo un elemento de gran importancia para nuestro desarrollo integral y nuestra libertad de expresión, así como el impulso máximo a la hora de desarrollar nuestra creatividad.

Son muchos los recursos donde podemos hacer uso del diseño gráfico publicitario, tales como vallas, empaques, catálogos, folletos, logotipos, y trabajos educativos etc. Sin embargo,

en la actualidad, el diseño gráfico publicitario está teniendo un gran auge en el mundo del marketing digital, siendo utilizado como una herramienta para captar la atención del público objetivo a través de blogs, webs, aplicaciones y, por supuesto, redes sociales (Esneca, 2019).

Puede que a diario nos tropecemos con una publicidad en Internet, un sorteo en Instagram o una sencilla encuesta en Twitter y no notemos nada relevante en ello. Sin embargo, detrás de cada color, tipografía, signo o símbolo que conforman una publicación están insertados los mensajes claves que recibimos del diseño publicitario. Para finalizar la definición de diseño gráfico publicitario debemos decir que se trata de una herramienta visual que crea un efecto cognitivo para que nuestro público objetivo recuerde, conozca, perciba y reciba un determinado mensaje y que, a su vez, genere una acción.

2.1.3 Importancia del diseño gráfico

Esta disciplina se sirve de imágenes, vídeos y elementos textuales, todos ellos elementos imprescindibles para la comunicación gráfica y visual. Es, a partir de ellos, como el diseño gráfico consigue transmitir los mensajes e ideas necesarias. Por ello, la respuesta a «para qué sirve el diseño gráfico» es simple. Es el ámbito que permite a las empresas plasmar sus ideas, mensajes y productos. O, dicho de otra manera, es la disciplina que permite transmitir la identidad corporativa de una marca o de un producto (Esneca, 2019).

Podríamos decir entonces que una de las disciplinas con las que más relación tiene es con la de la comunicación corporativa. Un ámbito que se sirve del diseño y los diseñadores gráficos, en parte también, comunicadores. Lo mismo ocurre en el ámbito de marketing. El diseño gráfico se encarga de plasmar en muchos soportes ideas y mensajes en muchos soportes. Ocurre en el packaging de productos, en las webs o en los carteles comerciales.

Se considera que el diseño se divide en varios diseños

- Diseño Arquitectónico
- Diseño de Espacios
- Diseño Industrial
- Diseño Gráfico
- Diseño de Moda

- Diseño Textil
- Diseño Interactivo

Dentro del diseño gráfico se enmarca varias categorías de diseños que a continuación mostraremos (Guerrero, 2016):

Diseño Editorial: Creación de productos impresos, en especial revistas, periódicos y libros.

Diseño Corporativo: Creación de logotipos, marcas e identidad visual de compañías, personas, organizaciones y productos.

Diseño de Exposición: Creación de stands de exposición para tiendas, ferias, convenciones, actividades culturales y museos y galerías.

Diseño de Arte: Producción escénica, fílmica y TV y tiene que ver con el diseño de escenografías y estilos visuales de producción.

Diseño Publicitario: Objetos de comunicación visual relacionados con la promoción y difusión de mensajes comerciales.

Diseño Digital: Desarrollo y creación de imágenes mediante medios digitales.

Diseño Fotográfico: Creación de imágenes mediante medios fílmicos: fotografía y cine.

Diseño de Ilustración: Aplica técnicas y métodos de las artes plásticas a la creación de imágenes para ilustrar conceptos específicos en cualquier canal de comunicación.

2.1.4 Diseño Tridimensional

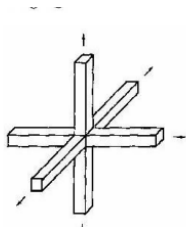
De hecho, vivimos en un mundo de tres dimensiones. Lo que vemos delante de nosotros no es una imagen lisa, que tiene sólo largo y ancho, con una expansión con profundidad física, la tercera dimensión. (Sánchez & Castillo, 2014).

Además, una técnica con la cual pueden ser constituidos objetos con las tres dimensiones: altura, anchura y profundidad. Aunque no solo puede referirse a un diseño tridimensional como un objeto físico pues también puede ser trabajado a través de un espacio virtual y no por esto pierde sus propiedades de profundidad. La estructuración de un objeto tridimensional debe ser

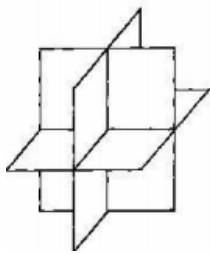
coherente desde todos los ángulos, al igual que debe ser funcional y contener un buen impacto visual.

2.1.4.1 Direcciones primarias

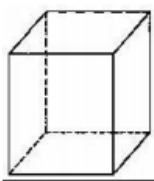
Para comenzar a pensar en forma tridimensional debemos ante todo conocer las tres direcciones primarias. Como se ha dicho antes, las tres dimensiones son largo, ancho y profundidad. (Sánchez & Castillo, 2014).



Las tres direcciones primarias son así una dirección vertical que va de arriba abajo, una horizontal que va de izquierda a derecha y una transversal que va hacia adelante y hacia atrás



Para cada dirección podemos establecer un plano liso. De esta manera podemos tener un plano vertical, un plano horizontal y un plano transversal.



Duplicando tales planos, el vertical se transforma en los planos de adelante y atrás, el horizontal en los de arriba y abajo, el transversal en los de izquierda y derecha. Con tales planos se puede construir un cubo

2.1.4.2 Perspectivas básicas

Cualquier forma tridimensional puede ser insertada dentro de un cubo imaginario para establecer las tres perspectivas o vistas básicas. (Sánchez & Castillo, 2014):

- a) **Visión plana:** la forma tal como es vista desde arriba
- b) **Visión frontal:** la forma tal como es vista desde adelante
- c) **Visión lateral:** la forma tal como es vista desde el costado

2.1.4.3 Elementos del diseño tridimensional

Elementos conceptuales:

El punto: Señala cada vértice de una forma sólida.

La línea: Es una sucesión de puntos y define el límite de un plano.

El plano: Define los límites externos de un volumen.

El Volumen: Recorrido de un plano en movimiento.

Elementos visuales:

La figura: es la apariencia externa de un diseño.

El Tamaño: es la medición concisa sobre cualquier forma tridimensional.

El color: o la intensidad de claro y oscuro.

La textura: se refiere a las características de la superficie.

Elementos de relación:

Posición: Frontal/Posterior y Superior/Inferior

Dirección: Es el rumbo que toman los planos para formar un volumen

Espacio: Puede ser visto como ocupado de forma sólida, desocupado o vaciado internamente

Gravedad: Es real, no podemos sostener las figuras en el aire, sin apoyarlas, colgarlas o anclarlas de alguna manera. Algunos materiales son pesados y otros son ligeros

Elementos constructivos:

Vértice: Cuando varios planos coinciden en un punto conceptual.

Filo: Cuando dos planos se unen.

Cara: Un plano conceptual se convierte en una superficie.

Como material para el diseño, sus posibilidades de expresión tridimensional pueden, ir desde lo más sencillo como una hoja de papel boom hasta materiales más rústicos.

2.1.5 Antecedentes del papel

En primera instancia para poder hablar del origami debemos tomar en cuenta que se encuentra ligado al nacimiento del papel, se puede afirmar que el papel se inventó en China en el año 105 d.C. En ese año fue cuando Cai Lun presentó su idea y un nuevo proceso de elaboración del papel moderno. La elaboración del papel tuvo un amplio proceso, en el siglo I por el emperador Hedi, donde se elaboró grandes cantidades de papel de calidad (Carrión, 2018).

Material en hojas de estructura porosa, constituido por fibras entrelazadas entre sí, fabricado a partir de una pasta o suspensión acuosa de fibras por escurrimiento del agua a través de una malla o una tela y de un secado sucesivo. Las fibras de la pasta son, por lo general, de naturaleza vegetal, pero también pueden ser de origen mineral, animal o sintético, o bien, de una mezcla de estas (Ricoh, 2014).

Se fabrica a partir de materias fibrosas, cuya naturaleza determina las características fundamentales con la adición de materias de carga, colorantes y aditivos varios. Las materias fibrosas se dispersan en agua a fin de formar una suspensión diluida, que casi siempre se somete a la refinación y después se transforma en papel en la máquina continua.

Las clases de papel se distinguen entre sí por (Ricoh, 2014):

Acabado.

Gramaje.

Uso o aplicación.

Dentro de las técnicas de papel existen la filigrana, repujado, troquelado, corte, **origami**, kirigami y kusudama.

2.1.6 Origami

Aunque no se encuentra una referencia exacta acerca de los orígenes del origami, se establece que surgió en Japón en el periodo de (794 – 1183), época en la cual Japón se encontraba apartado del Occidente y de China, además el origami surge de acontecimientos culturales, rituales religiosos y dentro de la redacción de cartas, el cual tomaba forma dependiendo de su contenido, según historiadores el origami era accesible solo para los nobles. A finales del periodo de Muromachi (1333 – 1573) el origami empieza a extenderse por diferentes vías, hacia el resto de Oriente (Díaz, 2015).

Origen de la palabra “**ORIGAMI**” proviene de los vocablos japoneses oru “plegar” y kami “papel”. Sin embargo, recién comenzó a llamarse de este modo hacia 1880. Antes se lo denominaba Kami-Orikata (“ejercicios de doblado”). En tanto, existe una palabra en idioma español para definir este arte: Papiroflexia (Caravallo, 2018).

Gracias al origami se puede crear diferentes cuerpos geométricos, que ayudan a desarrollar nuestras habilidades y creatividad convirtiéndose en un recurso educativo utilizado para estimular el área motriz y cognoscitiva tanto para niños, jóvenes como para adultos.

Este arte ha cruzado fronteras y actualmente está presente en la mayoría de países del mundo. En nuestro país la Asociación Ecuatoriana de Origami (AEO) han elaborado figuras como osos de anteojos, iguanas terrestres, caimanes, insectos y armadillos hechos en papel y de unos 10 o 15 centímetros de alto, incluso también "figura de papel más grande de Latinoamérica": si es un esqueleto de tiranosaurio rex de tamaño natural.

2.6.1.1 Dobleces del origami

Según (Madrigal, 2016), alude que el Origami es un arte muy particular porque es repetible, o reproducible por terceros. Para que esto suceda al autor de la obra original debe poner a disposición los siempre deseables diagramas, o por lo menos el "CP", mapa de marcas que contienen la información para la base de la figura.

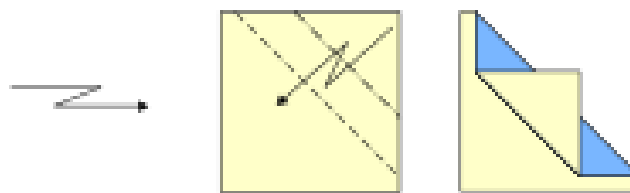


Figura N° 1.- Dobleces origami

Fuente: (Madrigal, 2016)

Valles. - son dobleces que se hunden en la hoja

Montes. - son dobleces que parecen una montaña, una arista entre vértices que se proyecta hacia el observador

Bases del origami

Tradicionalmente las bases clásicas son cuatro. Se realizan comenzando con una hoja cuadrada de papel:

La base del cometa. - de donde se origina la figura del cisne.

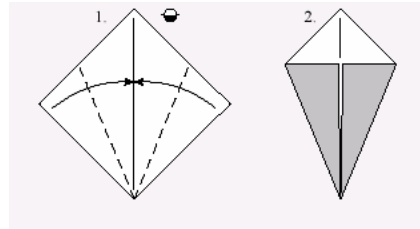


Figura N° 2.- Base Cometa

Fuente: (Madrigal, 2016)

La base del pez. - de ella surge un pez.

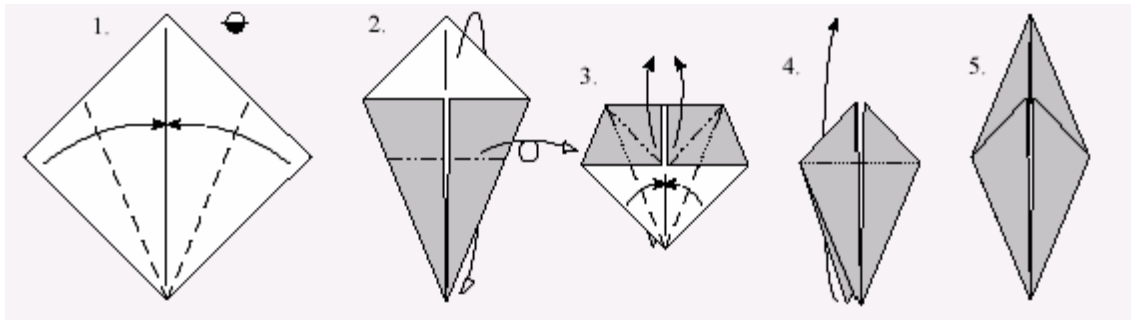


Figura N° 3.- Base pez

Fuente: (Madrigal, 2016)

La base del pájaro. - la grulla es un ejemplo que la ocupa.

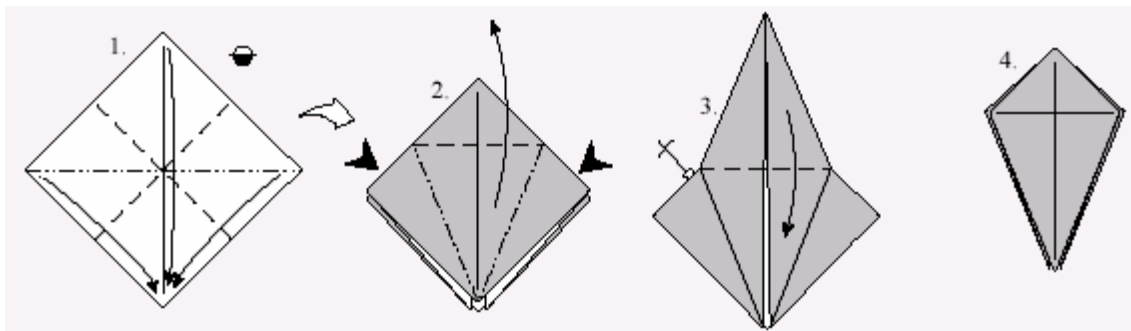


Figura N° 4.- Base del pájaro

Fuente: (Madrigal, 2016)

La base de la rana. - que resulta en la rana.

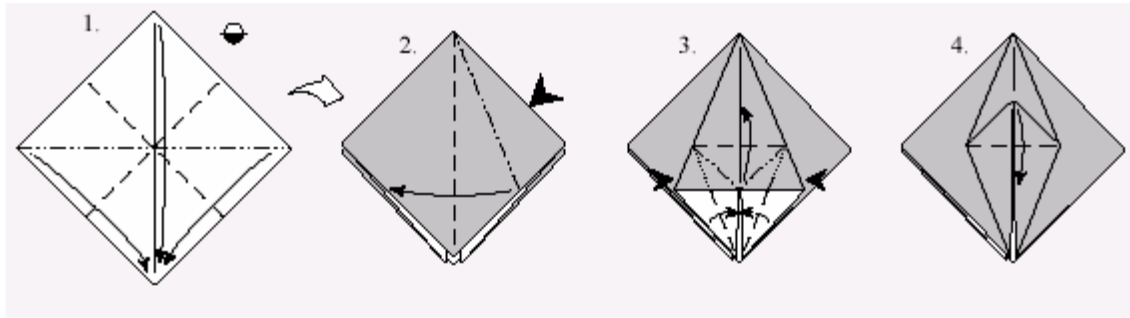


Figura N° 5.- Base de la rana

Fuente: (Madrigal, 2016)

La base bomba de agua. - de ella resulta el globo de papel que requiere ser inflado.

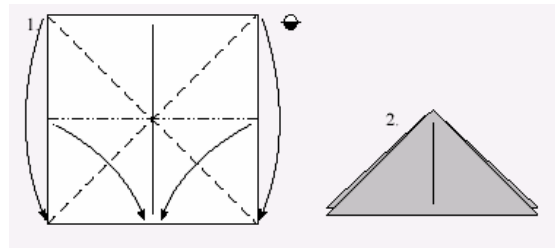


Figura N° 6.- Base bomba de agua

Fuente: (Madrigal, 2016)

El doblez preliminar del inglés Preliminar fold.

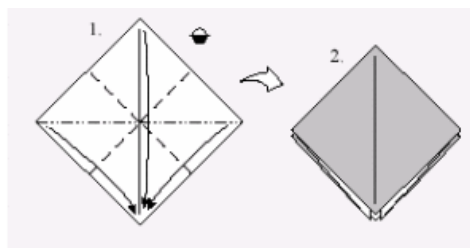


Figura N° 7.- Doble preliminar

Fuente: (Madrigal, 2016)

2.6.1.2 Tipos de origami

El origami de acción. -Incluye modelos que vuelan, que requieren ser inflados para completarlos o que presionando o tirando de cierta región del modelo se consigue que la figura mueva un miembro (Romero, 2015).

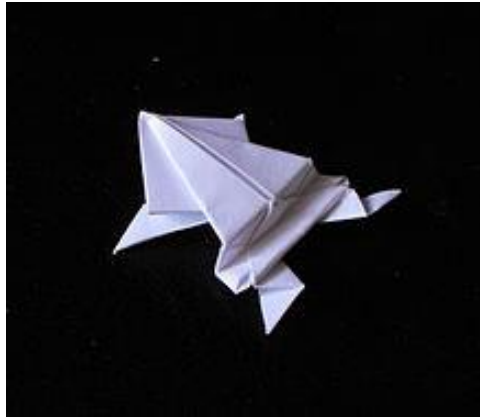


Figura N° 8.- Origami de acción

Fuente: (Romero, 2015)

Origami modular (Kusudama).- El origami modular consiste en poner una cantidad de piezas idénticas juntas para formar un modelo completo. Muchos de los modelos modulares de origami son bolas decorativas como el kusudama, sin embargo, la técnica difiere en que el kusudama permite que las piezas sean puestas juntas usando hilo o pegamento.



Figura N° 9.- Origami modular Kusudama

Fuente: (Romero, 2015)

Plegado en húmedo. -El plegado en húmedo es una técnica de origami para producir modelos con curvas finas en vez de pliegues geométricos rectos y superficies planas. Consiste en humedecer el papel para que pueda ser moldeado fácilmente. El modelo final mantiene su forma cuando se seca. Puede ser utilizado por ejemplo para producir modelos de animales de apariencia muy natural.



Figura N° 10.- Plegado en húmedo

Fuente: (Romero, 2015)

Pureland origami. -Se trata de un estilo en el que solamente se puede hacer un pliegue a la vez y no se permiten pliegues más complejos como los invertidos. Todos los pliegues deben tener localizaciones directas.



Figura N° 11.- Pureland

Fuente: (Romero, 2015)

Teselados o Teselaciones. -Un teselado es una regularidad o patrón de figuras que cubre o pavimenta completamente una superficie plana sin dejar huecos ni superponer las figuras. Los teselados de origami se hacen normalmente con papel, pero se pueden utilizar otros materiales que retengan el pliegue.



Figura N° 12.- Teselados

Fuente: (Romero, 2015)

2.6.1.3 Importancia del origami

Aunque en esencia el Origami puede parecer y de hecho es una técnica sencilla, el grado de complejidad que ha alcanzado en el transcurso del tiempo, hace que algunas de sus creaciones requieran días de trabajo. La aplicación al campo de la educación fue realizada por el pedagogo alemán Fröbel, quien incorporó la técnica del Origami a la enseñanza en los jardines de niños. Luego los matemáticos comenzaron a considerar esta técnica como un valioso recurso para el aprendizaje de la geometría. (Bravo, 2011)

Según Robinson (2005), menciona que:

“La práctica del origami desde una temprana edad estimula el desarrollo de sus habilidades artísticas e intelectuales. Desde los ejercicios simples hasta los más complejos, el origami puede convertirse en un universo de símbolos y expresiones para los niños.” (p. 65)

Considerando que el Origami es muy importante desde la edad preescolar porque el niño fomentará su imaginación y creatividad, desarrollará destrezas con exactitud y precisión manual, y estará en capacidad de ubicar espacialmente un objeto cualquiera en un papel, acción que muchos niños no pueden hacer porque precisamente no potencio en los primeros años de su vida, pues está comprobado que el entrenamiento de los dedos de un párvulo acelera el proceso de maduración del cerebro.

2.6.1.4 Consejos para realizar correctamente la Técnica del Origami

Las personas que practican el arte del origami tienen la destreza y la fluidez en doblar papel, características que han adquirido con el tiempo; en cambio aquellas personas que se están iniciando o a su vez no han tenido mucha práctica, es conveniente darles algunas estrategias que le ayudaran a mejorar su origami (Reyes, 2013).

Entre estas indicaciones se tiene:

- Pasar la uña cada vez que realicemos un doblar para que este quede bien definido.
- Cuando sea necesario realizar algún corte es importante que este quede liso y sin salientes, para ello podremos valernos de diferentes recursos, uno muy utilizado es doblar la hoja de tal manera que quede un doblar bien definido por donde se quiere realizar el corte.
- Repasar varias veces apretando con las uñas, y humedeciendo ligeramente la zona a cortar. Una vez realizado esto, buscar una superficie recta (puede ser el borde de una mesa) y colocar uno de los lados sobre esta de tal manera que el borde coincida exactamente con la zona de corte. Ahora sí cortar la hoja sin miedo a equivocarse.

Para realizar las figuras se debe tener en cuenta diferentes aspectos metodológicos. Por un lado, es importante que la posición del profesor o profesora sea adecuada para que todos los estudiantes puedan ver sus movimientos correctamente. Por ello la colocación óptima es en semicírculo, están el profesor en una situación más elevada que el resto de los estudiantes (Reyes, 2013).

Si la clase tiene un atril lo utilizamos con este fin, si no lo tiene podremos sentar a los estudiantes en el suelo y que la explicación se realice de pie, aunque en este caso se perdería la posibilidad de que los estudiantes se apoyasen en las mesas para la realización de las figuras. (Abella, Alcalde, Alvarez , Alonso, & Aragonés, 2008- 2009, pág. 9)

2.6.1.5 Beneficios del origami

Para Torres y Prada (2016) mencionan que en la práctica del origami es beneficiosa para todas las edades, pero a los niños puede estimularles tanto física como mentalmente. Supone

un desafío para ellos y un reto con el que además de divertirse aprenden. A continuación, detallamos algunos de sus beneficios:

Ayuda a desarrollar la coordinación mano-ojo, y la motricidad fina. Estos estímulos ejercitan los músculos, nervios y huesos de la mano, que van ganando fuerza y preparándose para la escritura.

Figura 1. Razones por la que los niños deben hacer origami



Figura N° 13.- Razones del origami

Fuente: goo.gl/zXA4fz

- Estimula la concentración. La papiroflexia exige una atención y un esfuerzo mental para plegar el papel en el orden correcto y conseguir así la figura deseada. Potencia pues que el niño mantenga su concentración durante un período de tiempo en una misma actividad y así active una pauta de atención en una tarea.
- Activa la memoria. Las primeras veces que el niño hace una figura de origami ha de seguir unas instrucciones, sin embargo, mientras no sean muy complicadas inicialmente, le ayudará a recordarlas y podrá realizar él mismo la figura de origami. Por lo tanto, pone a prueba su memoria.
- Desarrolla la paciencia. No siempre salen las figuras a la primera, por lo tanto, el niño habrá de ser constante y paciente para lograr su objetivo.
- Estimula el esfuerzo y trabajo. Para lograr la figura deseada hay que realizar un trabajo de precisión y el niño ha de esforzarse si quiere lograr el objetivo.

- Fomenta la imaginación. El niño puede crear sus propias figuras de papel creadas por el mismo, un gran estímulo a la creatividad.

Según el autor Shumakov (2000) mencionan lo siguiente en su investigación:

“La técnica se basa en el doblado de papel para crear figuras bi y tridimensionales y sus beneficios se extienden a diferentes áreas (escritura, coordinación viso-motora, coordinación tempero – espacial, razonamiento lógico, atención, concentración, secuenciación, destreza manual, motricidad fina, coordinación bilateral), lo cual ayuda al niño a tomar conciencia de la operatividad de sus manos, fomentando así el espíritu creativo, razonamiento lógico, pensamiento múltiple, tolerancia, atención, concentración, independencia, autoestima, integración grupal, autocontrol y cooperación.” (pág. 34)

Además, el entrenamiento de los dedos de ambas manos mediante el movimiento, acelera en los niños el proceso de maduración cerebral, mediante su influencia sobre los procesos de excitación de la corteza cerebral, favoreciendo su desarrollo bilateral; el grado de desarrollo de los movimientos finos de las manos también se correlaciona con el grado de desarrollo del lenguaje. Los niños también progresan en el proceso de integración, es decir, en la capacidad de coordinar movimientos simples en actos complejos y armónicos. (González, 2009)

2.1.6.6 Metodología para enseñar la técnica del origami

En el proceso de enseñanza – aprendizaje es importante utilizar de manera adecuada ciertas metodologías que son las técnicas que se utilizan para que este sea satisfactorio y de esta manera los niños y niñas interioricen estos aprendizajes y desarrollen las destrezas aprendidas (Proaño, 2015).

Estas metodologías pueden ser individuales, como su nombre mismo lo indica se refiere a trabajar de manera individual con cada niño, respetando su ritmo de aprendizaje, la metodología grupal, es la que se la realiza en grupo, existirán niños que no entendieron el paso a paso de la elaboración de una figura es aquí en donde se ven los valores de solidaridad y compañerismo ya que ayudarán los niños que si comprendieron.

2.1.6.7 Utilidades del Origami

Desarrollo de la coordinación visomotora, es decir de la capacidad de ajustar los movimientos de las manos a la visión de los volúmenes en el espacio. Potencia la concentración al tener que seguir cuidadosamente las instrucciones y descomponer el proceso en pasos, por lo que está especialmente indicada en niños con déficit atencional o hiperactividad.

De la misma manera Amador, (2013) menciona que:

“Por medio del proceso de plegado se facilita la visualización de cuerpos geométricos y la comprensión de conceptos como diagonal, vértice, mediana o bisectriz, por lo que muchos profesores de matemáticas pueden servirse de las figuras resultantes para demostrar algunos teoremas e ilustrar algunos problemas de lógica. Es un instrumento a disposición de la creatividad del que lo emplea, porque después de haber adquirido las nociones básicas pueden ir introduciéndose elementos originales de la imaginación de cada uno.” (pág. 74)

2.1.6.8 El origami como recurso educativo

Según Proaño (2015) la técnica del origami está siendo utilizada como herramienta para favorecer un desarrollo integral del individuo, en diferentes áreas de estudio y de formación personal. La técnica del origami no es solo diversión, es también un valioso recurso en la educación, sus resultados son positivos para favorecer el desarrollo de los alumnos en varios aspectos:

- Al ejercitar la concentración y atención se activa la inteligencia y se desarrolla la memoria.
- Beneficia a los niños con problemas de aprendizaje, favoreciendo el desarrollo intelectual especialmente en el área de matemáticas.
- Se cultivarán valores como el compañerismo, la solidaridad, la paciencia, su autoestima y la creatividad.
- Se desarrolla de manera extraordinaria la psicomotricidad fina ya que utiliza todos los dedos.
- Se desarrolla la coordinación viso-manual al realizar los pliegues que se los debe hacer con total precisión.

- Mediante la utilización de material de reciclaje se puede conseguir un resultado artístico.
- Se desarrolla el gusto por los trabajos estéticamente bellos.
- Los niños y niñas aprenderán a valorar un trabajo simple.
- Se favorece la relajación y concentración.
- Se desarrolla la lateralidad y ubicación espacial.
- Por ser una actividad lúdica y educativa, se hará más placentera su práctica para los niños.
- Desarrolla la capacidad de abstracción.
- Se obtienen trabajos con tridimensionalidad.

2.1.6.9 El origami como recurso Didáctico

La utilización del origami como medio didáctico se fundamenta en los aspectos pedagógicos que desarrolla. La habilidad manual, la psicomotricidad fina, la atención, el desarrollo manipulativo, la creatividad, la orientación espacial, la memoria, el cuidado, la perfección, la precisión, el compañerismo, además tiene la gran ventaja de que el único material necesario es una hoja de papel, mismo que se considera una actividad milenaria que perdura hoy en día como instrumento educativo y de diversión.

Es la técnica de doblar y desdoblar un cuadrado o rectángulo de papel sólo con la ayuda de las manos sin cortar ni pegar, hasta formar cualquier figura que salga de la imaginación.

Además, esta técnica ha dado magníficos resultados en el desarrollo intelectual del niño/a y ha servido de gran apoyo en algunas áreas educativas sobre todo en las matemáticas. Por otro lado, ha beneficiado también a niños/as con problemas de aprendizaje. La actividad lúdica influye en la formación de los procesos psíquicos del niño/a. En el juego se desarrolla la atención activa y la memoria activa del niño/a. (infantiles, 2013)

2.2 Desarrollo Cognitivo

Etapas que consolidan la capacidad innata del ser humano para pensar, razonar y utilizar sus herramientas mentales. Es un proceso paulatino, que tiene sus inicios en la infancia temprana, y que motiva el deseo del individuo de entender su entorno e integrarse a la sociedad (Raffino, 2020).

El desarrollo cognitivo es una constante construcción que implica el pasaje de estado más elemental a más complejo de conocimiento. Es un proceso temporal en una serie de etapas que suceden unas a otras en un orden de complejidad creciente. (Raffino, 2020).

El aprendizaje cognitivo ha tenido numerosos autores reconocidos que han añadido nuevos conocimientos a este proceso: Piaget es el más conocido, pero también destacan Tolman, Gestalt y Bandura. Todos estos autores coinciden en que el proceso en el que la información entra al sistema cognitivo es procesado y causa una determinada reacción en cada persona, es decir, una misma señal puede ser procesada por cada individuo de una forma distinta. (Piaget, Teorías del Desarrollo Cognitivo de Piaget, 1997)

Según la división del desarrollo cognitivo establecida por Piaget, este se divide en cuatro etapas:

- **Período sensomotriz:** Abarca desde el nacimiento del individuo hasta los dos años de edad. El aprendizaje se lleva a cabo a través de la imitación. (Mounoud, 2015).
- **Período pre operacional:** Según Mounoud (2015), menciona que desde los dos años hasta los siete se desarrolla el pensamiento egocéntrico que destaca en esta etapa.
- **Período de acciones concretas:** Desde los 7 hasta los 11 años se caracteriza por el desarrollo de la capacidad de razonamiento a través de la lógica.
- **Período de operaciones formales:** Desde los 11 hasta los 15 años el individuo desarrolla la capacidad de formular hipótesis y llevar a cabo la resolución de problemas. (Mounoud, 2015).

2.2.1 El Origami desde una Perspectiva Neuropsicológica para el Desarrollo Cognitivo

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas, valores como resultado del estudio, la experiencia, el razonamiento y la observación. La concentración y la creatividad para el aprendizaje pueden estimularse con el contacto del papel y sus pliegues (Santaella, 2011, pág. 6).

El desarrollo del funcionamiento intelectual está constituido por una serie de conquistas tecnológicas de la mente. Dicho desarrollo depende del dominio de técnicas transmitidas por

la cultura en sentido doble, puesto que el dominio de estas técnicas tiene continuidad en la transmisión de la información, y a su vez, esta se retroalimenta y reconfigura con los aportes de los individuos a través de la interpretación que los mismos hacen de la información en sus procesos de aprendizaje.

Otro punto de vista que se menciona a continuación es: En el caso del Origami, es evidente que es una técnica con un amplio bagaje cultural que además es enriquecida por sus nuevos practicantes de una manera dinámica, ya que la técnica no restringe la creación de modelos nuevos inspirados en los contextos en los que ellos se desenvuelven sin importar que difieran de los modelos clásicos diseñados por los creadores de esta técnica. (Feijóo & Martínez, 2013)

Para realizar actividades con esta técnica hay que tener mucha paciencia y constancia dos virtudes que es necesario que los niños aprendan a través de actividades lúdicas como el plegado de papel.

2.2.2 Desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotriz requiere de la participación activa de distintos factores, los cuales pueden beneficiar o perjudicar el adecuado desenvolvimiento del niño en el medio que lo rodea. Se define al desarrollo psicomotriz como un proceso continuo que va desde la concepción a la madurez, con una secuencia similar en todos los niños, pero con un ritmo variable, mediante este proceso el niño adquiere habilidades en distintas áreas como son: Lenguaje, Motora, Cognitiva y Personal-Social, que le permiten una progresiva independencia y adaptación al medio que lo rodea.

Jean Piaget contribuyó enormemente al entendimiento del desarrollo de la inteligencia, entre los principales aportes de Piaget está el haber cambiado el paradigma niño, de un ser que recibe y acumula conocimientos en base a estímulos y refuerzos externos al estilo conductista, a un sujeto activo que construye su conocimiento desde adentro, gracias a la continua exploración del medio que lo rodea.

Uno de los primeros esquemas mentales que desarrolla el bebé de cuatro a ocho meses es el de objeto permanente. Piaget concibe a la inteligencia como la capacidad que tiene cada individuo

de adaptarse al medio que lo rodea, adaptación que requiere del equilibrio entre los mecanismos de acomodación y asimilación.

La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños de 1 a 6 años que se manifiestan por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre. Se considera que la motricidad es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y el desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en nuestros niños como una unidad.

La motricidad se clasifica en motricidad fina y motricidad gruesa. Estos músculos son los que posibilitan la coordinación ojo-mano, abrir, cerrar y mover los ojos, mover la lengua, sonreír, soplar, hacer nudos en los cordones, agarrar un objeto, recortar una figura, etc. Por otro lado, la gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares. (Sacón, 2017)

2.2.3 Clasificación de la motricidad

2.2.3.1 Motricidad Fina

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos.

Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto a nivel escolar como educativo en general, son:

2.2.3.2 Coordinación Viso-Manual

La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son la mano, muñeca, el antebrazo y el brazo es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda

trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la puntuará de dedos.

2.2.3.3 Motricidad Facial

Todo lo implicado a musculatura facial para apoyar a las palabras, comunicación facial.

Posee 2 componentes; el dominio muscular y la posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través del cuero y de gestos de la cara.

2.2.3.4 Motricidad fonética

Es un aspecto dentro de la motricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma.

Se debe estimular el desarrollo hablando, jugando e incitando al niño a relacionar objetos, personas, animales con sonidos.

2.2.3.5 Coordinación Gestual

Referido a la dominación de mano luego de dedos. Se hace necesario el conocimiento de cada uno de los dedos individualmente y en conjunto para el dominio de las tareas (Mounoud, 2015).

Para poder desarrollar el área psicomotriz

2.2.3 La atención

El término atención podemos observar que se trata de un concepto ambiguo que posee más de un significado, sin embargo, el significado del término atención es diferente cuando un docente indica a sus estudiantes que “presten atención en la realización de un ejercicio complicado”. En este caso “prestar atención” se convierte en un concepto que implica esfuerzo activo y concentración por parte del estudiante.

Así mismo, en un Diccionario de Pedagogía y Psicología, expuesto conceptualiza la atención como “Capacidad del sujeto para centrarse en una actividad, respondiendo de forma selectiva a un estímulo o estímulos de entre el más amplio conjunto de ellos que actúan sobre sus órganos receptores.”

Un tema de discusión es la relación de la inteligencia con la atención, en donde todos sabemos que la inteligencia es la capacidad que distingue a los seres humanos de otros inferiores por naturaleza, el cual gracias a ella podemos aprender.

La atención es el proceso por el cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno. (ANDRÉS, 2019)

En otras palabras, la atención es la capacidad de generar, dirigir y mantener un estado de activación adecuado para el procesamiento correcto de la información. (Neuronup, 2012)

Dentro de esta función debemos hablar de 5 procesos diferentes:

- **Atención sostenida:** capacidad de mantener de manera fluida el foco de atención en una tarea o evento durante un periodo de tiempo prolongado. Este tipo de atención también se llama vigilancia.
- **Atención selectiva:** capacidad para dirigir la atención y centrarse en algo sin permitir que otros estímulos, bien externos o internos, interrumpan la tarea.
- **Atención alternante:** capacidad de cambiar nuestro foco de atención de una tarea o norma interna a otra de manera fluida.
- **Velocidad de procesamiento:** ritmo al que el cerebro realiza una tarea (evidentemente, varía según la tarea, dependiendo del resto de funciones cognitivas implicadas en la misma). Se mide a través del tiempo que emplea el sujeto entre que recibe el estímulo y emite la respuesta.
- **Heminegligencia:** gran dificultad o incapacidad para dirigir la atención hacia uno de los lados (normalmente, el izquierdo), tanto en relación al propio cuerpo como al espacio. (Neuronup, 2012)

La atención nos sirve a lo largo de nuestras vidas ya que necesitamos para todo tipo de cosas. Desde niños aprendemos a centrarnos en unos estímulos ignorando otros de menor importancia.

2.2.4 Discapacidad

2.2.4.1 Definición de Discapacidad

La Organización mundial de la Salud (2015) presenta las siguientes definiciones:

Discapacidad es un término general que abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las limitaciones de la colaboración. Las insuficiencias son dificultades que conmueven a una distribución o función corporal; las restricciones de la actividad son problemas para confeccionar ejercicios o tareas, y las prohibiciones de la intervención son problemas para anunciar en contextos trascendentes.

Por consiguiente, la discapacidad es un fenómeno complicado que aparece una interacción entre las características del organismo humano y las características de la sociedad en la que vive.

Desde este ámbito se definen cada uno de estos conceptos:

- **Discapacidad:** Es aquella limitación o impedimento de la capacidad de ejecutar una prontitud en la forma o íntimamente del margen que se considera normal para las personas. La discapacidad se determina por excesos o escaseces en la ocupación de una actividad rutinaria normal, los cuales logran ser transitorios o indestructibles, transformables o brotar como resultado directo de la carencia o como una réplica del propio individuo, sobre todo la psicológica, a deficiencias físicas, sensoriales o de otro tipo (Organización Mundial de la Salud, 2015)
- **Deficiencia:** Es la quebranto o la anormalidad de una estructura o de una función psicológica, fisiológica o anatómica, que consigue ser estacional o permanente, Entre las deficiencias se contiene la coexistencia o aparición de una anomalía, desperfecto o quebranto derivada por un miembro, órgano, tejido o cualquier otra estructura del cuerpo, comprendidos los procedimientos de la función mental (Organización Mundial de la Salud, 2015)
- **Minusvalía:** Es la limitación que se produce para participar en situaciones vitales, por lo cual el individuo ve afectada su relación con el entorno, debido a la presencia de una deficiencia o discapacidad

La Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (ONU) afirma que las circunstancias que resultan de la interacción entre las personas con discapacidad, la actitud y el entorno, van relacionadas para efectivizar o no la igualdad de condiciones con los demás (Organización de Naciones Unidas, 2015)

2.2.4.2 Clasificación de Discapacidades

Para Cantón (2014) discapacidad se clasifica en: física, psíquica, sensorial e intelectual o mental. Cada uno de los tipos puede manifestarse en diferentes valores y una persona consigue tener varios tipos de discapacidades simultáneamente, con lo que preexiste un extenso abanico de individuos con capacidades especiales.

- **Discapacidad física.** - La diversidad funcional motora se puede definir como la disminución o ausencia de las funciones motoras o físicas (ausencia de una mano, pierna, pie, entre otros). Reduciendo su ampliación normal diario. Los orígenes de la discapacidad física diversas veces están concernientes a problemas durante la formación, a la situación de precoz del bebé o a dificultades en el instante del nacimiento. También obtienen ser producidas por lesión medular en resultado de accidentes o problemas del organismo (Cantón, 2014)
- **Discapacidad psíquica.** - Se supone que un ser humano tiene discapacidad psíquica cuando exhibe "trastornos en la conducta adaptativa, previsible indestructibles". La discapacidad psíquica puede ser incitada por desemejantes trastornos mentales, como la concavidad mayor, la esquizofrenia, el trastorno bipolar; los trastornos de pánico, el trastorno esquizomorfo y el síndrome orgánico. También se produce por autismo o síndrome de Asperger (Cantón, 2014).
- **Discapacidad sensorial.** - Perciben a las personas con deficiencias visuales, a los sordos y a quienes exhiben problemas en la comunicación y el lenguaje (Cantón, 2014).
- **Discapacidad intelectual o mental.** - el término Discapacidad Intelectual no ha sido determinada como tal. En la actualidad la concepción más empleada es el que expone la AAMR (American Association on Mental Retardación) en 1992: Limitaciones sustanciales en el funcionamiento intelectual, Se determina por un funcionamiento intelectual menor a la media, que convive junto a restricciones en dos ó más de las subsiguientes áreas de destrezas de conciliación: comunicación, cuidado propio, vida en el hogar, habilidades sociales, uso de la comunidad, autodirección, salud y

seguridad, contenidos escolares funcionales, ocio y trabajo. El retraso mental se ha de manifestar antes de los 18 años de edad (Cantón, 2014).

2.2.4.3 Definición de Discapacidad Intelectual

La discapacidad intelectual se determina por restricciones significativas tanto en funcionamiento intelectual, como en diligencia adaptativa, tal y como se ha manifestado en habilidades adaptativas, conceptuales y prácticas. Esta discapacidad se origina antes de los 18 años (Luque & Luque, 2016).

Según la Organización Mundial de salud (2015) considera a la discapacidad intelectual, como aquella enfermedad o trastorno dadas por las diversas características que se presentan, es definido por un desarrollo mental incompleto o detenido que se caracteriza principalmente por el deterior de las funciones concretas de cada época del desarrollo y que favorecen al nivel global de la inteligencia, como son las ocupaciones cognitivas, las del lenguaje, motrices y la socialización.

Los individuos que presentan una discapacidad incluyen aquellas que tienen carencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diferentes barreras, consiga imposibilitar su colaboración plena y segura en igualdad de circunstancias con las demás (UNESCO, 2010).

2.2.4.4 Clasificación de la Discapacidad Intelectual

Según Navas & Verdugo (2008) clasificar la Discapacidad Intelectual se consiguen utilizar desiguales criterios, de modo que las insuficiencias de los diferentes profesionales puedan ser satisfechas.

Estos métodos de clasificación pueden asentarse, por ejemplo, en las intensidades de soporte forzoso, etiología, niveles de comprensión compostura o niveles de conducta adaptativa evaluada. El uso de un método u otro de clasificación debe poseer un propósito, proporcionando la comunicación entre profesionales o burocrática para establecer por ejemplo servicios, financiación... , y no cambiar en una manera de "etiquetar" al estudiantes con Discapacidad Intelectual, ya que como se ha indicado principalmente, ésta no es una

circunstancia inmóvil de la persona, por el contrario, es expresiva, continua e inconstante, transformando según el plan de apoyo individualizado que reciba.

2.2.4.5 Principales Sistemas de Clasificación.

A) Clasificación por intensidades de apoyos necesarios.

La intensidad de apoyos transformará en función de los individuos, las circunstancias y fases de la vida. Se diferencian cuatro tipos de apoyos (ILEG):

- **Intermitente**
- **Limitados**
- **Extensos**
- **Generalizados**

B) Clasificación según el nivel de inteligencia medida.

- Discapacidad Intelectual leve: C.I. entre 50 y 69.
- Discapacidad Intelectual moderada: C.I. entre 35 y 49.
- Discapacidad Intelectual grave: C.I. entre 20 y 34.
- Discapacidad Intelectual profunda: menos de 20.

Actualmente se tiende a clasificar la intensidad de los apoyos que requiere el alumnado para mejorar su funcionamiento, en lugar de a la persona.

2.2.4.6 Características Básicas niños con Discapacidad Intelectual

En este apartado representamos características generales de los estudiantes con D.I., fraccionado según el antiguo método de codificación, aunque obtenemos localizar que un estudiante presente características apropiables a diferentes grupos ya que, como se ha podido agrupar docentes con D.I. en cuatro grupos atendiendo sólo a su nivel de inteligencia medida.

De las mismas maneras contribuye una orientación sobre insuficiencias y apoyos pretendidos por los estudiantes, que transformarán en intensidad y permanencia según el instante y el estudiante

2.2.4.7 Características de aprendizaje de los estudiantes con Discapacidad Intelectual

En el estudiante con discapacidad intelectual con frecuencia se demuestran algunas particularidades en correspondencia con los dispositivos básicos del aprendizaje (Rincón & Linares, 2017)

- **Atención:** tienen predisposición a el entretenimiento ante incitaciones externas; por lo tanto, para perfeccionar sus niveles de atención es significativo mirarlos a la cara cuando se les habla y remitir mensajes y estímulos iterativos sobre la materia trabajada en clase de modo que se les proporcione persistir atentos a las indicaciones y explicaciones (Rincón & Linares, 2017)
- **Percepción:** es la capacidad para captar apropiadamente incitaciones del medio a través de la vía auditiva, visual, táctil etc. Los individuos con discapacidad intelectual ordinariamente distinguen mejor la información por vía visual; por lo tanto, tienen mejores adelantos si se les suministra información por esta vía y de modo multi sensorial basándose en imágenes, dibujos, gráficas, iconos y perfeccionando con sonidos y material de exploración táctil. Son buenos observadores, y responden muy bien al modelamiento (mira cómo yo lo hago, ahora hazlo tú) (Rincón & Linares, 2017)
- **Memoria:** es la destreza que tienen las personas para retener y almacenar información; las personas con discapacidad intelectual muestran problemas con la memoria a corto plazo, y en la memoria explícita o declarativa por tanto se les consiguen suministrar habilidades memorísticas como designar objetos, relacionarlos o agruparlos en categorías, manejar fotografías, textos como perfecciones de educaciones dadas; otras técnicas de memoria .antes de la escritura son: recitar, cantar, memorizar cuentos poemas, adivinanzas, etc. (Rincón & Linares, 2017)
- **Motivación:** éste dispositivo está estrechamente combinado a la atención puesto que, si la persona no tiene interés en instruirse, no le agradan las actividades y no se origina por investigar, tampoco consigue centrar la atención en un tema correspondiente. Por tanto, es ineludible brindarle actividades llamativas, transformadas, amenas, eliminar incitaciones distractoras, proporcionándoles tiempo para manifestar pues varios muestran mayor tiempo de contestación y se apenan ante la presión, derrochando el interés por culminar su actividad (Rincón & Linares, 2017).

Entre otros aspectos se debe tener en cuenta en el transcurso del aprendizaje de los estudiantes con discapacidad intelectual son las características afines con la personalidad, la socialización y comunicación; por lo cual se hace preciso hacer referencia cada uno de los aspectos.

Las adaptaciones curriculares en estudiantes con discapacidad intelectual, tiene gran relevancia en el contexto educativo, dado que se requiere llegar a cumplir las necesidades que presentan los estudiantes, por medio de cambios al currículo, lo cual favorecerá al proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO III. METODOLOGIA

3.1 Método

3.1.1 Sintético.

En la ejecución del proyecto se recopiló la información sobre el origami, como sus principales dobleces y bases, los cuales se implementaron dentro del manual para luego poder aplicarlos como herramienta pedagógica en los niños con discapacidad intelectual leve.

3.1.2 Inducción

En lo que concierne al método de inducción, se partió desde una evaluación individual por cada niño, sobre el conocimiento obtenido se trabajó desde este punto inicial para después trabajar con cada uno en las diferentes sesiones que se realizaron, en donde se pretendió incidir en el desarrollo del área psicomotora y la atención focalizada aplicando la técnica del origami en cada fase determinada previamente, avanzando según cada caso particular.

3.3 Tipo de investigación

3.3.1 Descriptivo e explicativo

A través de los instrumentos aplicados como las encuestas, fichas de observación y herramientas de evaluación se determina los resultados de una forma estadística para poder describir, y explicar de mejor manera el fenómeno a investigar.

3.3.2 De campo

Se trabajó in situ en la Institución Hermanas Franciscanas de la Caridad con un grupo de niños con discapacidad intelectual leve.

3.3.3 Bibliográfica

La información se obtuvo mediante la recopilación de información, de libros, revistas electrónicas, artículos científicos, sitios web entre otros.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población

Se toma como población a 20 personas ubicadas en el cantón Penipe, de la Institución Hermanas Franciscanas de la Caridad, niños jóvenes y adultos con discapacidad intelectual leve.

3.4.2 Muestra

El estudio se ejecutó puntualmente a 8 niños cuyas evaluaciones previas, realizadas por el psicólogo de la institución, determinó se encontraban dentro de las características del planteamiento de la investigación, específicamente niños con discapacidad intelectual leve.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnicas

Encuesta

La encuesta se aplicó para recopilar datos informativos en la institución, específicamente a los docentes, tomando en cuenta si implementaban dentro de los recursos de enseñanzas-aprendizaje, ya sean didácticos o educativos la técnica del origami como recurso didáctico.

Fichas de Observación

La observación nos permitió detectar los avances con respecto a la problemática planteada ya sea en área psicomotora y atención, con la finalidad de asimilar información, o tomar registro de determinados hechos a través de instrumentos de observación.

3.5.2 Instrumentos

- Guía estructurada de encuesta.
- Ficha de observación.
- Fichas de revisión bibliográfica

3.6 Técnicas de procedimiento para el análisis

Los resultados expuestos fueron de tipo gráficos estadísticos como los pasteles, cada uno de ellos estuvo precedida de su interpretación para culminar con las conclusiones y las sugerencias como autocrítica exigente durante la investigación acerca de la técnica planteada.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis de los resultados de aplicados a los niños Institución Hermanas Franciscanas de la Caridad

1.- El origami es una técnica para desarrollar la motricidad fina de los niños/as.

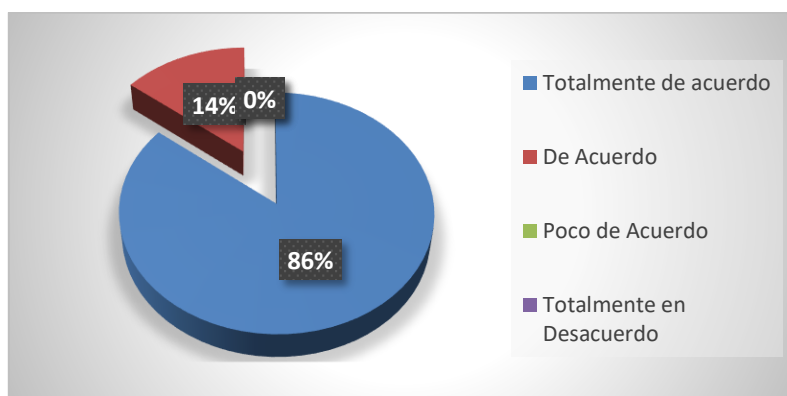
Cuadro N° 1.- El origami es una técnica para desarrollar la motricidad fina

DESCRIPCIÓN	N°	%
Totalmente de acuerdo	6	86%
De Acuerdo	1	14%
Poco de Acuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Gráfico N° 1.- El origami es una técnica para desarrollar la motricidad fina



Fuente: Cuadro N° 1

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los datos muestran numéricamente que el 86% que pertenece a 6 docentes encuestados indican que están totalmente de acuerdo en que el origami es una técnica para desarrollar la motricidad fina de los niños y niñas con discapacidad intelectual leve. Está claro entonces que la mayoría de los docentes encuestados consideran que el origami es una técnica que contribuya al desarrollo de la motricidad fina.

2.- El Origami puede resolver los problemas de aprendizaje.

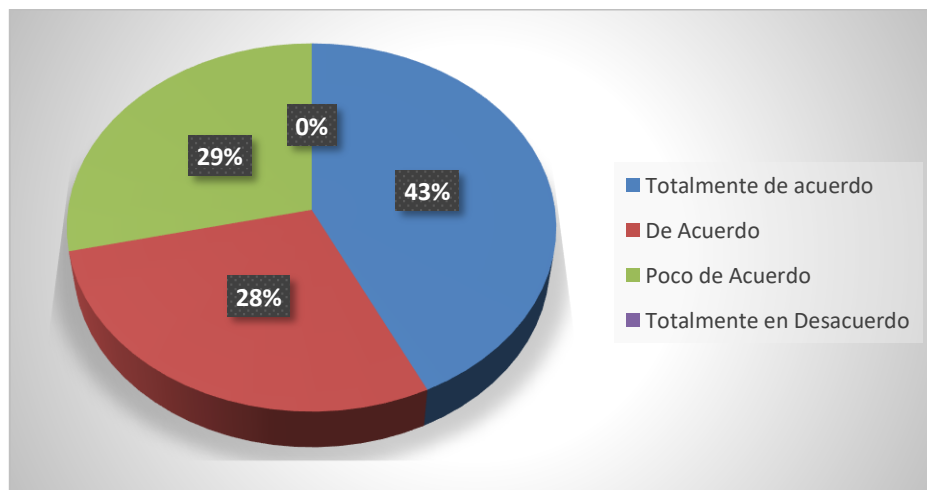
Cuadro N° 2.- El Origami puede resolver los problemas de aprendizaje

DESCRIPCIÓN	N°	%
Totalmente de acuerdo	3	43%
De Acuerdo	2	29%
Poco de Acuerdo	2	28%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Gráfico N° 2.- El Origami puede resolver los problemas de aprendizaje



Fuente: Cuadro N° 2

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 43% refiere estar totalmente de acuerdo en que la técnica del origami puede resolver problemas de aprendizaje. Por lo tanto, en su mayor parte son conscientes de que es necesario se implementen nuevas técnicas con el fin de mejorar los avances en el aprendizaje.

3.-Se puede desarrollar atención focalizada mediante la técnica del origami.

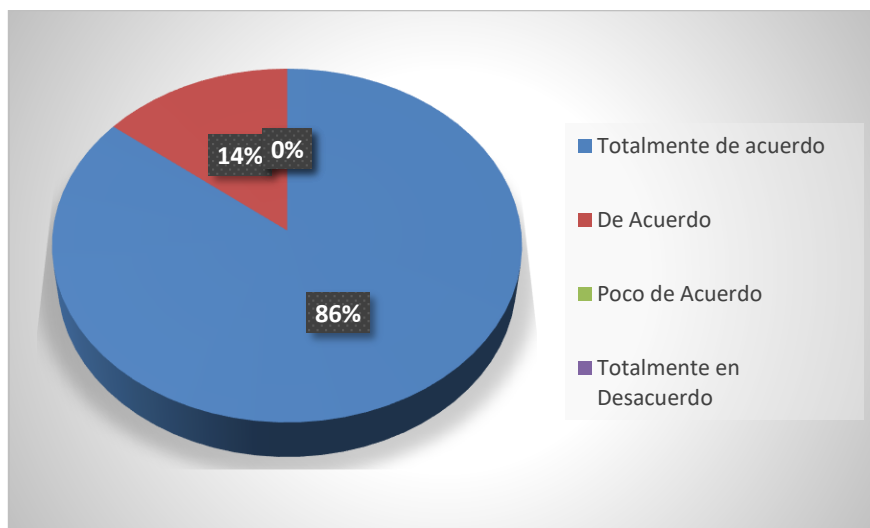
Cuadro N° 3.- Atención focalizada mediante la técnica del origami.

DESCRIPCIÓN	N°	%
Totalmente de acuerdo	6	86%
De Acuerdo	1	14%
Poco de Acuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Gráfico N° 3.- Atención focalizada mediante la técnica del origami.



Fuente: Cuadro N° 3

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 86% pertenece a 6 docentes nos dan a conocer que están totalmente de acuerdo en que el origami desarrolla atención focalizada. De esta forma los docentes han respondido que estar de acuerdo en que el origami como técnica ayuda a desarrollar la atención focalizada en este grupo en particular.

4.-El origami logra tratar el desarrollo de la motricidad fina, mediante los debidos dobleces.

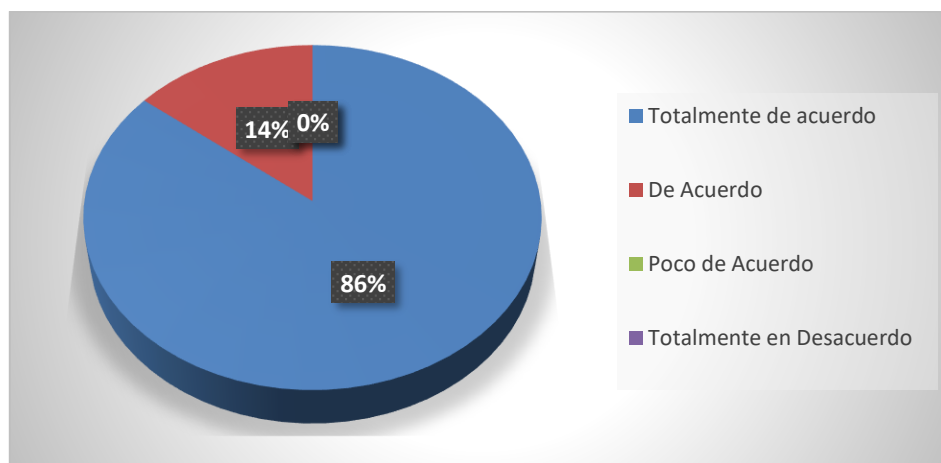
Cuadro N° 4.- El origami logra tratar el desarrollo de la motricidad fina, mediante los debidos dobleces.

DESCRIPCIÓN	N°	%
Totalmente de acuerdo	6	86%
De Acuerdo	1	14%
Poco de Acuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado Por: Alexandra Vizuete

Gráfico N° 4.- El origami logra tratar el desarrollo de la motricidad fina, mediante los debidos dobleces



Fuente: Cuadro N° 1

Elaborado Por: Alexandra Vizuete

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 86% pertenece a 6 docentes nos indican que están totalmente de acuerdo en que el origami logra el desarrollo de la motricidad fina, mediante los dobleces. Los docentes identifican el origami como una técnica que desarrolla habilidades motrices en los niños y niñas con discapacidad intelectual leve.

5.- El origami logra el desarrollo de la concentración y la observación.

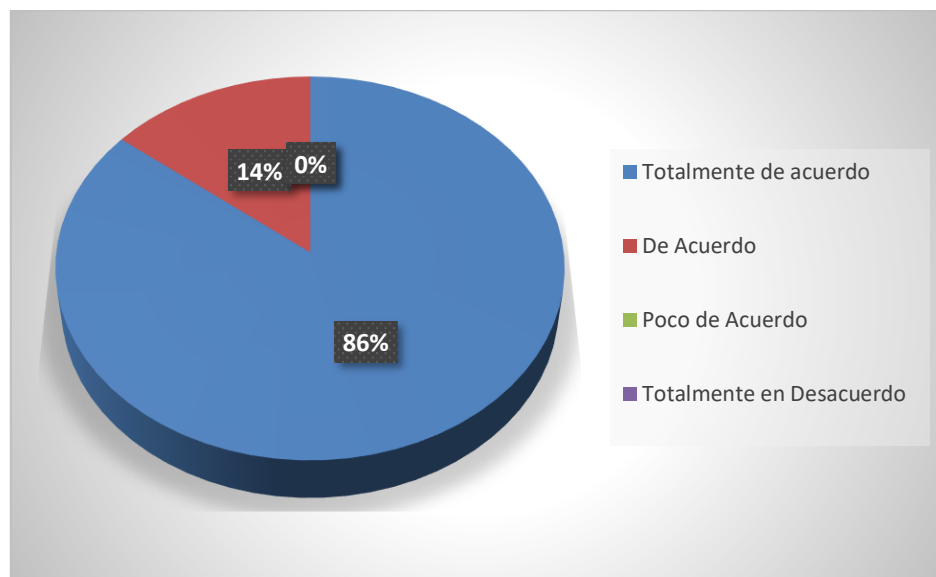
Cuadro N° 5.- El origami logra el desarrollo de la concentración y la observación.

DESCRIPCIÓN	N°	%
Totalmente de acuerdo	6	86%
De Acuerdo	1	14%
Poco de Acuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Gráfico N° 5.- El origami logra el desarrollo de la concentración y la observación.



Fuente: Cuadro N° 5

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 86% que representa a 6 docentes indican que están totalmente de acuerdo en que el origami logra el desarrollo de la concentración y la observación. Por lo tanto se determina que la mayoría de los docentes están de acuerdo en que la técnica del origami desarrolla las habilidades de la observación y la concentración.

6.- La técnica del origami podemos trabajarlo en cualquier edad.

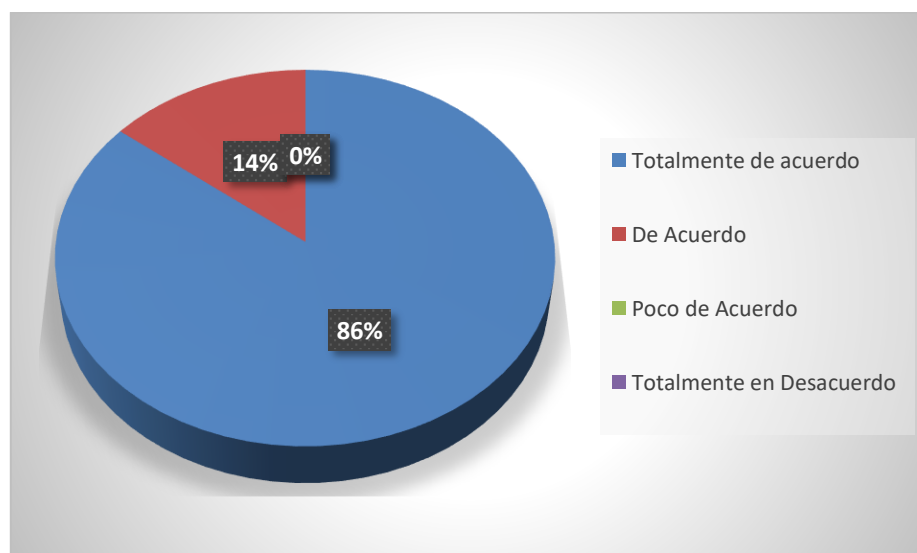
Cuadro N° 6.- La técnica del origami podemos trabajarlo en cualquier edad

DESCRIPCIÓN	N°	%
Totalmente de acuerdo	6	86%
De Acuerdo	1	14%
Poco de Acuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Gráfico N° 6.- La técnica del origami podemos trabajarlo en cualquier edad



Fuente: Cuadro N° 6

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 86% que representa a 6 personas indican que el origami podemos trabajarlo en cualquier edad, el 14% que es 1 docentes responde que están en desacuerdo con lo mencionado anteriormente. Evidenciando así que los docentes opinan que el origami es una técnica que se puede aprender a cualquier edad y en cualquier momento.

7.- Es muy importante ayudar a desarrollar la motricidad fina en el niño/a.

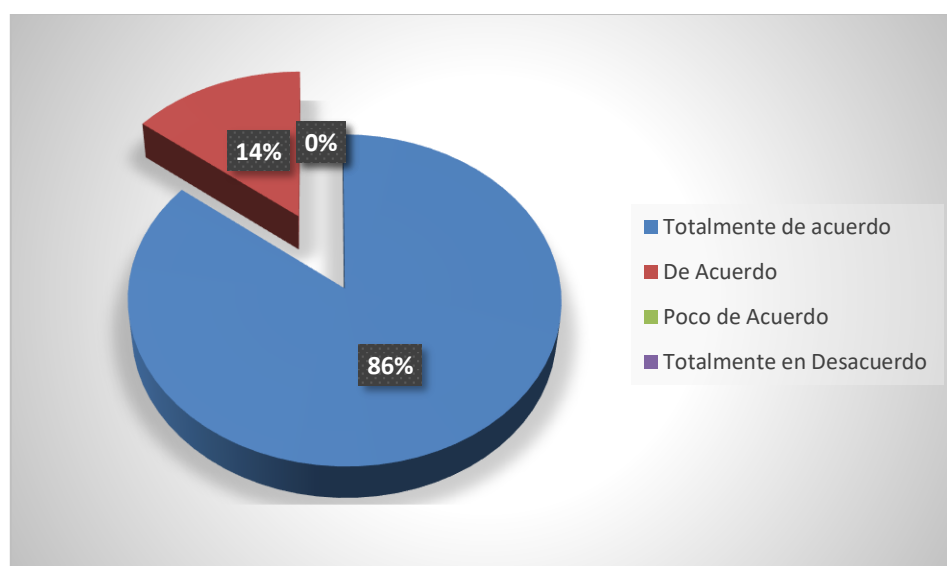
Cuadro N° 7.- Es muy importante ayudar a desarrollar la motricidad fina en el niño/a.

DESCRIPCIÓN	N°	%
Totalmente de acuerdo	6	86%
De Acuerdo	1	14%
Poco de Acuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado Por: Alexandra Vizuete

Gráfico N° 7.- Es muy importante ayudar a desarrollar la motricidad fina en el niño/a.



Fuente: Cuadro N° 7

Elaborado Por: Alexandra Vizuete

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 86% que representan a 6 docentes indican estar totalmente de acuerdo en que es muy importante ayudar a desarrollar la motricidad fina en los niños y las niñas con discapacidad intelectual leve. Es evidente que para los docentes es importante desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas. Y para ello debemos apoyarnos en distintas herramientas para ayudar a desarrollarla mediante ejercicios y juegos.

8.- ¿Cree usted que la realización de una guía didáctica para los docentes, ayudará mucho para optimizar el proceso de Enseñanza Aprendizaje del origami?

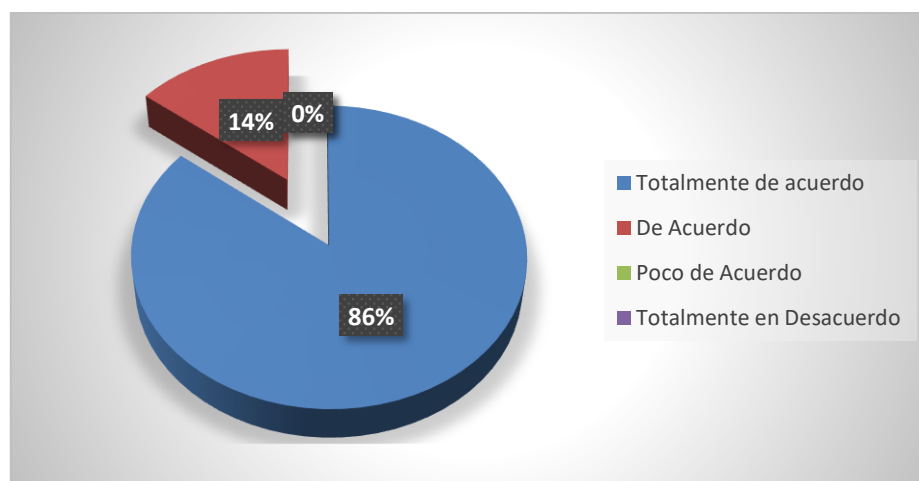
Cuadro N° 8.- ¿Cree usted que la realización de una guía didáctica para los docentes, ayudará mucho para optimizar el proceso de Enseñanza Aprendizaje del origami?

DESCRIPCIÓN	N°	%
Totalmente de acuerdo	6	86%
De Acuerdo	1	14%
Poco de Acuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Gráfico N° 8.-¿Cree usted que la realización de una guía didáctica para los docentes, ayudará mucho para optimizar el proceso de Enseñanza Aprendizaje del origami?



Fuente: Cuadro N° 1

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 86% que representan a 6 docentes están totalmente de acuerdo en que se efectúe la creación de una guía didáctica de la técnica del origami la cual servirá al docente para sus clases. Por lo tanto, se demuestra el interés positivo por parte de los docentes en tener una guía donde se podrá indicar cada paso cómo realizar las figuras, de manera más sencilla.

9.- ¿Considera Ud. que la técnica del origami debe incluirse en la guía didáctica de cada docente de la “Fundación de la Caridad de Penipe”?

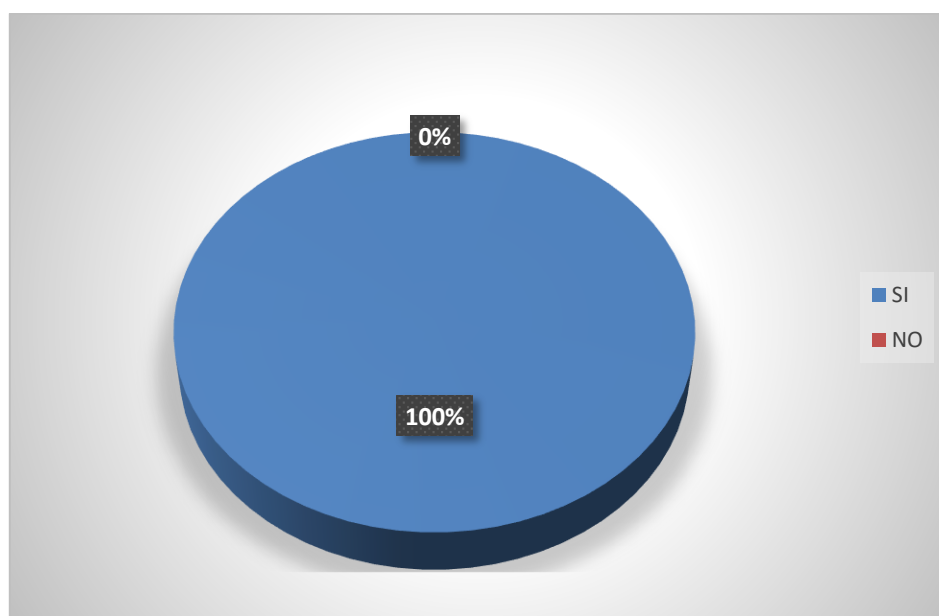
Cuadro N° 9.- ¿Considera Ud. que la técnica del origami debe incluirse en la guía didáctica de cada docente de la “Fundación de la Caridad de Penipe”?

DESCRIPCIÓN	N°	%
SI	7	100%
NO	0	0
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Gráfico N° 9.-¿Considera Ud. que la técnica del origami debe incluirse en la guía didáctica de cada docente de la “Fundación de la Caridad de Penipe”?



Fuente: Cuadro N° 9

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% que representa a los 7 docentes han respondido que “Sí” se debe incluir una guía didáctica para mejorar el desarrollo intelectual de cada niño con discapacidad intelectual.

Por lo tanto, se determina que se requiere elaborar una guía didáctica de la técnica del origami que permita optimizar recursos dentro del aula.

10.- ¿Mediante que técnicas además del origami desarrolla en los niños y niñas la motricidad fina?

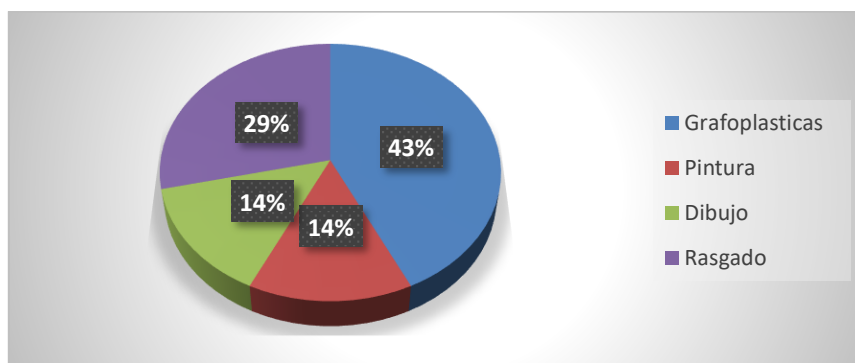
Cuadro N° 10.- ¿Mediante que técnicas además del origami desarrolla en los niños y niñas la motricidad fina?

DESCRIPCIÓN	N°	%
Grafo plásticas	3	30%
Pintura	1	20%
Dibujo	1	20%
Rasgado	2	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Gráfico N° 10.-¿Mediante que técnicas además del origami desarrolla en los niños y niñas la motricidad fina?



Fuente: Cuadro N° 10

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 43% de los encuestados que representa a 3 docentes describe que para desarrollar la motricidad fina utiliza las técnicas grafo plásticas, 29% que son 2 docentes menciona realizar el rasgado y el 14% indica que la pintura y el dibujo ayudan a desarrollar la motricidad fina.

De esta forma se determina que todos los ítems mencionados son importantes ya que ayudan a desarrollar la motricidad fina, para que el niño se pueda desenvolver de mejor manera, haciéndolo autónomo y dueño de sus propios actos. Pero como se observa la mayoría de docentes encuestados no realizan la técnica del origami dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

CAPITULO V. PROPUESTA

5.1 Título

Objetos tridimensionales manuales -Origami- como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de niños con discapacidad intelectual leve

5.2 Introducción

Según Akira, 1988 citado por (Ideas, 2012) menciona “Estoy convencido de que el Origami es el secreto para la Paz mundial, porque cuando usamos nuestras manos para doblar, no estamos pensando en la destrucción”

En primera instancia para poder hablar del origami debemos tomar en cuenta que se encuentra ligado al nacimiento del papel. Aunque no se encuentra una referencia exacta acerca de los orígenes del origami, se establece que surgió en Japón en el periodo de (794 – 1183), época en la cual Japón se encontraba apartado del Occidente y de China, además el origami surge de acontecimientos culturales, rituales religiosos y dentro de la redacción de cartas, el cual tomaba forma dependiendo de su contenido (Díaz, 2015).

Origen de la palabra “*ORIGAMI*” proviene de los vocablos japoneses oru “plegar” y kami “papel”. Sin embargo, recién comenzó a llamarse de este modo hacia 1880. Antes se lo denominaba Kami-Orikata (“ejercicios de doblado”). En tanto, existe una palabra en idioma español para definir este arte: Papiroflexia (Caravallo, 2018).

Gracias al origami se puede crear diferentes cuerpos geométricos, que ayudan a desarrollar nuestras habilidades y creatividad convirtiéndose en un recurso educativo utilizado para estimular el área motriz y cognoscitiva tanto para niños, jóvenes como para adultos. Este arte ha cruzado fronteras y actualmente está presente en la mayoría de países del mundo. En nuestro país la Asociación Ecuatoriana de Origami (AEO) han elaborado diversas figuras.

Esta investigación tiene como propósito conocer la importancia de “La técnica del origami y el desarrollo del área psicomotor en niños y niñas con discapacidad intelectual leve del Instituto Hermanas Franciscanas de la Caridad del Cantón Penipe, Provincia de Chimborazo”, enmarco el valor del origami como técnica educativa reconocida en varios lugares del mundo, donde principalmente utilizamos las manos. Además si el origami es incentivado desde la infancia crecerán desarrollando habilidades artísticas, desarrollar correctamente la precisión de los

movimientos finos, conjuntamente servirá de soporte en la formación integral en la sociedad, esta investigación fue aplicada mediante una encuesta a las docentes con la intención de saber si los docentes tienen conocimiento del origami o si ya implementaban dicha técnica dentro de sus actividades de enseñanzas, también se aplicó fichas de observación a los niños y niñas con el fin de registrar información detallada de las cosas observadas, teniendo como resultado el trabajar continuamente la técnica del origami para desarrollar con mayor precisión.

Finalmente se eligió los objetos por el nivel de dificultad en los dobleces, 9 figuras que se distribuyó para diferente día, considero que el proceso de elaboración es secuencial, puesto que, si les enseño a elaborar primero el vaso, el baso tienen los mismos procedimientos y aumenta un poco en complejidad; así sucesivamente van aumentando poco a poco en complejidad. Esta decisión la tomé considerando que la secuencia de los ejercicios produjera los resultados pedagógicos propuestos.

En los últimos años se ha visto la necesidad de implementar nuevas técnicas de enseñanza-aprendizaje, que ayuden a estimular el área psicomotora dentro de la etapa de la niñez ya que este aporta de manera muy significativa al desarrollo de diversas cualidades desde una temprana edad, no solo porque estimula si no que debido al ejercicio de coordinación de manos y dedos, es un trabajo activo de inteligencia, atención, es por ello que su práctica ha de ser basada en las necesidades e interés de los niños y no en una regla tradicional y genérica que sirva para todos.

5.3 Objetivos

5.3.1 General

Estimular el área psicomotora a través de la técnica del Origami en los niños con discapacidad intelectual leve.

5.3.2 Específicos

Elaborar prototipos y líneas guías dentro de la técnica del origami con el fin de ayudar a cada docente que decida implementar dicha técnica.

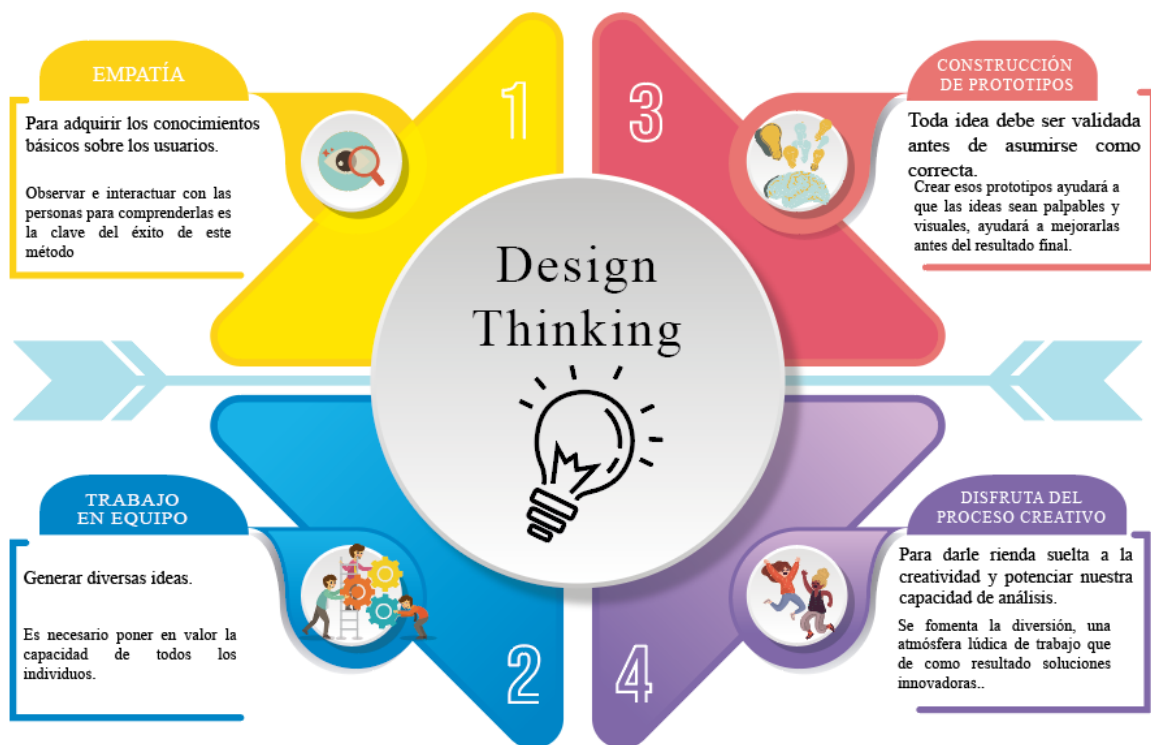
Determinar en qué nivel de conocimientos y desarrollo psicomotriz se encuentran los niños y los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Evaluar los avances en cuanto a la motricidad fina atención, después de la implementación de la técnica del origami como instrumento en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Crear un escenario de aprendizaje activo con todos los niños, para ayudar a la expresión de libertad y espontaneidad dentro del aula.

5.4 Metodología

Se utilizó la metodología de Design Thinking conocido como el pensamiento del diseño el cual permite identificar con mayor precisión los problemas individuales de cada alumno y permite elaborar nuevas ideas y resolver problemas creativamente y ampliarse hacia el horizonte en términos de soluciones.



5.3.2.1 Fase 1

Empatía. - Para adquirir los conocimientos básicos sobre los usuarios.

- En primer lugar, el contacto fue con el Psicólogo para revisar en que condición se encontraba cada niño.
- Conocimos a los niños, se interactuó por una semana, para tener una buena relación y poder trabajar ya teniendo conocimientos del comportamiento de cada niño.

5.3.2.2 Fase 2

Trabajo en equipo. - Generar diversas ideas.

- Se trabajó con Docentes y Psicólogo de la institución al momento de realizar las encuestas, lo cual nos permitió identificar características esenciales para poder llevar el trabajo de mejor manera y realizar una propuesta acorde a las necesidades tanto de los niños como del docente.
- Se conformo un equipo para trabajar con los niños conjuntamente con una docente quien estaba presente en todas las actividades de elaboración de los objetos y la aplicación de la técnica en el proceso que se llevó acabo en el proyecto.

5.3.2.3 Fase 3

Construcción de prototipos. - Toda idea debe ser validada antes de asumirse como correcta.

- Se generaron diversas ideas al momento de aplicar la técnica, donde se consideró aspectos del diseño como el color y forma del diseño que llamen la atención del niño.

5.3.2.4 Fase 4

Disfruta del proceso creativo. - Para darle rienda suelta a la creatividad y potenciar nuestra capacidad de análisis.

- Se realizo los diseños en diversos colores, con la finalidad de que cada niño se sienta identificado con su color favorito además se trabajó con diferentes tipos música y sonidos que realizaba el objeto para fortalecer la atención del niño.

5.4 Ubicación

Provincia de Chimborazo - Cantón Penipe

5.5 Reseña histórica

INSTITUTO HERMANAS FRANCISCANAS DE LA CARIDAD

Este instituto fue creado en el año 1995, la cual es dirigida por el párroco de Penipe Padre Jaime Álvarez, funciona en el cantón Penipe en Chimborazo, la directora María López, señaló que son 48 niños con discapacidades que necesitan siempre la ayuda para poder vivir; atender a niños, niñas y adolescente con discapacidad grave no es una tarea fácil. Se trata de seres humanos que por su condición requieren de una atención permanente y especializada para que

puedan seguir viviendo. Muchos, por su misma condición, fueron abandonados por sus familias. Las hermanas franciscanas tienen el mejor cariño del mundo, quienes dirigen la Casa de la Caridad en Penipe, además mencionas que las mayores necesidades son medicinas, pañales y apoyo. El día aquí empieza muy temprano con oración y luego el desayuno. Las religiosas, sin descuidar a los demás, dedican especial atención a los chicos con parálisis cerebral que usualmente cargan en sus brazos. Este lugar permanece abierto con el aporte de varias instituciones, especialmente del Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES). Cuenta con 6 áreas: terapia psicológica, rehabilitación física, terapia ocupacional, hipo terapia, hidroterapia y bailo terapia. Dos facilitadoras y 4 educadoras iniciales apoyan a las hermanas franciscanas. “Un convenio con la Universidad Nacional de Chimborazo permitió contratar psicólogos”, dijo la religiosa, Carmen Barrera. Cuentan también con una granja integral y un criadero de especies menores como pollos, conejos y cuyes. Penipe, según el estudio Manuela Espejo, es el cantón con más personas con discapacidad.

Es bueno siempre brindar solidaridad a quienes lo necesitan, señaló el artista plástico, Salvador Bacón, que pinto un mural en la Casa de la Caridad del cantón Penipe.

5.6 Descripción de la propuesta

En la presente investigación se trabajó varios niveles, partiendo desde el nivel más básico (Dobleces y bases del origami), el cual se refiere a los elementos más simples de generar, hasta un nivel más avanzado (Origami en acción), con un total de cuatro niveles, los mismos que se manipularon para nivelar a los niños. Se decidió emprender con todos de una forma ascendente desde el nivel básico hasta lo más complejo del origami, según el avance que cada niño tenía se fue realizando una ficha de observación por cada objeto, las fichas se encuentran enfocadas en dos aspectos importantes, la primera se encuentra ligada a la evolución de la motricidad fina, en la cual se consideró cuatro aspectos fundamentales de la coordinación motora fina; el segundo aspecto se refiere a la atención que mostraban en cada objeto a realizarse, en donde se estimó cuatro aspectos de la atención.

A continuación, se detallará la siguiente información:

1. Lista de los niños con los que se trabajó
2. Niveles del origami
3. Inspiración

4. Propuesta
5. Fichas de observación
 - Evolución de la motricidad fina
 - Atención
6. Evaluación al diseño por la docente y el psicólogo.

5.6.1 Lista de niños:

Nº	NOMBRES	EDAD/AÑOS	% DISCAP	TIPO DE DISCAPACIDAD
1	Alquinga Chuquimarca Antony Pablo	8	68%	Intelectual
2	Alquinga Chuquimarca Iván Marcelo	14	37%	Intelectual
3	Alquinga Chuquimarca María Lucía	11	48%	Intelectual
4	Bonilla Andachi Marco Antonio	10	45%	Intelectual
5	Chafra Caguas Luz Esperanza	10	56%	Intelectual
6	Cox Plaza Juan Carlos	12	80%	Intelectual
7	Sucuy Tiuquina Jessica Paola	11	43%	Intelectual
8	Álvarez Del Pino Hernán Darío	14	69%	Intelectual

5.6.2 Niveles

N-º	NIVEL	DESCRIPCION	DESARROLLO	MATERIALES A UTILIZAR
1	Dobleces del origami	Valles: son dobleces que se hunden en la hoja Montes: son dobleces que parecen una montaña, una arista entre vértices que se	Dobleces de Valles y Montes	Papel boom formatos A4
2	Bases del origami	Base del cometa: donde se origina la figura del cisne. La base del pez: de ella surge un pez. La base del pájaro: donde se origina la grulla. La base de la rana: donde se origina la rana.	Bases de: Cometa Pez Pájaro Rana	Papel boom Formato Cuadrado

3	Origami PURELAND	Se trata de un estilo en el que solamente se puede hacer un pliegue a la vez y no se permiten pliegues más complejos como los invertidos. Todos los pliegues deben tener localizaciones directas. Fue desarrollado por John Smith en los años 70 para ayudar a plegadores novatos o a aquellos con habilidades motoras limitadas. A algunos diseñadores también les gusta el desafío de crear buenos modelos dentro de límites tan estrictos.	Primer Objeto (baso) Segundo Objeto (pato) Tercer Objeto (Camisa) Cuarto Objeto (Pájaro) Quinto Objeto (pez) Sexto Objeto (Cangrejo) Séptimo Objeto (Corazón)	Papel boom Formatos Cuadrado Formatos A4
4	Origami en ACCIÓN	El origami no sólo representa figuras inmóviles, también existen objetos móviles donde las figuras pueden moverse de maneras ingeniosas. Un ejemplo son los instrumentalistas de Robert Lang; cuando se hallan las cabezas de las figuras en sentido contrario a sus cuerpos, sus manos se moverán, asemejándose a la acción de tocar música.	Primer Objeto (Grulla Aleteadora) Segundo Objeto (Rana Saltarín)	Papel boom Formatos Cuadrado Formatos A4

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

5.6.3 Inspiración

LEYENDA DE SADAKO SASAKI Y LAS MIL GRULLAS DE ORIGAMI

Según una leyenda japonesa, tu mayor deseo se hará realidad, si construyes mil grullas de papel. La consigna de crear grullas de papel en la lucha por la paz, se remonta a la historia de una de las pequeñas víctimas de la bomba de Hiroshima durante la Segunda Guerra Mundial.

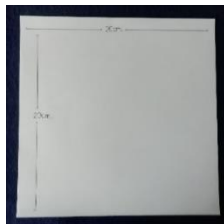
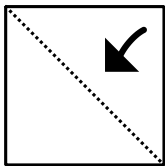
Sadako Sasaki tenía dos años cuando cayó la bomba en Hiroshima, ciudad en la que vivía. Diez años más tarde (cuando tenía 12 años), como consecuencia de la irradiación que le produjo la bomba de Hiroshima, los médicos le diagnosticaron leucemia. Cuando la pequeña Sadako estaba en el hospital recuperándose de su enfermedad, su amiga Chizuchole explicó la historia de las 1.000 grullas de papel. La historia consiste en que, si deseas algo con mucha fuerza y construyes 1.000 grullas de papel, los dioses te concederán ese deseo que tanto anhelas.

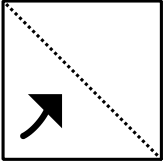
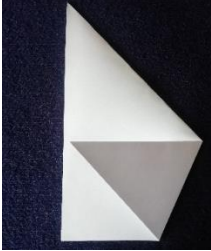
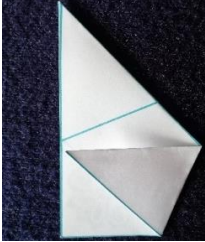
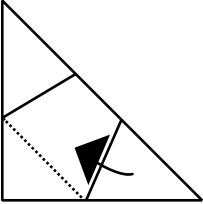
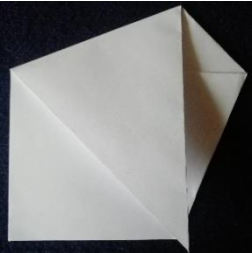
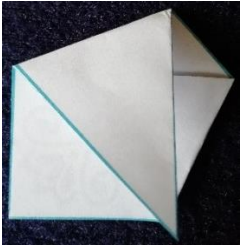
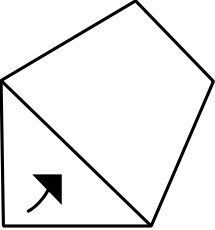
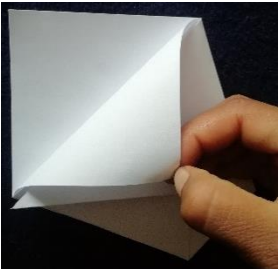
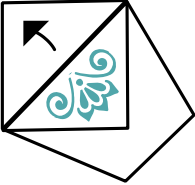
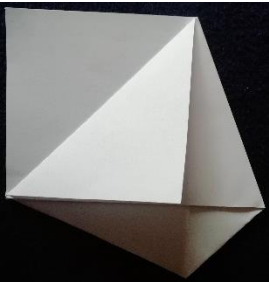
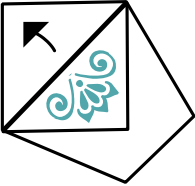
Es así como Sadako deseó curarse de su terrible enfermedad y para ello se propuso construir por sí misma 1.000 grullas de papel, aunque no logró conseguirlo porque falleció mucho antes de poder acabarlas todas. Murió en octubre de 1955 y sólo había conseguido plegar 644 grullas de papel.

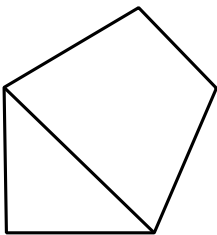
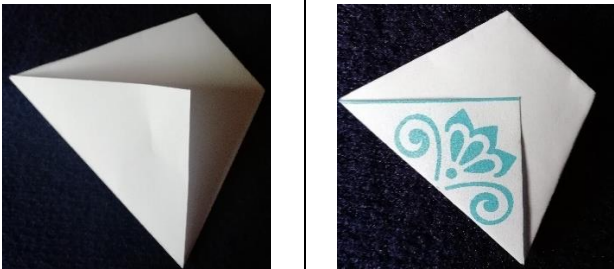
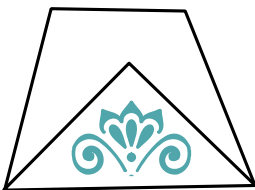
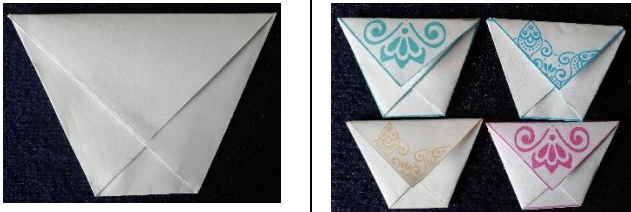
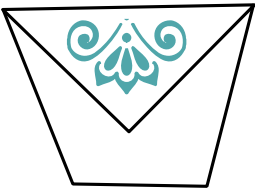
Simbólicamente, sus amigos continuaron su misión y completaron las mil grullas, con la esperanza de que se evitaran las guerras en el futuro y se consiguiera la paz entre todos los países del mundo. Tres años más tarde de la muerte de Sadako, los niños de toda la ciudad de Hiroshima le dedicaron una estatua de ella con una grulla en su mano. La estatua está en el Parque de la Paz de Hiroshima.

Cada año, para el 6 de agosto, Día de la Paz, llegan miles de grullas de papel a Hiroshima desde todos los lugares del planeta. Los niños de la ciudad cuelgan las grullas en el monumento de Sadako, con la esperanza de transmitir este mensaje a todo el mundo.

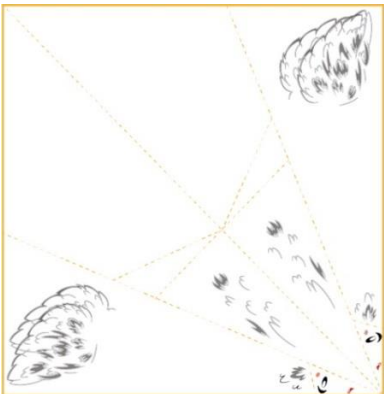
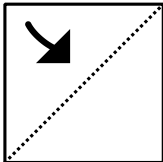
5.6.4 Propuesta

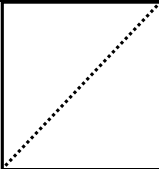
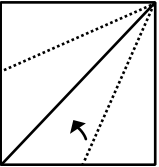
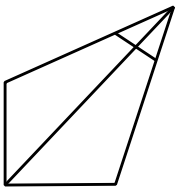
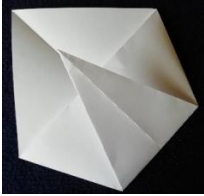
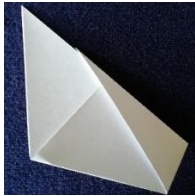
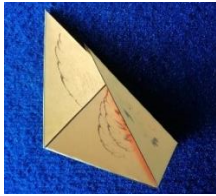
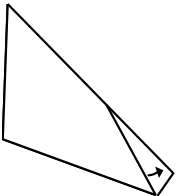
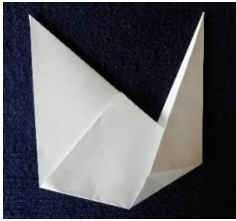
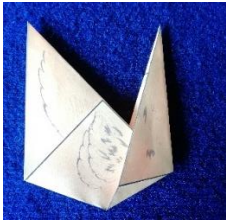
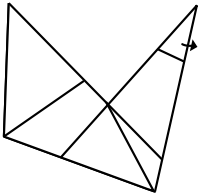
ORIGAMI PURELAND OBJETO N.º 1 “VASO”			
BOCETO  ILUSTRACIÓN 		Objetivo. – Guía para resolver el objeto origami y mejorar el área psicomotora de niños con discapacidad intelectual leve. Descripción del diseño. – Se utilizó las técnicas del plegado propias del origami, en el cual se diseñó líneas guías para los dobleces, además se realizó un proceso de abstracción del objeto a realizar, conjuntamente se manejó formas orgánicas y diversos colores de forma que el diseño sea llamativo para el niño o niña con discapacidad intelectual leve. Cromática. - Se utilizó colores que identifican al agua, además los colores asociados al género, masculino y femenino. Materiales. – Hoja de papel boom de colores. Medidas. - Formato cuadrado 20cm. X 20cm. 	
PROCESO			DESCRIPCIÓN
ORIGAMI SIN DISEÑOS	ORIGAMI CON DISEÑOS	ILUSTRACIÓN	
			Doblar las esquinas opuestas hasta formar un triángulo.

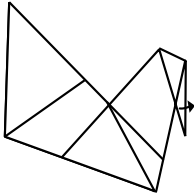
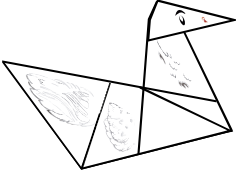
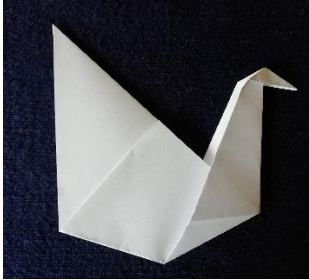
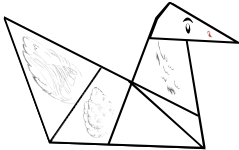
			Marcar con el pulgar hasta tener un pliegue perfecto.
			Doblar una de las esquinas por donde indican las líneas de dobles indicadas.
			Doblar la otra esquina del papel por donde indican las líneas de dobles.
			En la parte superior doblar por las líneas de dobles indicadas, hacia la parte de abajo.
			Doblar en la parte superior hasta tener un pliegue perfecto.

			Girar el objeto.	
			Doblar la esquina sobrante hacia la parte inferior del objeto.	
			Doblar por todos los pliegues hasta tener un objeto perfecto, hasta tener diferentes diseños y tamaños.	
Tiempo en realizar el objeto			Calificación por el docente encargado y psicólogo del instituto hermanas franciscanas de la caridad	
2 horas	1 hora		Docente	Psicólogo
			9,3	9,3

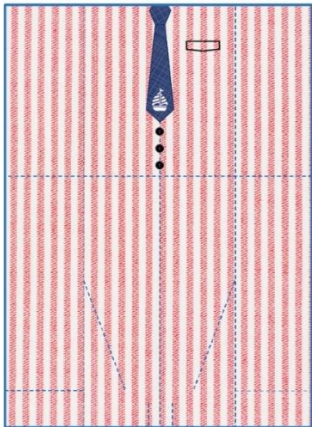
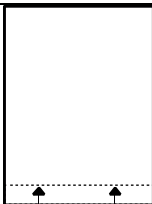
Elaborado Por: Alexandra Vizuite

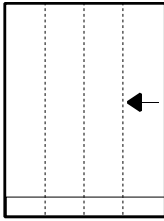
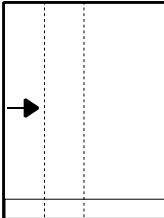
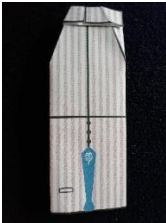
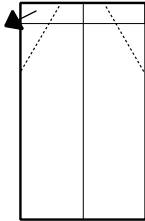
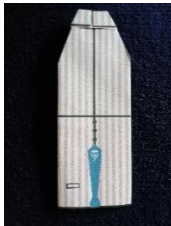
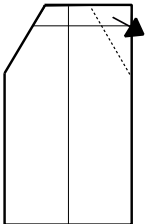
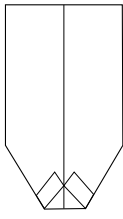
ORIGAMI PURELAND OBJETO N.º 2 “PATO”			
BOCETO  ILUSTRACIÓN 		Objetivo. – Guía para resolver el objeto origami y mejorar el área psicomotora de niños con discapacidad intelectual leve. Descripción del diseño. – Se utilizó las técnicas del plegado propias del origami, en el cual se diseñó líneas guías para los dobleces, además se realizó un proceso de abstracción del objeto a realizar, conjuntamente se manejó formas orgánicas y diversos colores de forma que el diseño sea llamativo para el niño o niña con discapacidad intelectual leve. Cromática. - Se utilizó colores que identifican al pato, además los colores asociados al mismo. Materiales. – Hoja de papel boom de colores. Medidas. - Formato cuadrado 20cm. X 20cm. 	
PROCESO			DESCRIPCIÓN
ORIGAMI SIN DISEÑOS	ORIGAMI CON DISEÑOS	ILUSTRACIÓN	
			Doblar las esquinas opuestas hasta formar un triángulo.

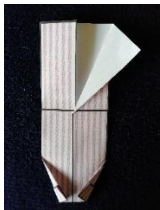
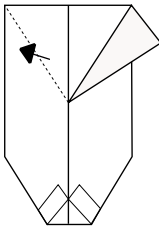
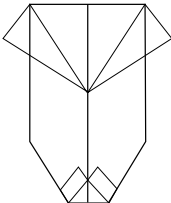
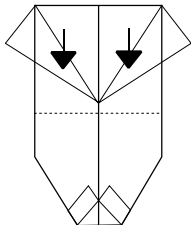
			Marcar con el pulgar hasta tener un pliegue perfecto.
			Doblar una de las esquinas por donde indican las líneas de dobles, hacia las líneas del centro.
			Doblar la otra esquina del papel por donde indican las líneas de dobles indicadas, hacia el centro.
			En la parte inferior doblar por las líneas de dobles indicadas, hacia arriba.
			Doblar por la línea del centro todo el objeto.
			Jalar el pliegue hacia adelante.

			Jalar el pliegue pequeño hacia adelante por donde se encuentran las líneas de dobles indicadas.
			Jalar el pliegue con dirección hacia adelante con el fin de formar la cabeza del pato.
			Doblar todos los pliegues hasta tener un objeto perfecto, y tendremos diferentes tamaños del objeto.
Tiempo en realizar el objeto		Calificación por el docente encargado y psicólogo del instituto hermanas franciscanas de la caridad	
2 horas	1 hora con 30 minutos	Docente	Psicólogo
		9,3	10

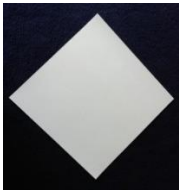
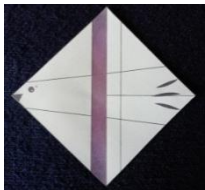
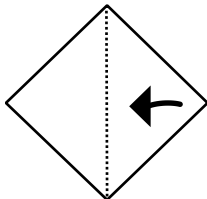
Elaborado Por: Alexandra Vizuite

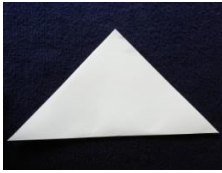
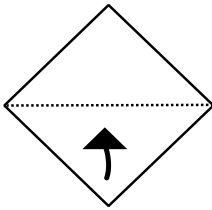
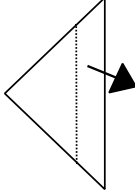
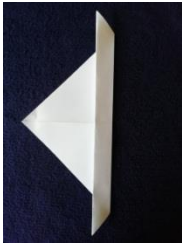
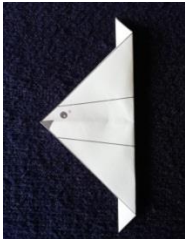
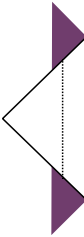
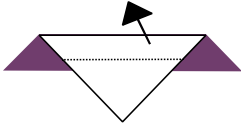
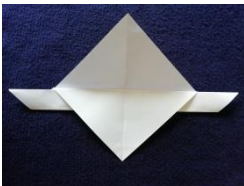
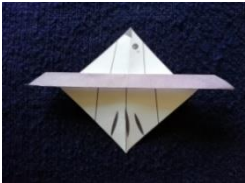
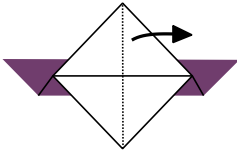
ORIGAMI PURELAND OBJETO N.º 3 “CAMISA”			
BOCETO  ILUSTRACIÓN 		Objetivo. – Guía para resolver el objeto origami y mejorar el área psicomotora de niños con discapacidad intelectual leve. Descripción del diseño. – Se utilizó las técnicas del plegado propias del origami, en el cual se diseñó líneas guías para los dobleces, además se realizó un proceso de abstracción del objeto a realizar, conjuntamente se manejó formas orgánicas y diversos colores de forma que el diseño sea llamativo para el niño o niña con discapacidad intelectual leve. Cromática. - Se utilizó colores que identifican al objeto además se hizo relación con el género masculino y femenino con el cual los niños se identifican. Materiales. – Hoja de papel boom de colores. Medidas. - Formato rectangular 21cm. X 29,7cm. 	
PROCESO			DESCRIPCIÓN
ORIGAMI SIN DISEÑOS	ORIGAMI CON DISEÑOS	ILUSTRACIÓN	
			Doblar hacia arriba por las líneas de dobles indicadas.

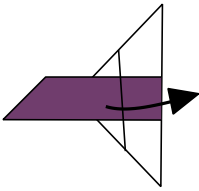
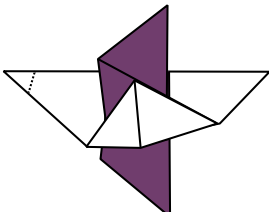
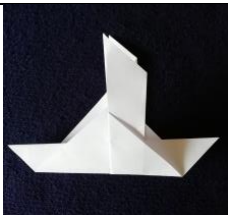
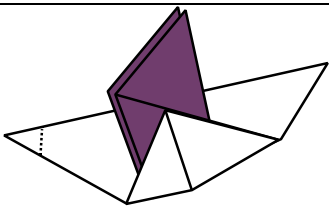
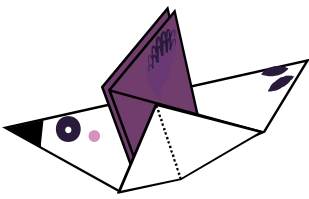
			Las puntas que se encuentran en el lado superior doblar hacia el centro de la hoja.
			Doblar las otras esquinas sobrantes hacia el centro.
			En la parte superior, lado izquierdo doblar hacia adentro por las líneas inclinadas.
			En la parte superior, lado derecho doblar hacia adentro por las líneas inclinadas.
			Girar el objeto.

			En la parte inferior lado derecho del objeto doblar por las líneas inclinadas hacia fuera.
			En la parte inferior lado izquierdo del objeto doblar por las líneas inclinadas hacia fuera.
			La parte de los dobles anteriores doblar hacia abajo hasta tocar el cuello de la camisa.
			Doblar todos los pliegues hasta tener un objeto perfecto, además tenemos diferentes diseños y tamaños del objeto.
Tiempo en realizar el objeto		Calificación por el docente encargado y psicólogo del instituto hermanas franciscanas de la caridad	
3 horas	1 hora con 45 minutos	Docente	Psicólogo
		10	10

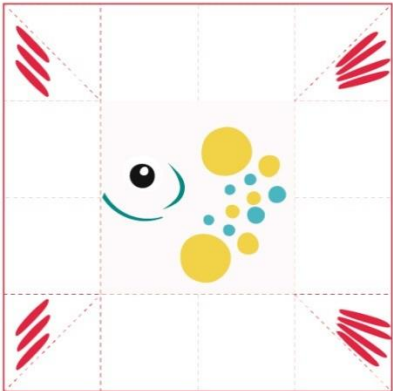
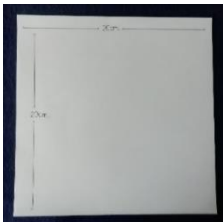
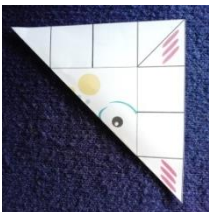
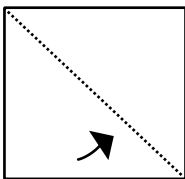
Elaborado Por: Alexandra Vizuite

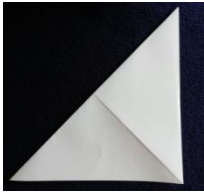
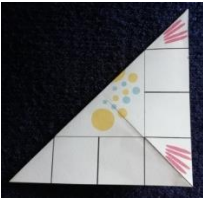
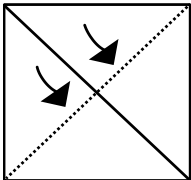
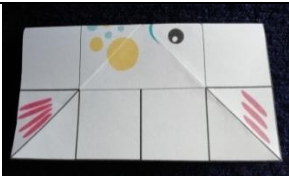
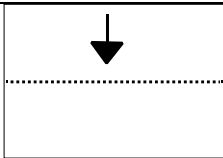
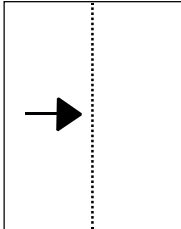
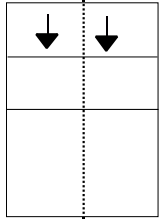
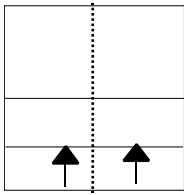
ORIGAMI PURELAND OBJETO N.º 4 “PAJARO”			
BOCETO  ILUSTRACIÓN 		Objetivo. – Guía para resolver el objeto origami y mejorar el área psicomotora de niños con discapacidad intelectual leve. Descripción del diseño. – Se utilizó las técnicas del plegado propias del origami, en el cual se diseñó líneas guías para los dobleces, además se realizó un proceso de abstracción del objeto a realizar, conjuntamente se manejó formas orgánicas y diversos colores de forma que el diseño sea llamativo para el niño o niña con discapacidad intelectual leve. Cromática. - Se utilizó colores que identifican al pájaro, además los colores asociados al mismo. Materiales. – Hoja de papel boom de colores. Medidas. - Formato cuadrado 20cm. X 20cm. 	
PROCESO			DESCRIPCIÓN
ORIGAMI SIN DISEÑOS	ORIGAMI CON DISEÑOS	ILUSTRACIÓN	
			Doblar las esquinas opuestas, por las líneas de dobles indicadas.

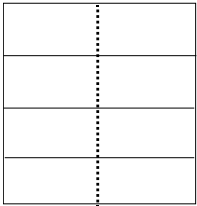
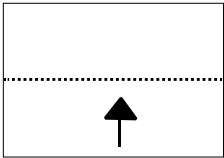
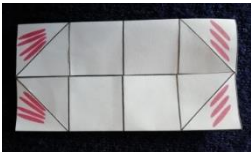
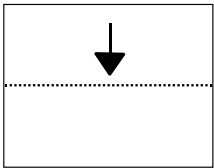
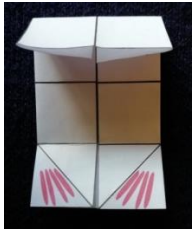
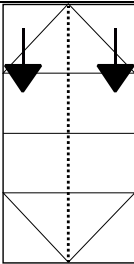
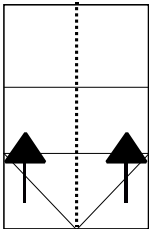
			Marcar con el pulgar hasta tener un pliegue perfecto.
			Doblar la otra esquina por donde indican las líneas de dobles indicadas, uniendo las esquinas.
			Doblar por donde indican las líneas de dobles indicadas hacia la parte de atrás.
			Doblar con el pulgar por los pliegues marcados anteriormente.
			Abrir el triangula hacia arriba y abajo.

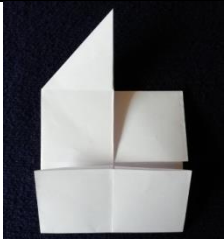
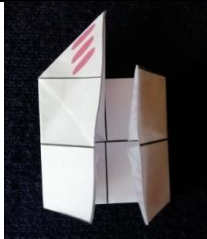
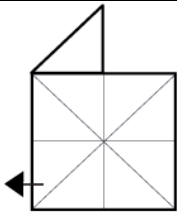
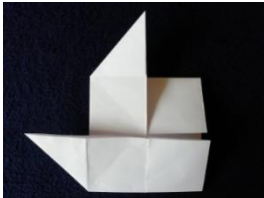
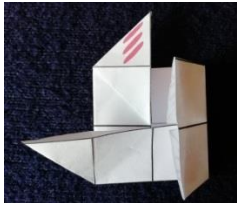
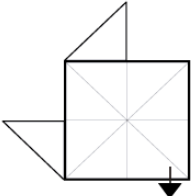
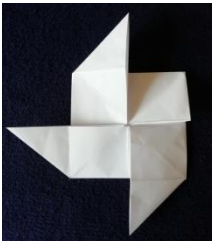
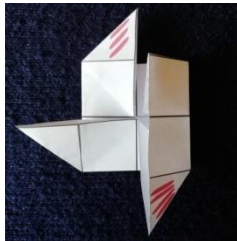
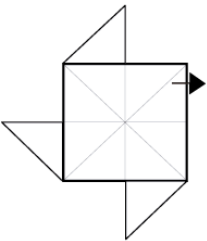
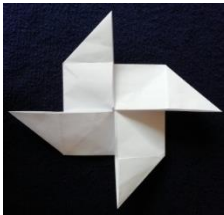
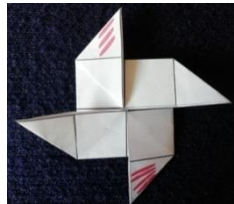
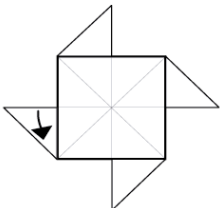
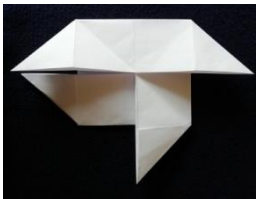
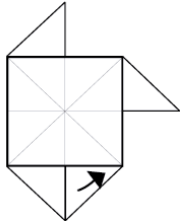
			Doblar por la línea del centro haciendo coincidir las alas.
			Jalar los pliegues de las alas hacia arriba por las líneas de dobles indicadas.
			Doblar con el pulgar hasta tener dobleces perfectos.
			Doblar todos los pliegues hasta tener un objeto perfecto, y tendremos diferentes tamaños del objeto.
Tiempo en realizar el objeto		Calificación por el docente encargado y psicólogo del instituto hermanas franciscanas de la caridad	
2 horas	1 hora con 30 minutos	Docente	Psicólogo
		10	10

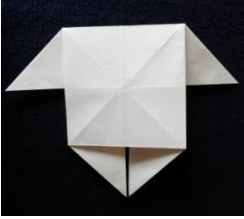
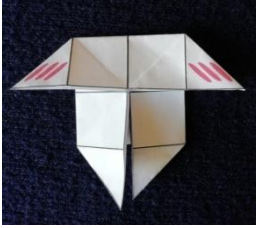
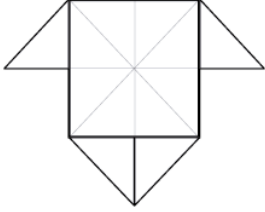
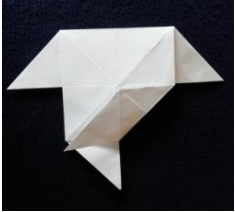
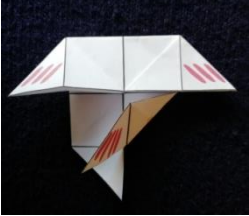
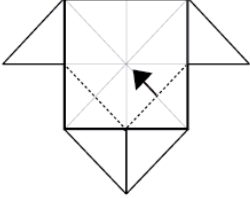
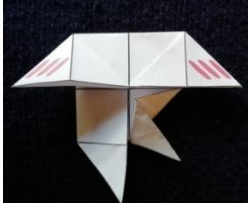
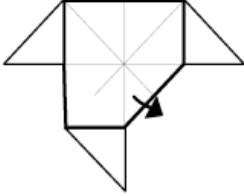
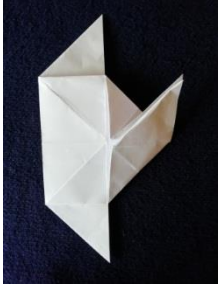
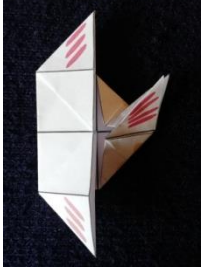
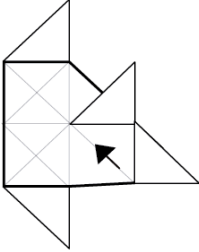
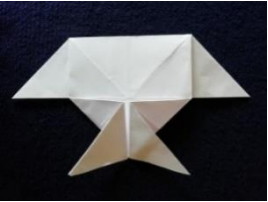
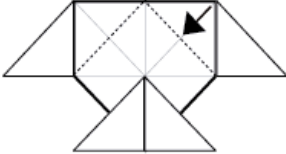
Elaborado Por: Alexandra Vizuite

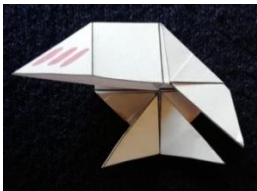
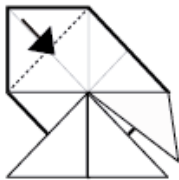
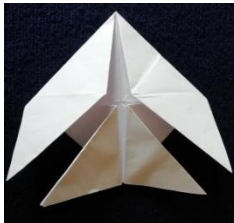
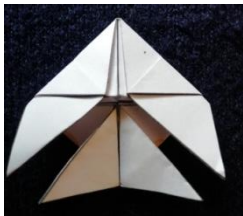
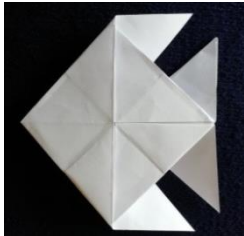
ORIGAMI PURELAND OBJETO N.º 5 “PEZ”			
BOCETO  ILUSTRACIÓN 		Objetivo. – Guía para resolver el objeto origami y mejorar el área psicomotora de niños con discapacidad intelectual leve. Descripción del diseño. – Se utilizó las técnicas del plegado propias del origami, en el cual se diseñó líneas guías para los dobleces, además se realizó un proceso de abstracción del objeto a realizar, conjuntamente se manejó formas orgánicas y diversos colores de forma que el diseño sea llamativo para el niño o niña con discapacidad intelectual leve. Cromática. - Se utilizó colores que identifican al pez además los colores asociados al mismo. Materiales. – Hoja de papel boom de colores. Medidas. - Formato cuadrado 20cm. X 20cm. 	
PROCESO			DESCRIPCIÓN
ORIGAMI SIN DISEÑOS	ORIGAMI CON DISEÑOS	ILUSTRACIÓN	
			Doblar las esquinas opuestas hasta formar un triángulo.

			Doblar las otras dos esquinas opuestas y marcar con el pulgar hasta tener un pliegue perfecto.
			Doblar por la mitad del papel de forma horizontal.
			Doblar por la mitad del papel de forma vertical.
			Doblar la hoja de la parte superior por donde indican las líneas, hacia el centro.
			Doblar la otra parte de la hoja, hacia el centro.

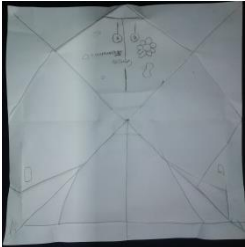
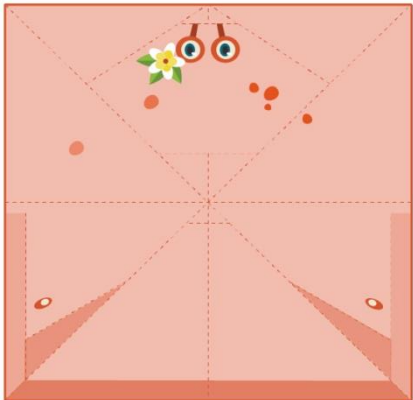
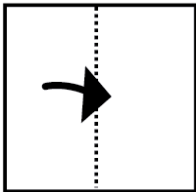
			Abrir los dobletes.
			Doblar la hoja de la parte inferior por donde indican las líneas, hacia el centro
			Doblar la otra parte de la hoja, hacia el centro
			Doblar hacia el centro la parte superior de la hoja.
			Doblar hacia el centro la parte inferior de la hoja.
			Luego de formar un cuadrado, sacamos cierta

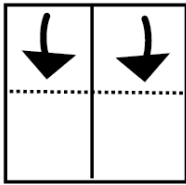
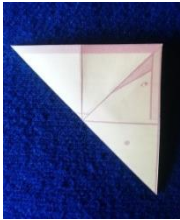
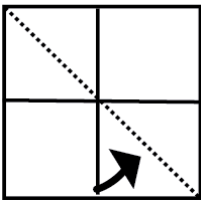
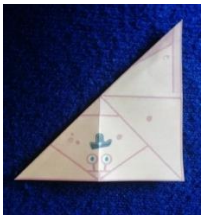
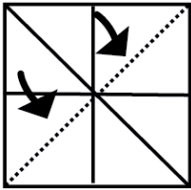
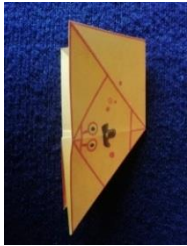
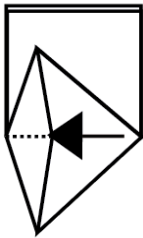
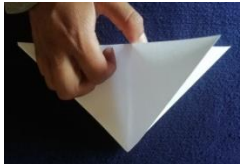
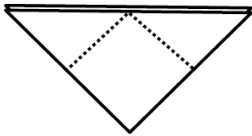
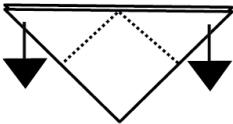
			parte de la hoja superior izquierda formando un triángulo.
			Sacamos una parte de la hoja inferior formando un triángulo pequeño.
			Sacamos una parte de la hoja inferior derecha formando un triángulo pequeño.
			Sacamos una parte de la hoja superior derecha formando un triángulo pequeño.
			Doblar la esquina izquierda hacia la parte de bajo.

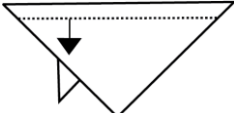
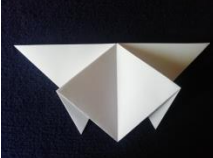
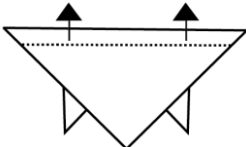
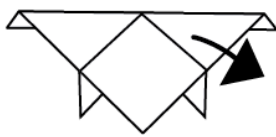
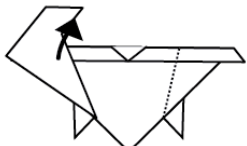
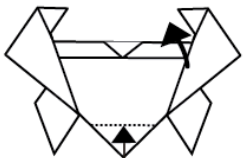
			Doblar la esquina inferior izquierda hacia la parte de abajo.
			Doblar la esquina de la parte inferior derecha, hacia el centro.
			Doblar la esquina de la parte inferior izquierda, hacia el centro.
			Doblar los triángulos pequeños, hacia fuera.
			Doblar los triángulos pequeños, hacia fuera.

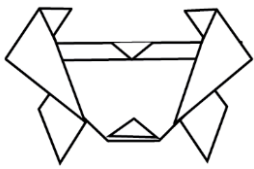
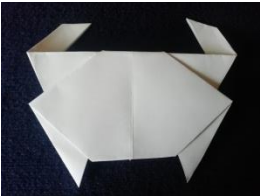
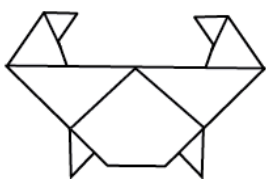
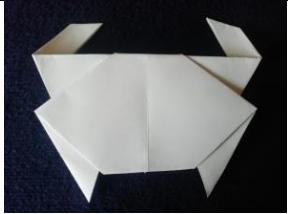
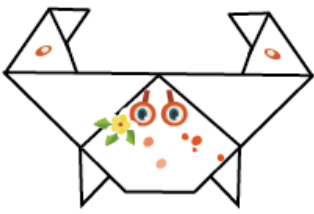
			Doblar la esquina de la parte superior derecha hacia el centro.
			Doblar la esquina de la parte superior izquierda hacia el centro.
			Doblar con el pulgar todos los pliegues hasta tener un objeto perfecto y tendremos diferentes tamaños y múltiples colores.
Tiempo en realizar el objeto		Calificación por el docente encargado y psicólogo del instituto hermanas franciscanas de la caridad	
3horas con 40 minutos	1 hora con 40 minutos	Docente	Psicólogo
		10	9,3

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

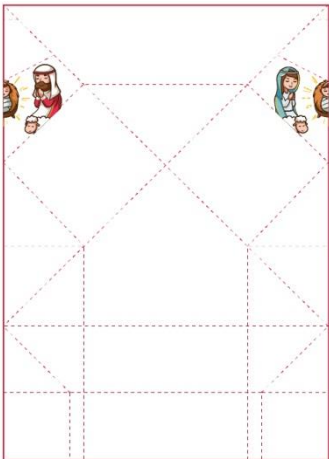
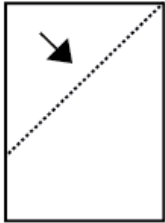
ORIGAMI PURELAND OBJETO N.º 6 “CANGREJO”			
BOCETO 		Objetivo. – Guía para resolver el objeto origami y mejorar el área psicomotora de niños con discapacidad intelectual leve.	
ILUSTRACIÓN 		Descripción del diseño. – Se utilizó las técnicas del plegado propias del origami, en el cual se diseñó líneas guías para los dobleces, además se realizó un proceso de abstracción del objeto a realizar, conjuntamente se manejó formas orgánicas y diversos colores de forma que el diseño sea llamativo para el niño o niña con discapacidad intelectual leve.	
		Cromática. - Se utilizó colores que identifican al cangrejo, además los colores asociados al mismo animal.	
		Materiales. – Hoja de papel boom de colores.	
		Medidas. - Formato cuadrado 20cm. X 20cm. 	
PROCESO			DESCRIPCIÓN
ORIGAMI SIN DISEÑOS	ORIGAMI CON DISEÑOS	ILUSTRACIÓN	
			Doblar por la mitad por donde indican las líneas en forma vertical.

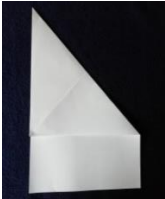
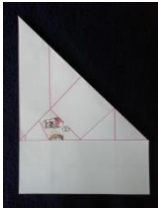
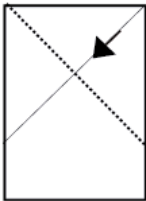
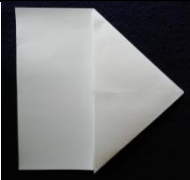
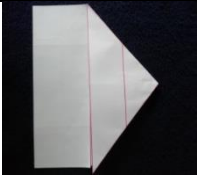
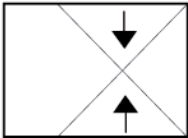
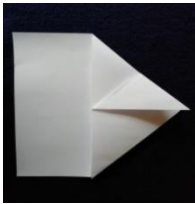
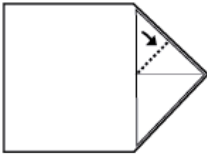
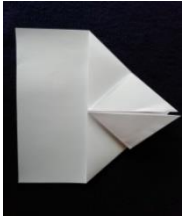
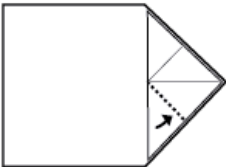
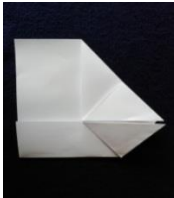
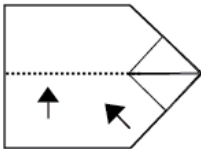
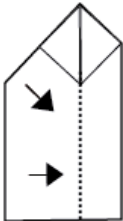
			Doblar por la mitad de la hoja en forma horizontal.
			Doblar las esquinas opuestas formando un triángulo.
			Doblar las otras esquinas opuestas sobrante, con el fin de formar un triángulo.
			Formar un triángulo en la parte superior.
			Formar un triángulo introduciendo las hojas del cuadrado hacia el centro.
			Doblar con el pulgar hasta tener un triángulo perfecto.

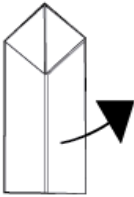
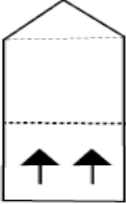
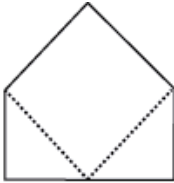
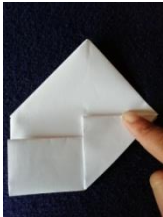
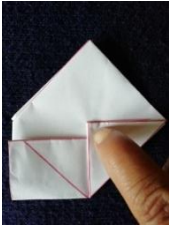
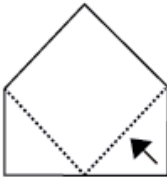
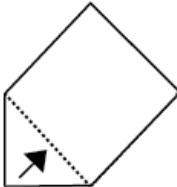
			Doblar el pliegue de lado izquierdo por las líneas que indican, hacia abajo.
			Doblar el pliegue de lado derecho, hacia abajo por donde indican las líneas.
			En la parte superior del objeto doblar hacia atrás por donde indican las líneas.
			Doblar hacia arriba el pliegue indicado para formar la tenaza del cangrejo.
			Doblar hacia arriba el pliegue indicado para formar la otra tenaza del cangrejo.
			En la parte inferior doblar hacia atrás por donde indican las líneas.

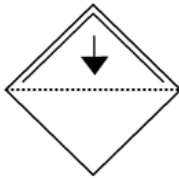
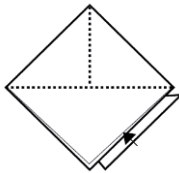
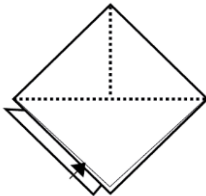
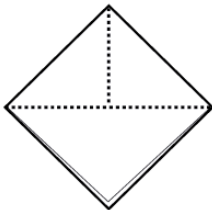
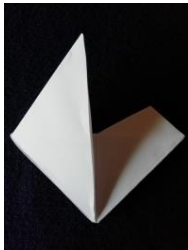
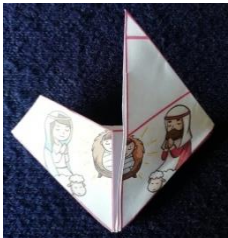
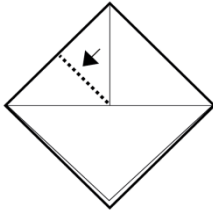
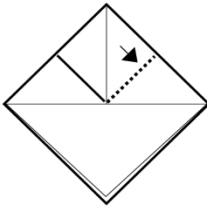
			En el pliegue formado anteriormente realizamos otro doble por donde indican las líneas.
			Doblamos con el pulgar todo el objeto.
			Doblar los pliegues hasta tener un objeto perfecto y tendremos diferentes tamaños y variedad en colores y múltiples diseños.
Tiempo en realizar el objeto		Calificación por el docente encargado y psicólogo del instituto hermanas franciscanas de la caridad	
3 horas con 40 minutos	1 hora con 30 minutos	Docente	Psicólogo
		9	9,3

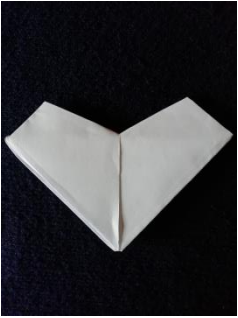
Elaborado Por: Alexandra Vizuite

ORIGAMI PURELAND OBJETO N.º 7 “CORAZON”			
BOCETO 		Objetivo. – Guía para resolver el objeto origami y mejorar el área psicomotora de niños con discapacidad intelectual leve.	
ILUSTRACIÓN 		Descripción del diseño. – Se utilizó las técnicas del plegado propias del origami, en el cual se diseñó líneas guías para los dobleces, además se realizó un proceso de abstracción del objeto a realizar, conjuntamente se manejó formas orgánicas y diversos colores de forma que el diseño sea llamativo para el niño o niña con discapacidad intelectual leve.	
		Cromática. - Se utilizó colores que identifican al corazón.	
		Materiales. – Hoja de papel boom de colores.	
		Medidas. - Formato cuadrado 21cm. X 29.7cm. 	
PROCESO			DESCRIPCIÓN
ORIGAMI SIN DISEÑOS	ORIGAMI CON DISEÑOS	ILUSTRACIÓN	
			Doblar la esquina izquierda hacia el lado opuesto.

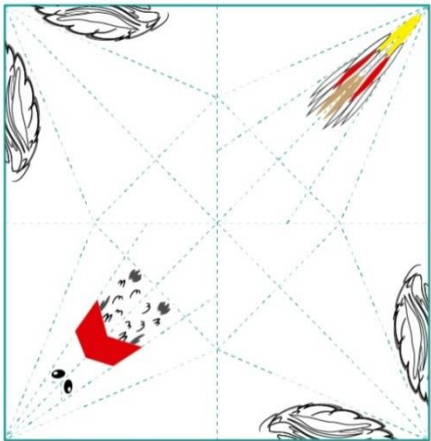
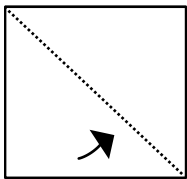
			Doblar la esquina derecha hacia el lado opuesto.
			Unir la esquina derecha e izquierda hacia el centro.
			El pliegue izquierdo doblar hacia arriba.
			El pliegue derecho doblar hacia arriba formando un rombo.
			Doblar la parte inferior derecha por donde indican las líneas.
			Doblar la parte inferior izquierda por donde indican las líneas.

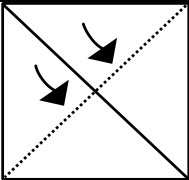
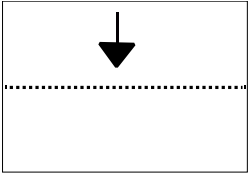
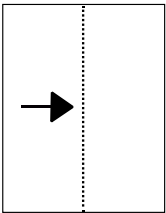
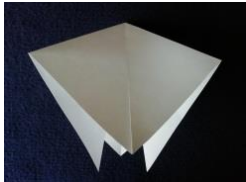
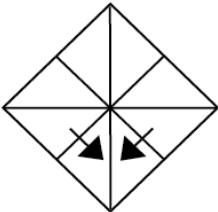
			Girar el objeto.
			Doblar la parte inferior hacia arriba por donde indican las líneas.
			Doblar de nuevo hacia arriba por donde indican las líneas.
			Doblar la esquina derecha hacia arriba formando un triángulo.
			Doblar la esquina izquierda hacia arriba formando un triángulo.
			El triángulo superior doblar hacia abajo por

			donde indican las líneas.
			Introducir el primer triángulo izquierdo dentro de la solapa superior.
			Introducir el segundo triángulo derecho dentro de la solapa superior.
			Doblar con el pulgar todos los pliegues.
			Los pliegues de la parte superior doblar hacia atrás por donde indican las líneas.
			Los pliegues de la parte superior doblar hacia atrás por donde indican las líneas.

			Doblar con el pulgar hasta tener un objeto perfecto, además tenemos diferentes diseños y múltiples colores.
Tiempo en realizar el objeto		Calificación por el docente encargado y psicólogo del instituto hermanas franciscanas de la caridad	
2 horas	1 hora con 30 minutos	Docente	Psicólogo
		9,3	9,3

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

ORIGAMI PURELAND OBJETO N.º 8 “GRULLA ALETEADORA”			
BOCETO  ILUSTRACIÓN 		Objetivo. – Guía para resolver el objeto origami y mejorar el área psicomotora de niños con discapacidad intelectual leve. Descripción del diseño. – Se utilizó las técnicas del plegado propias del origami, en el cual se diseñó líneas guías para los dobleces, además se realizó un proceso de abstracción del objeto a realizar, conjuntamente se manejó formas orgánicas y diversos colores de forma que el diseño sea llamativo para el niño o niña con discapacidad intelectual leve. Cromática. - Se utilizó colores que identifican al ave grulla, además se utilizó hojas de papel boom asociados al género, masculino y femenino Materiales. – Hoja de papel boom de colores Medidas. - Formato cuadrado 20cm. X 20cm. 	
PROCESO			DESCRIPCIÓN
ORIGAMI SIN DISEÑOS	ORIGAMI CON DISEÑOS	ILUSTRACIÓN	
			Doblar las esquinas opuestas hasta formar un triángulo.
			Marcar con el pulgar hasta tener

			un pliegue perfecto y formar un triángulo.
			Doblar la hoja por la mitad por donde indican las líneas de dobles.
			Realizamos el mismo proceso anterior, pero en sentido contrario.
			Abrir la hoja formando un rombo, introducimos las esquinas de la hoja hacia el centro y aplastamos la hoja ya que se doblarán rápidamente por los dobleces realizados anteriormente.
			Doblar la esquina superior derecha hacia el centro por donde indican las líneas.

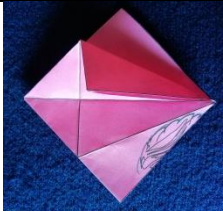
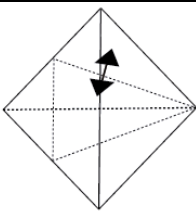
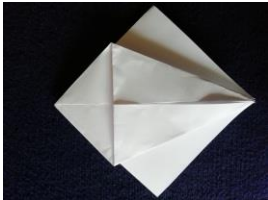
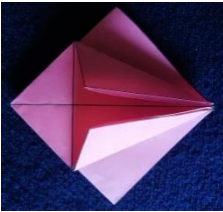
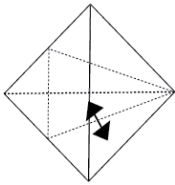
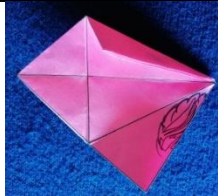
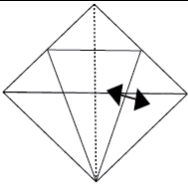
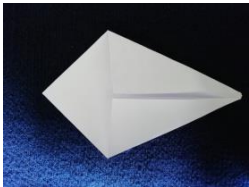
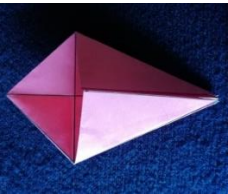
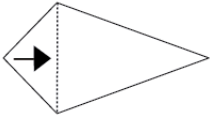
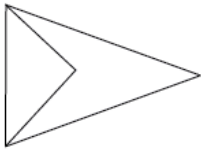
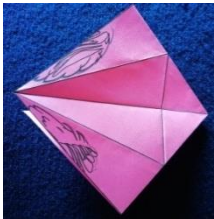
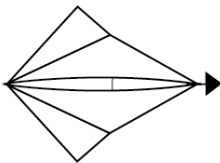
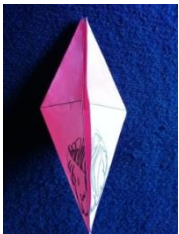
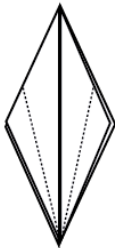
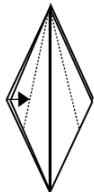
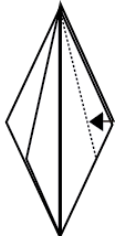
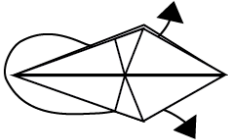
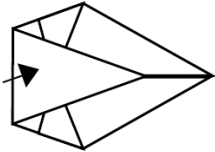
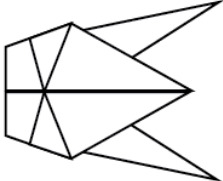
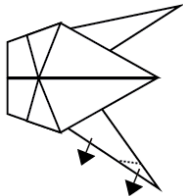
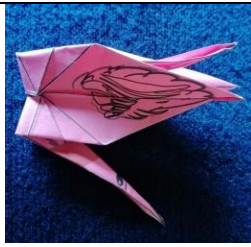
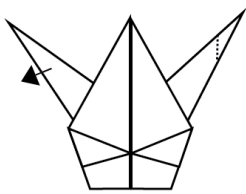
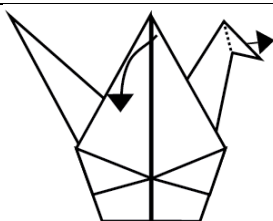
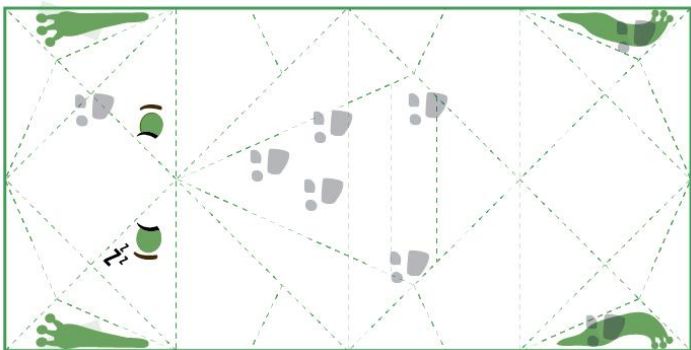
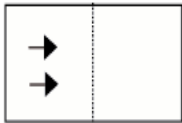
			
			Doblar la otra esquina inferior derecha hacia el centro por donde indican las líneas.
			Girar el objeto y doblar la esquina inferior derecha hacia el centro.
			Doblar la esquina superior derecha hacia el centro por donde indican las líneas.
			Doblar la punta de la esquina sobrante hacia atrás y hacia adelante para que tenga unos dobles a ambos lados.
			Hablar tos los dobles de los dos lados hasta que nos encontremos en la primera

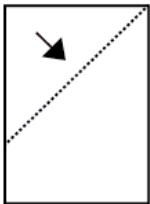
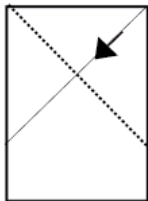
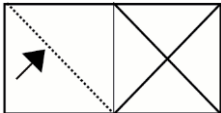
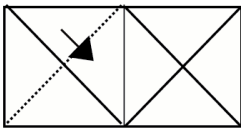
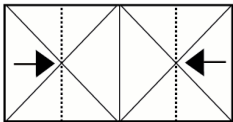
			figura de un rombo.
			Doblar muy cuidadosamente ambos lados hasta formar un rombo alargado
			Doblar la esquina de la parte superior izquierda hacia el centro.
			Doblar la otra esquina opuesta hacia el centro por donde indican las líneas.
			Doblar hacía el centro la esquina de la parte inferior izquierda.

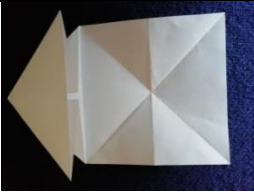
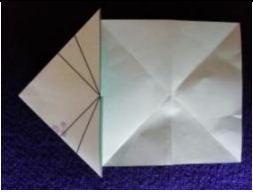
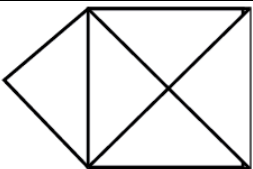
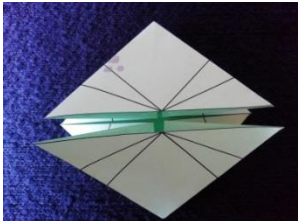
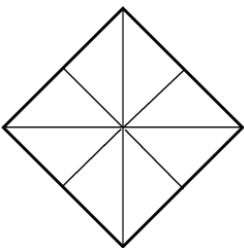
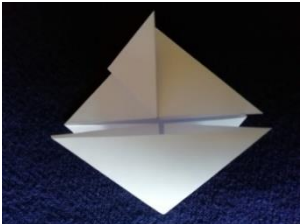
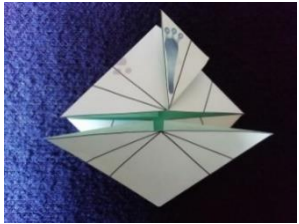
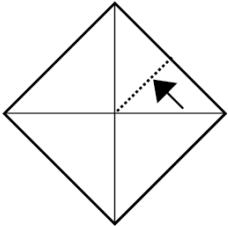
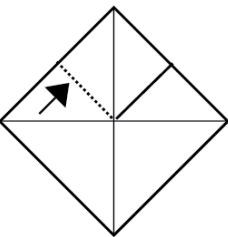
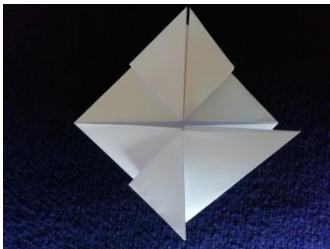
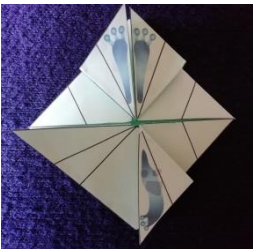
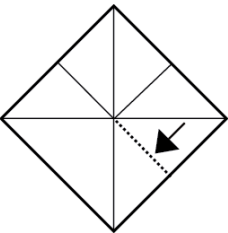
			Doblar hacia el centro la última esquina sobrante hacia el centro.
			Abrir por el centro muy cuidadosamente hasta tener esta figura.
			Doblar hacia arriba la primera punta.
			Doblar hacia la derecha la punta sobrante.
			Cuidadosamente abrimos el objeto por la mitad y formamos el ala de la grulla.
			Sacamos el primer pliegue hacia abajo.

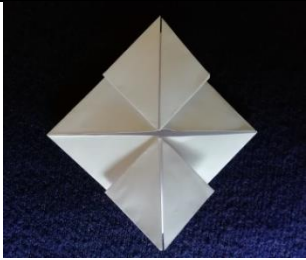
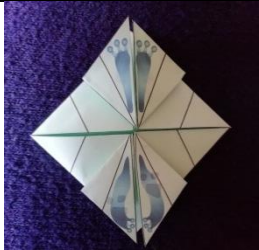
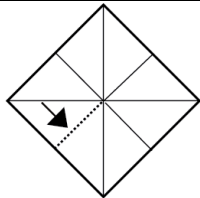
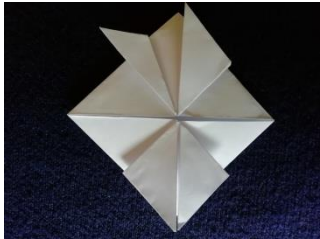
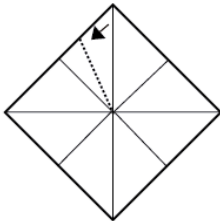
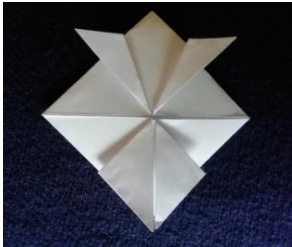
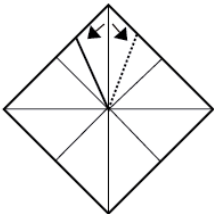
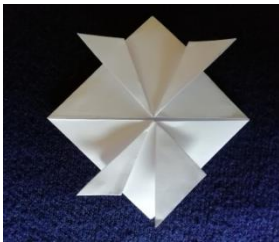
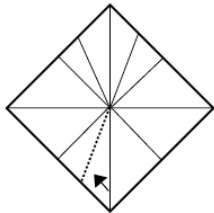
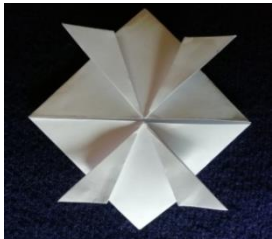
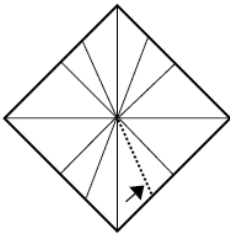
			
			El segundo pliegue sacamos hacía la izquierda.
			En el primer pliegue doblamos para formar la cabeza de la grulla
			Doblar con el pulgar hasta tener objetos perfectos, además tendremos diferentes tamaños y múltiples colores de la grulla.
Tiempo en realizar el objeto		Calificación por el docente encargado y psicólogo del instituto hermanas franciscanas de la caridad	
2 horas	1 hora con 30 minutos	Docente	Psicólogo
		9,3	9,3

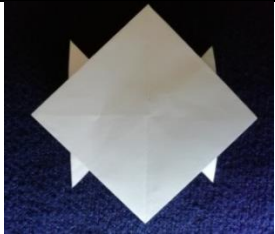
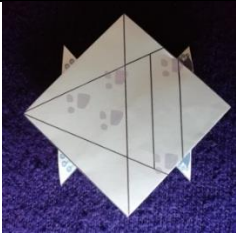
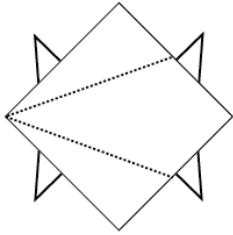
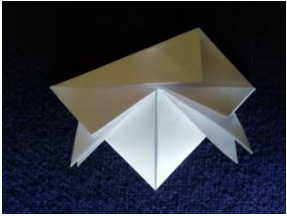
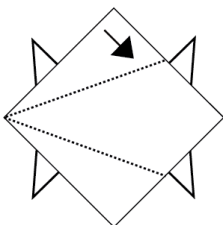
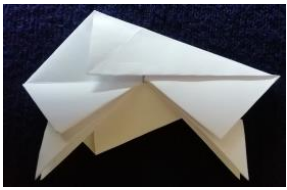
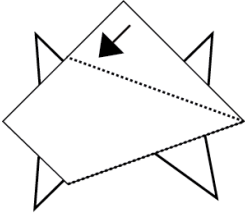
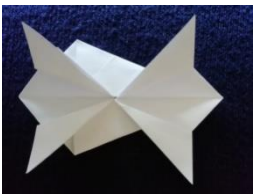
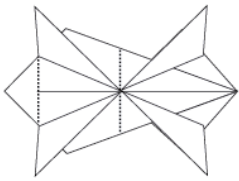
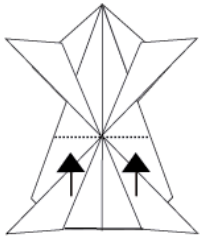
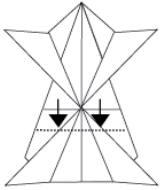
Elaborado Por: Alexandra Vizuite

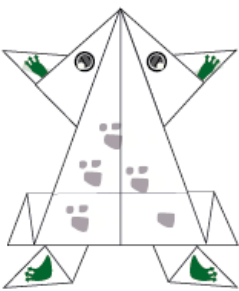
ORIGAMI PURELAND OBJETO N.º 9 “RANA SALTARINA”			
BOCETO 		Objetivo. – Guía para resolver el objeto origami y mejorar el área psicomotora de niños con discapacidad intelectual leve.	
ILUSTRACIÓN 		Descripción del diseño. – Se utilizó las técnicas del plegado propias del origami, en el cual se diseñó líneas guías para los dobleces, además se realizó un proceso de abstracción del objeto a realizar, conjuntamente se manejó formas orgánicas y diversos colores de forma que el diseño sea llamativo para el niño o niña con discapacidad intelectual leve.	
		Cromática. - Se utilizó colores que identifican rana, además se utilizó hojas de papel boom asociados al género, masculino y femenino	
		Materiales. – Hoja de papel boom de colores	
		Medidas. - Formato cuadrado 10cm. X 20cm. 	
PROCESO			DESCRIPCIÓN
ORIGAMI SIN DISEÑOS	ORIGAMI CON DISEÑOS	ILUSTRACIÓN	
			Doblar por la mitad formando un cuadrado.

			Marcar con el pulgar la esquina superior izquierda hacia el centro formado un triángulo.
			Doblar la esquina superior derecha hacia el centro formando un triángulo.
			Doblar la otra esquina lado inferior izquierdo hacia el centro.
			En la parte superior izquierda doblar hacia el centro hasta formar un triángulo.
			Doblar la hoja hacia el centro.
			Introducir muy cuidadosamente hacia a dentro

			para formar un triángulo.
			Realizar el mismo proceso anterior hasta tener dos triángulos.
			En el parte superior izquierdo realizar los dobles hacia arriba.
			En el parte superior derecho realizar los dobles hacia arriba formando un rombo con otro paso y realizado anteriormente.
			En la parte inferior derecha realizar los dobles hacia abajo.
			Doblar en la parte inferior

			izquierda hasta formar un rombo.
			Procedemos a doblar pliegues más pequeños en el parte superior izquierdo doblar hacia atrás.
			Doblar en el parte superior derecho hacia atrás haciendo coincidir por las líneas dobladas anteriormente.
			En la parte inferior doblar hacia atrás.
			Doblar en la parte inferior hacia atrás.
			Girar el objeto.

			
			Girar el objeto, doblar la parte superior hacia el centro.
			Realizar el mismo proceso anterior en el lado opuesto.
			Abrir el objeto.
			Doblar en la parte inferior la punta hacia arriba.
			Introducir cuidadosamente por las líneas que indica el

			objeto hacia dentro.
			Doblar con el pulgar todos los pliegues hasta tener un objeto perfecto, además tendremos diferentes tamaños, diseños y diversos colores.
Tiempo en realizar el objeto		Calificación por el docente encargado y psicólogo del instituto hermanas franciscanas de la caridad	
2 horas	1 hora con 30 minutos	Docente	Psicólogo
		10	10

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

5.6.5 Fichas de observación

5.6.5.1 Evaluaciones del primer aspecto “Motricidad fina”

Análisis de la situación inicial, los niños se encuentran en un conocimiento del 2% en lo que se refiere a la manipulación del papel y sus respectivos dobleces, dicho porcentaje se determinó a través de las evaluaciones realizadas por el Psicólogo de la institución, esta información será la base para empezar con la técnica del origami

Para esta evaluación se tomará en cuenta los aspectos de la coordinación motora fina, en el cual se puntualizan aspectos primordiales en los cuatro ítems que se detallan a continuación:

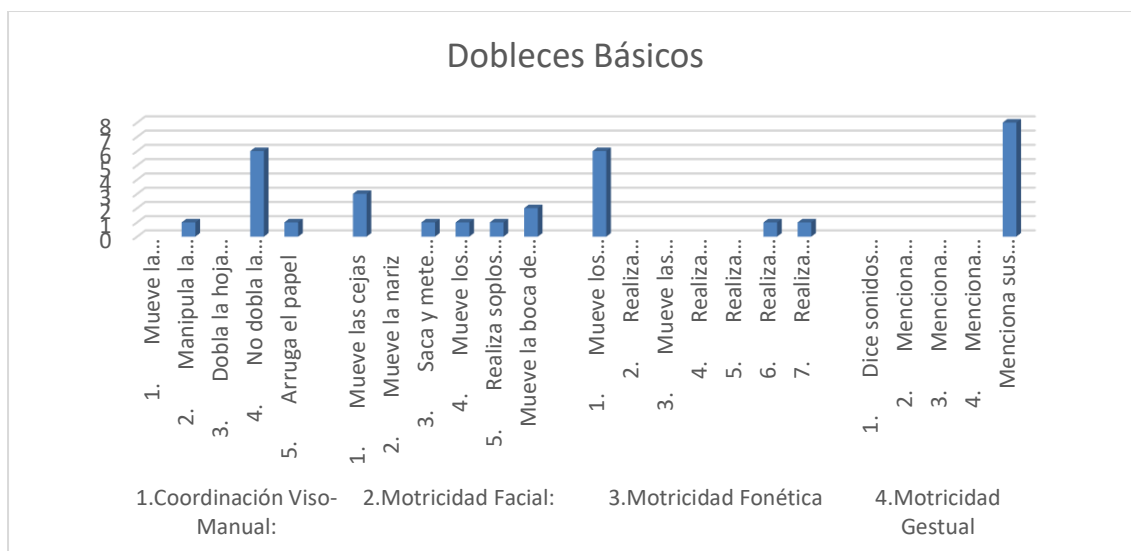
ASPECTOS DE LA COORDINACION MOTORA FINA		
1.Coordinación Viso-Manual:	Utiliza simultáneamente las manos y la vista. Llevará a dominar su mano.	1. Mueve la hoja de forma correcta 2. Manipula la hoja sin tener cuidado 3. Dobla la hoja de acuerdo a las indicaciones 4. No dobla la hoja de acuerdo a las indicaciones 5. Arruga el papel
2.Motricidad Facial:	Todo lo implicado a musculatura facial para apoyar a las palabras, comunicación facial. Posee 2 componentes; el dominio muscular y la posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través del cuerpo y de gestos de la cara.	1. Mueve las cejas 2. Mueve la nariz 3. Saca y mete la lengua 4. Mueve los labios superiores e inferiores 5. Realiza soplos cortos 6. Mueve la boca de un lado al otro
3.Motricidad Fonética	Sonidos sin madures sistemático Se debe estimular el desarrollo hablando, jugando e incitando al niño a relacionar objetos, personas, animales con sonidos.	1. Mueve los dedos independientemente 2. Realiza mímicas al escuchar una canción 3. Mueve las manos imitando a un animal

		4. Realiza gestos: sonrisa 5. Realiza gestos: tristes 6. Realiza gestos: asombro 7. Realiza gestos: miedo
4.Motricidad Gestual	Referido a la dominación de mano luego de dedos. Se hace necesario el conocimiento de cada uno de los dedos individualmente y en conjunto para el dominio de las tareas	1. Dice sonidos de algunos animales 2. Menciona sonidos 3. Menciona una adivinanza 4. Menciona palabras con fonemas 5. Menciona sus nombres

Elaborado Por: Alexandra Vizuite

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO						
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS						
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO						
TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE. TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca						
TABLA DE EVALUACIÓN "MOTRICIDAD FINA"						
ACTIVIDAD (DOBLECES DEL ORIGAMI "VALLES, MONTES")						
N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	4	1	6	5
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	4	4	1	5
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	4	5	1	5
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	4	6	1	5
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	4	6	1	5
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	2	1	1	5
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	5	3	7	5
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	4	1	1	5

Gráfico N° 11.- Dobleces básicos



Elaborado Por: Alexandra Vizuete

Análisis del primer nivel: Nivel de dobleces básicos que corresponden a valles y montes, se evidencio notablemente que la mayoría de los niños no tiene cuidado al momento de realizar los dobleces, además realizan gestos al no entender las indicaciones como, por ejemplo: gestos de asombro, miedo y movimientos de los dedos; en lo que respecta a la motricidad gestual mencionan el nombre del objeto de forma clara. Realizando esta evaluación se determinó que el niño aun no siente confianza en el momento de iniciar nuevas actividades “dobleces básicos”; por lo cual se dio la necesidad de implementar nuevos elementos como la música, entablar una conversación de sus actividades diarias con la finalidad de ganar esa confianza deliberada para decirme que no entiende y no mostrar autoridad ante ellos simplemente que ellos realicen el objeto porque a ellos les llama la atención en este nivel nos permitió cumplir con la fase uno que se refiere a la empatía.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



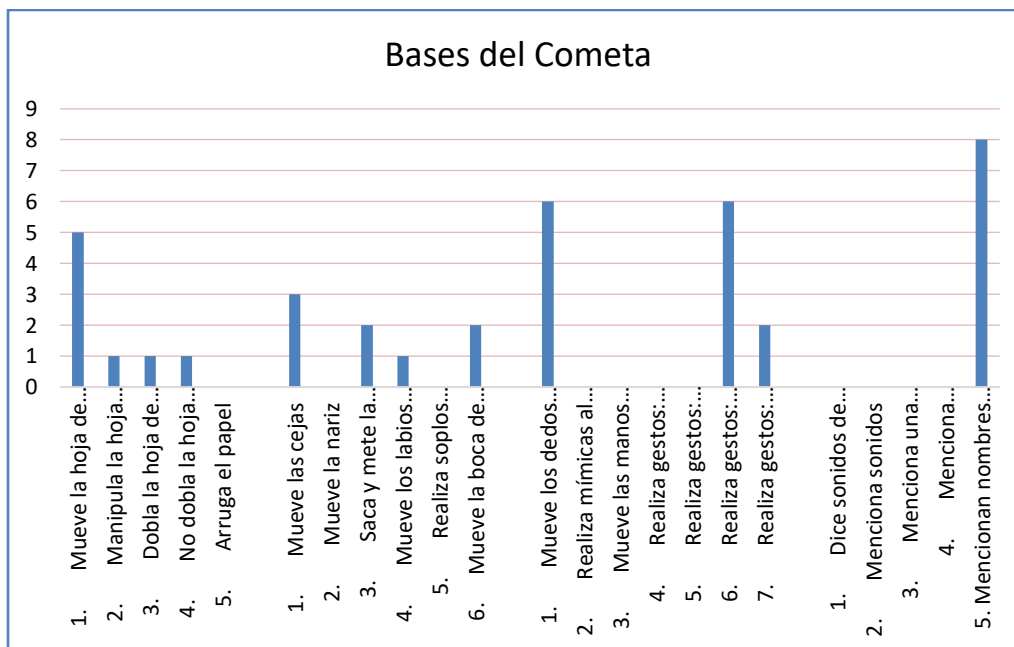
TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos
Realizado por: Rosa Alexandra Vizúete Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "MOTRICIDAD FINA"

ACTIVIDAD (BASES DEL COMETA)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	1	1	6	5
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	3	3	6	5
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	1	1	6	5
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	1	3	6	5
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	1	1	6	5
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	4	6	7	5
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	2	5	6	5
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	1	6	7	5

Gráfico N° 12.- Bases del Cometa



Elaborado Por: Alexandra Vizúete

Análisis: Bases del cometa, se evidencio notablemente que la mayoría de los niños no tiene cuidado al momento de manipular la hoja, además realizan gestos al no entender las indicaciones como, por ejemplo: gestos de asombro, miedo y movimientos de los dedos; en lo que respecta a la motricidad gestual mencionan el nombre del objeto de forma clara.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

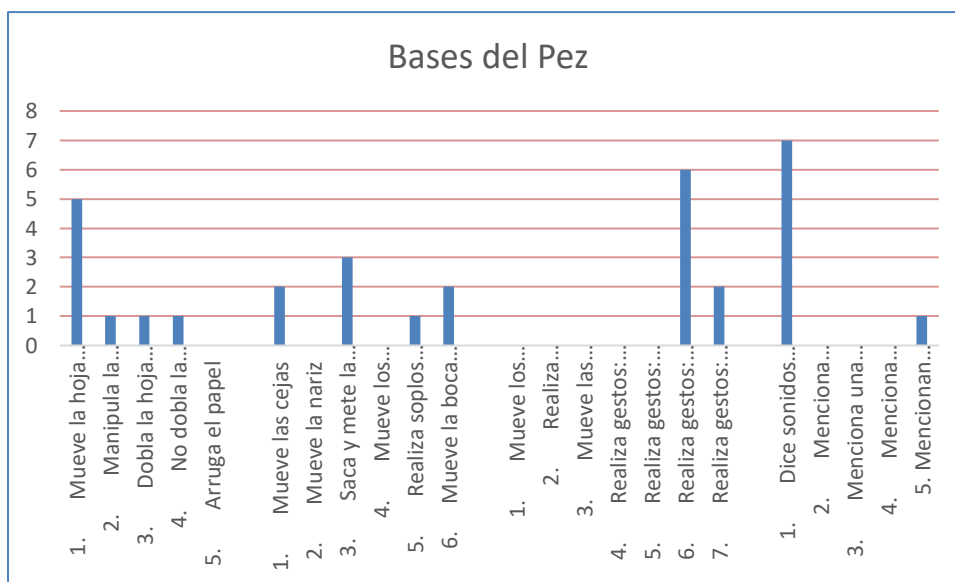
TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuete Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "MOTRICIDAD FINA"

ACTIVIDAD (BASES DEL PEZ)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACION MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	1	1	6	1
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	3	3	6	1
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	1	1	6	1
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	1	3	6	1
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	1	3	6	1
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	4	6	7	1
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	2	5	6	5
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	1	6	7	1

Gráfico N° 13.- Bases del Pez



Elaborado Por: Alexandra Vizuete

Análisis: Bases del pez, se evidencio que la mayoría de los niños no tiene cuidado al momento de doblar las hojas, simultáneamente realizan gestos al no entender las indicaciones como, por ejemplo: movimiento de las cejas, boca y soplos además gestos de asombro, miedo y movimientos de los dedos; en lo que respecta a la motricidad gestual mencionan el sonido del animal a realizarse.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.

TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

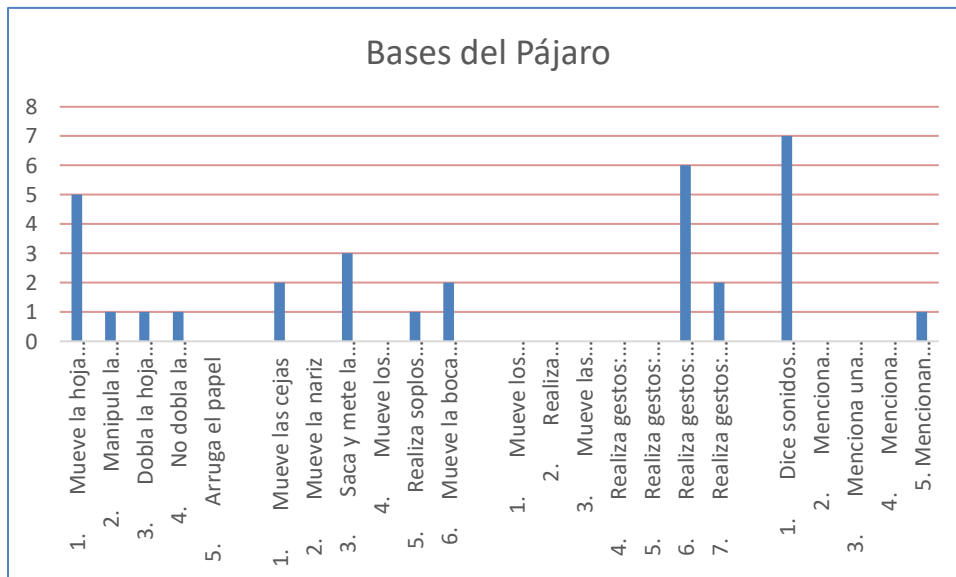
Realizado por: Rosa Alexandra Vizúete Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "MOTRICIDAD FINA"

ACTIVIDAD (BASES DEL PÁJARO)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	1	1	6	1
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	3	3	6	1
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	1	1	6	1
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	1	3	6	1
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	1	3	6	1
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	4	6	7	1
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	2	5	6	5
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	1	6	7	1

Gráfico N° 14.- Bases del Pájaro



Elaborado Por: Alexandra Vizúete

Análisis: Bases del pájaro, se demostró en generalidad que existe un avance mínimo al momento de manipular la hoja, además realizan gestos al no entender las indicaciones como, por ejemplo: gestos de asombro, miedo y movimientos de los dedos; en lo que respecta a la motricidad gestual mencionan el nombre del objeto de forma clara.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

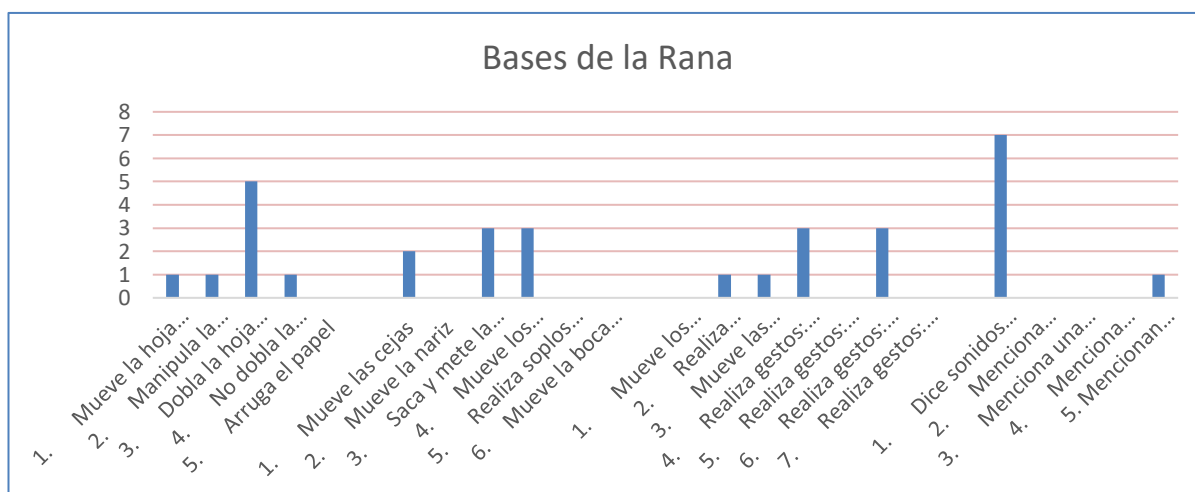
TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos
Realizado por: Rosa Alexandra Vizúete Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "MOTRICIDAD FINA"

ACTIVIDAD (BASES DE LA RANA)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	3	1	3	1
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	3	3	2	1
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	3	1	4	1
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	3	3	4	1
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	1	3	6	1
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	4	4	4	1
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	2	4	6	5
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	3	4	6	1

Gráfico N° 15.- Bases del Rana



Elaborado Por: Alexandra Vizúete

Análisis: Bases de la rana, se demostró que la mayoría de los niños tienen un avance al momento de manipular la hoja, además realizan gestos faciales como, por ejemplo: mueven la nariz, cejas y boca; conjuntamente realizan gestos de asombro, sonrisas e imitación de la música; en lo que respecta a la motricidad gestual mencionan el sonido del animal.

Análisis final del segundo nivel. - Realizando estas evaluaciones se determinó que el niño tiene un poco de interés, pero aún no se logra un nivel de confianza alto en el momento de iniciar nuevas actividades "Bases del origami" por lo cual se dio la necesidad de seguir complementando los nuevos elementos como la música, sonidos que realizan los objetos, entablar una conversación de que le gusta más con la finalidad de ganar esa confianza deliberada para decirme que no entiende y no mostrar autoridad ante ellos simplemente que ellos realicen el objeto porque a ellos les llama la atención en este nivel nos permitió cumplir con la fase dos que se refiere al trabajo en equipo.

Origami Purenland

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

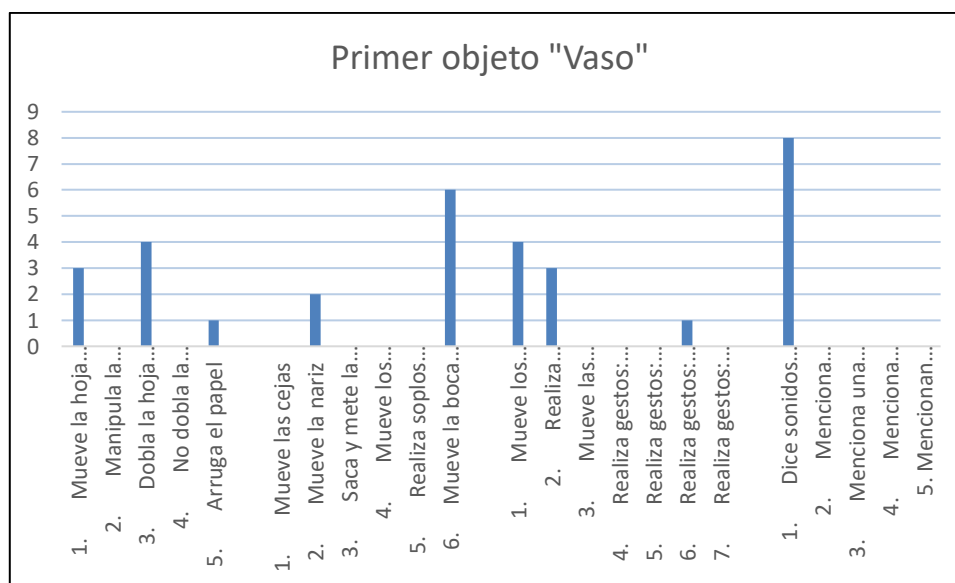
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuete Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN “MOTRICIDAD FINA”

ACTIVIDAD (PRIMER OBJETO “VASO”)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	3	1	1	1
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	3	1	1	1
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	3	1	2	1
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	1	1	2	1
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	1	2	1	1
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	1	2	1	1
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	5	1	2	1
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARIO	14	3	1	6	1

Gráfico N° 16.- Primer objeto “Vaso”



Elaborado Por: Alexandra Vizuete

Análisis: Primer objeto “Vaso”, se demostró que la mayoría de los niños tienen un avance al momento de manipular la hoja ya que manejan como se les da las indicaciones, además realizan gestos faciales como, por ejemplo: mueven la nariz, cejas y boca; conjuntamente realiza gestos de asombro y mueven los dedos independientemente al escuchar una canción; en lo que respecta a la motricidad gestual mencionan el sonido del animal.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. **Alejandra Ávalos**
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuete Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN “MOTRICIDAD FINA”

ACTIVIDAD (BASE DEL SEGUNDO OBJETO “PATO”)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	3	1	3	1
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	3	3	3	1
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	3	1	3	1
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	3	3	3	1
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	3	1	3	1
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	3	1	3	1
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	3	1	1	5
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	3	1	3	1

Gráfico N° 17.- Segundo objeto “Pato”



Elaborado Por: Alexandra Vizuete

Análisis: Segundo objeto “Pato”, se evidencio que la mayoría de los niños tienen un avance al momento de manipular la hoja, además realizan gestos faciales como, por ejemplo: mueven la cejas y boca; conjuntamente realiza movimientos de pendiendo del animal; en lo que respecta a la motricidad gestual mencionan el sonido del animal.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

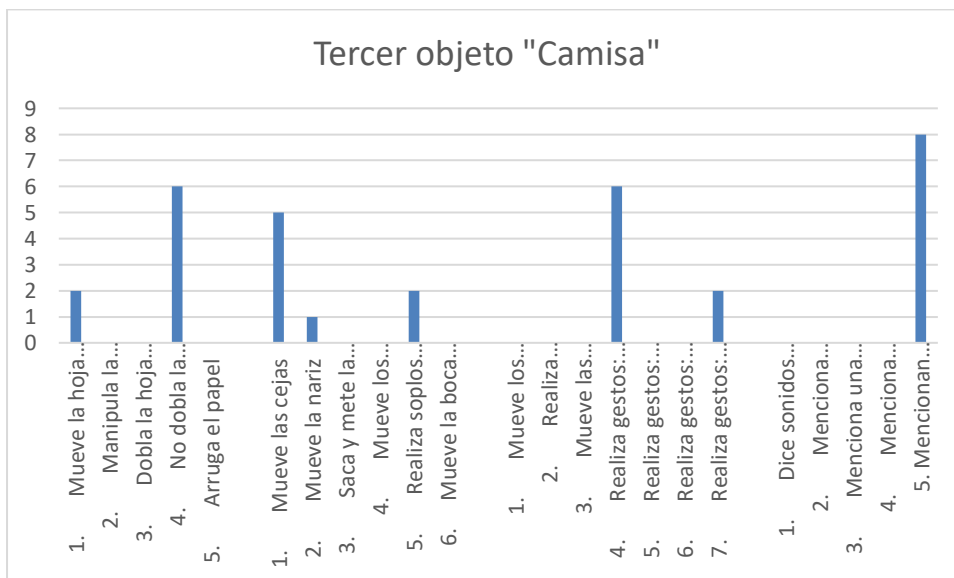
TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuete Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN “MOTRICIDAD FINA”

ACTIVIDAD (TERCER OBJETO “CAMISA”)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	3	1	4	5
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	3	1	4	5
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	3	1	4	5
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	3	2	4	5
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	1	5	7	5
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	3	1	4	5
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	1	5	7	5
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	3	1	4	5

Gráfico N° 18.- Tercer objeto “Camisa”



Elaborado Por: Alexandra Vizuete

Análisis: Tercer Objeto “Camisa” se evidencio que la mayoría de los niños se confunden al doblar la hoja, además realizan gestos faciales al no entender las indicaciones como, por ejemplo: mueven la nariz, cejas; conjuntamente realizan gestos de cómo se verían con el objeto.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

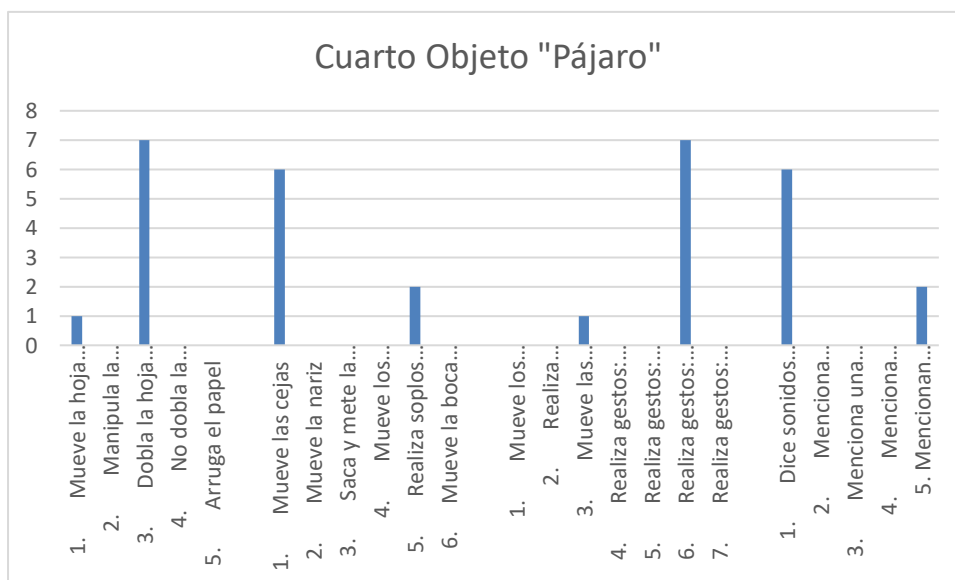
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuete Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN “MOTRICIDAD FINA”

ACTIVIDAD (CUARTO OBJETO “PÁJARO”)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	3	1	6	1
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	3	1	6	1
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	3	1	6	1
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	3	1	6	1
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	1	5	4	5
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	3	1	6	1
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	3	5	6	5
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	3	1	6	1

Gráfico N° 19.- Cuarto objeto “Pájaro”



Elaborado Por: Alexandra Vizuete

Análisis: Cuarto objeto “Pájaro”, se demostró que la mayoría de los niños tienen un avance al momento de manipular la hoja, además realizan gestos faciales como: mover la nariz y soplos cortos; conjuntamente realiza gestos de asombro; en lo que respecta a la motricidad gestual mencionan el sonido del animal.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

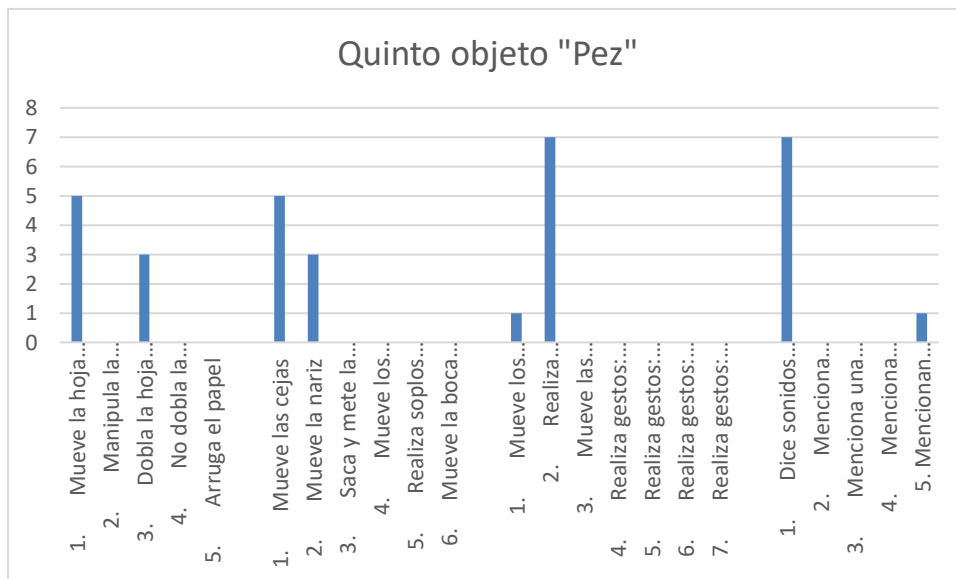
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "MOTRICIDAD FINA"

ACTIVIDAD (QUINTO OBJETO "PEZ")

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	3	1	2	1
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	3	3	2	1
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	1	1	2	1
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	1	1	2	1
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	1	1	2	1
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	1	3	2	1
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	1	1	1	5
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	3	3	2	1

Gráfico N° 20.- Quinto objeto "Pez"



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis. - Quinto objeto "Pez", se demostró que la mayoría de los niños tienen un avance al momento de manipular la hoja, además realizan gestos faciales como, por ejemplo: mueven la nariz, cejas; conjuntamente realizan imitaciones del animal y el sonido del mismo.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

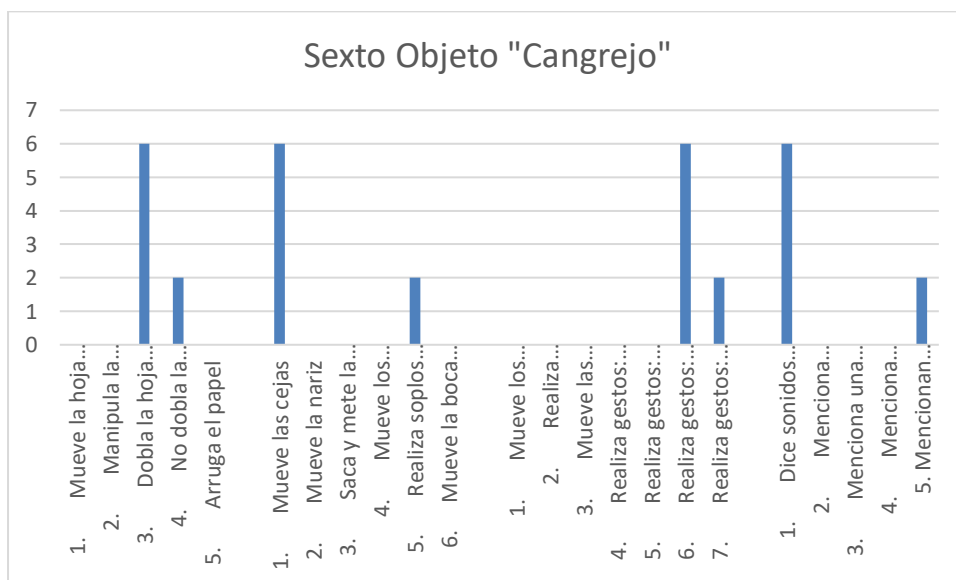
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN “MOTRICIDAD FINA”

ACTIVIDAD (SEXTO OBJETO “CANGREJO”)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	3	1	6	1
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	3	1	6	1
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	3	1	6	1
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	3	1	6	1
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	4	5	7	5
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	3	1	6	1
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	4	5	7	5
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	3	1	6	1

Gráfico N° 21.- Sexto objeto “Cangrejo”



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis: Sexto objeto “Cangrejo”, se demostró que la mayoría de los niños tienen un avance al momento de manipular la hoja, además realiza gestos faciales como, por ejemplo: mueve la cejas y realizan soplos cortos; conjuntamente realiza gestos de asombro, sonrisas y miedo; en lo que respecta la motricidad gestual mencionan el sonido del animal.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

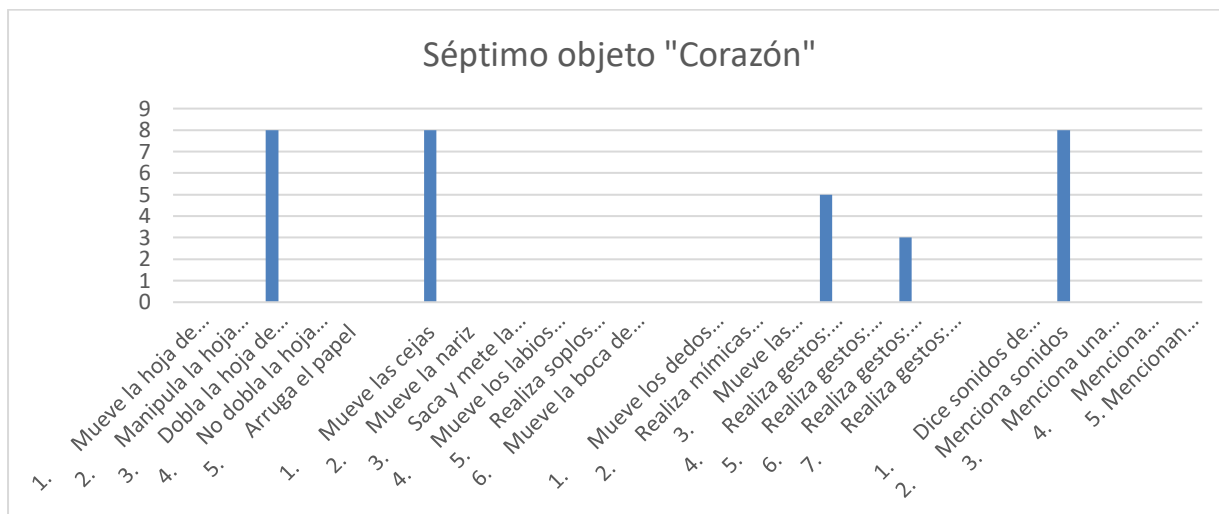
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN “MOTRICIDAD FINA”

ACTIVIDAD (SÉPTIMO OBJETO “CORAZÓN”)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACION MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	3	1	4	2
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	3	1	6	2
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	3	1	4	2
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	3	1	6	2
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	3	1	4	2
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	3	1	6	2
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	3	1	4	2
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	3	1	4	2

Gráfico N° 22.- Séptimo objeto “Corazón”



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis: Séptimo objeto “Corazón”, se demostró que la mayoría de los niños tienen un avance al momento de doblar la hoja, además realiza gestos faciales como, el movimiento de la ceja; conjuntamente realiza gestos de asombro y miedo; en lo que respecta la motricidad gestual mencionan el sonido del objeto.

Análisis final del tercer nivel. - Realizando estas evaluaciones se determinó que el niño tiene un interés considerable, se logra un nivel de confianza alto en el momento de iniciar nuevas actividades “Origami Purenland” conjuntamente se trabajó con música y diferentes sonidos, diversidad de diseños con la finalidad de seguir avanzando a dobleces más complejos.

Origami en Acción

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

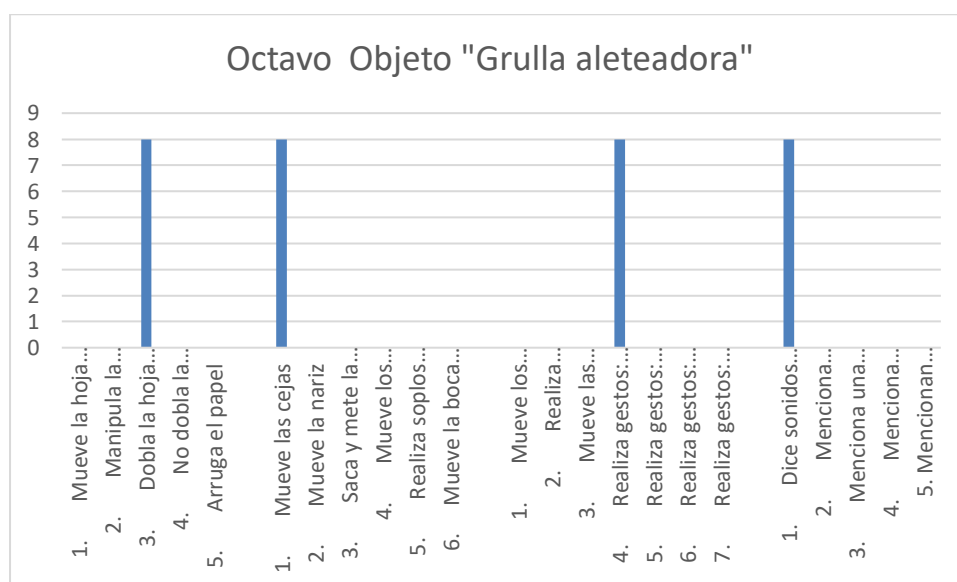
TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "MOTRICIDAD FINA"

ACTIVIDAD (GRULLA ALETEADORA)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	3	1	4	1
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	3	1	4	1
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	3	1	4	1
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	3	1	4	1
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	3	1	4	1
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	3	1	4	1
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	3	1	4	1
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	3	1	4	1

Gráfico N° 23.- Octavo objeto "Grulla Aleteadora"



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis: Octavo objeto "Grulla Aleteadora", se demostró en su mayoría que los niños cumplen con las indicaciones, además realiza gestos faciales como, el movimiento de la ceja; conjuntamente realiza gestos de asombro; en lo que respecta la motricidad gestual mencionan el sonido del animal.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "MOTRICIDAD FINA"

ACTIVIDAD (RANA SALTARÍN)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA			
			1.Coordinación Viso-Manual:	2.Motricidad Facial:	3.Motricidad Fonética	4.Motricidad Gestual
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8	3	2	4	1
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14	3	1	6	1
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11	3	1	6	1
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10	3	2	4	1
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10	3	1	7	1
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12	3	1	6	1
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11	3	1	4	1
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	3	1	4	1

Gráfico N° 24.- Noveno objeto "Rana saltarín"



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis: Noveno objeto "Rana saltarín", se demostró que la mayoría de los niños tienen un avance al momento de doblar la hoja ya que cumplen con las indicaciones, además realiza gestos faciales como, el movimiento de la ceja y nariz; conjuntamente realiza gestos de asombro, sonrisas y miedo; en lo que respecta la motricidad gestual mencionan el sonido del animal.

Análisis final del cuarto nivel. - Realizando estas evaluaciones se determinó que el niño tiene un avance favorable en lo que respecta al movimiento en los dedos, conjuntamente se logra un nivel de confianza alto; conjuntamente ellos disfrutaban del proceso creativo ya que era su ultimo objeto en realizar en la técnica del origami.

5.6.5.2 Evaluación del segundo aspecto “Atención”

Análisis de la situación inicial, los niños se encuentran en un nivel de atención, del 20%, mismo porcentaje se determinó con el psicólogo de la institución y el docente a cargo de los niños.

Para esta evaluación se tomará en cuenta los aspectos de la atención, en el cual se detalla aspectos primordiales que se muestran a continuación:

ASPECTOS DE LA ATENCION	
1.Atención sostenida	Capacidad de mantener de manera fluida el foco de atención en una tarea o evento durante un periodo de tiempo prolongado. Este tipo de atención también se llama vigilancia.
2.Atención selectiva	Capacidad para dirigir la atención y centrarse en algo sin permitir que otros estímulos, bien externos o internos, interrumpan la tarea.
3.Atención alternante	Capacidad de cambiar nuestro foco de atención de una tarea o norma interna a otra de manera fluida.
4.Heminegligencia	Gran dificultad o incapacidad para dirigir la atención hacia uno de los lados (normalmente, el izquierdo), tanto en relación al propio cuerpo como al espacio.

Literal	Tiempo
a.-	0 – 0.30 seg
b.-	0.30 – 1min
c.-	1 – 3min
d.-	3 – 5min
e.-	5 – 10min
f.-	10 – 20min
g.-	20 – 30min

5. Velocidad de procesamiento	Ritmo al que el cerebro realiza una tarea (evidentemente, varía según la tarea, dependiendo del resto de funciones cognitivas implicadas en la misma). Se mide a través del tiempo que emplea el sujeto entre que recibe el estímulo y emite la respuesta.	a.- Distracción inmediata b.- Estado de ánimo bajo c.- Distracciones externas d.- Interés e.- Atención Focalizada f.- Interés por aprender objetos nuevos g.- Realizan más de dos objetos
---	---	---



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.01

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



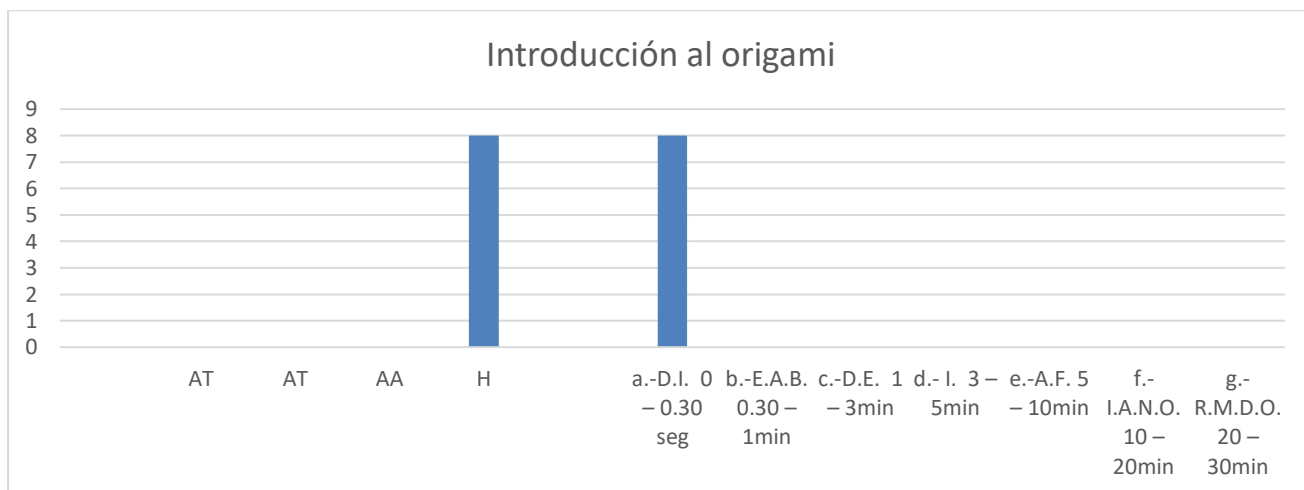
TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

Realizado por: Rosa Alexandra Vizúete Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "ATENCIÓN"
ACTIVIDAD (INTRODUCCIÓN DEL ORIGAMI)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCIÓN				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8				X	a
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14				X	a
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11				X	a
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10				X	a
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10				X	a
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12				X	a
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11				X	a
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14				X	a

Gráfico N° 25.- Introducción al origami



Elaborado Por: Alexandra Vizúete

Análisis. - Introducción del origami, se evidencio es su mayoría que los niños tienen gran dificultad para dirigir la atención; por lo tanto, en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentra en una distracción inmediata por cualquier movimiento a su alrededor, mostrando una atención de 0 a 0.30 segundos.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

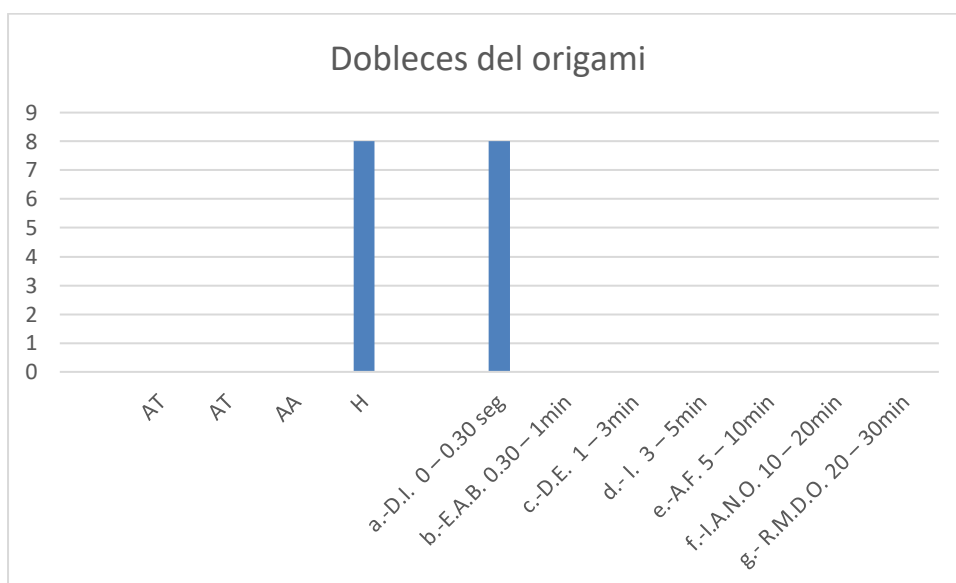
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN “ATENCIÓN”

ACTIVIDAD (DOBLECES DEL ORIGAMI)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCIÓN				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8				X	a
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14				X	a
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11				X	a
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10				X	a
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10				X	a
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12				X	a
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11				X	a
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14				X	a

Gráfico N° 26.- Dobleces del Origami



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis. - Primer nivel “Dobleces del origami” se evidencio es su mayoría que los niños tienen gran dificultad para dirigir la atención; por lo tanto, en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentra en una distracción inmediata por cualquier movimiento a su alrededor, mostrando una atención de 0 a 0.30 segundos, por lo tanto surgió la necesidad de implementar conjuntamente música y diferentes sonidos para poder interactuar con los niños, con la finalidad de empatizar y ganar su confianza.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

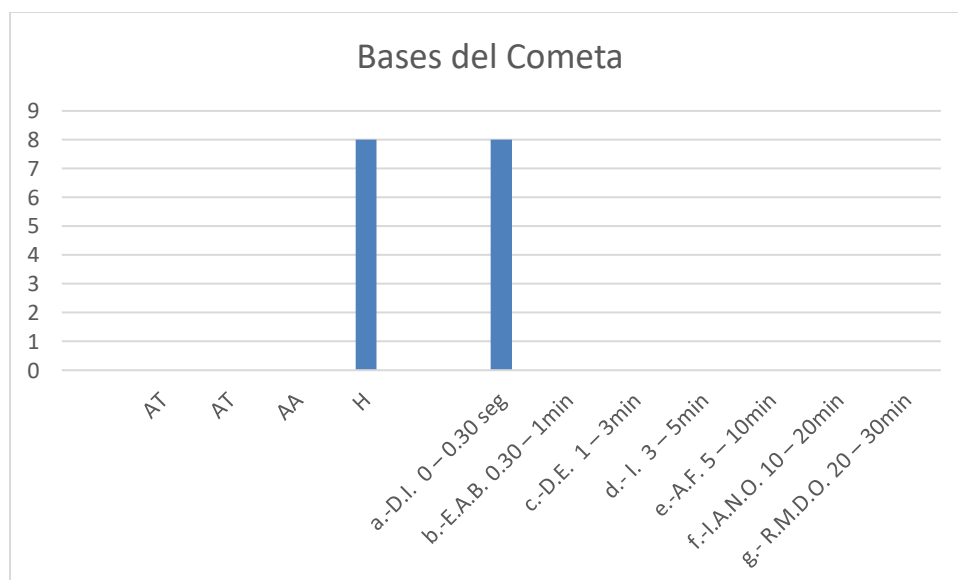
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "ATENCIÓN"

ACTIVIDAD (BASE DEL COMETA)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCIÓN				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8				X	a
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14				X	a
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11				X	a
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10				X	a
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10				X	a
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12				X	a
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11				X	a
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14				X	a

Gráfico N° 27.- Bases del Cometa



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis. – Segundo nivel “Bases del cometa” se evidencio es su mayoría que los niños tienen gran dificultad para dirigir la atención; por lo tanto, en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentra en una distracción inmediata por cualquier movimiento a su alrededor, mostrando una atención de 0 a 0.30 segundos.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

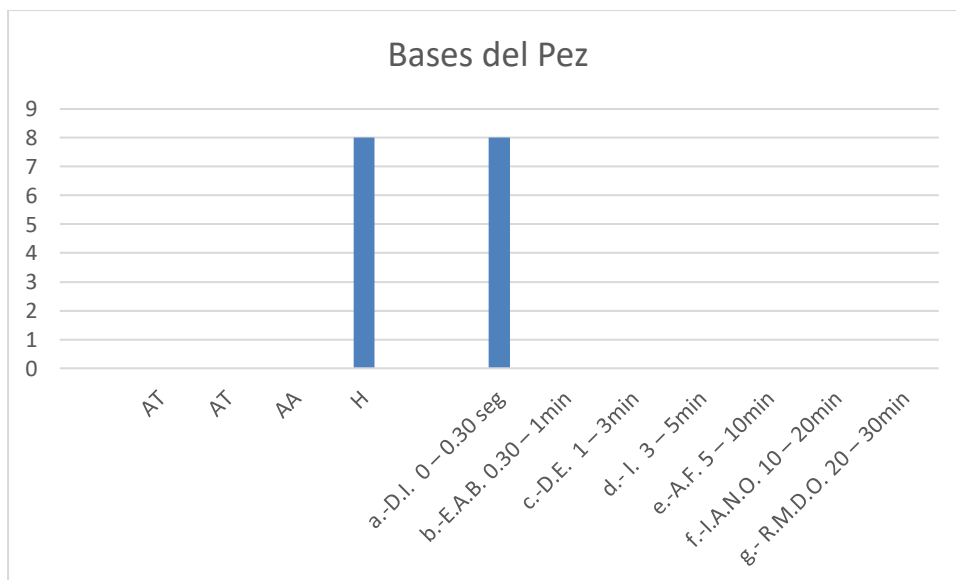
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuete Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN “ATENCIÓN”

ACTIVIDAD (BASE DEL PEZ)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCIÓN				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8				X	a
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14				X	a
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11				X	a
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10				X	a
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10				X	a
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12				X	a
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11				X	a
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14				X	a

Gráfico N° 28.- Bases del Pez



Elaborado Por: Alexandra Vizuete

Análisis. – Segundo nivel “Bases del pez” se evidencio es su mayoría que los niños tienen gran dificultad para dirigir la atención; por lo tanto, en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentra en una distracción inmediata por cualquier movimiento a su alrededor, mostrando una atención de 0 a 0.30 segundos.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

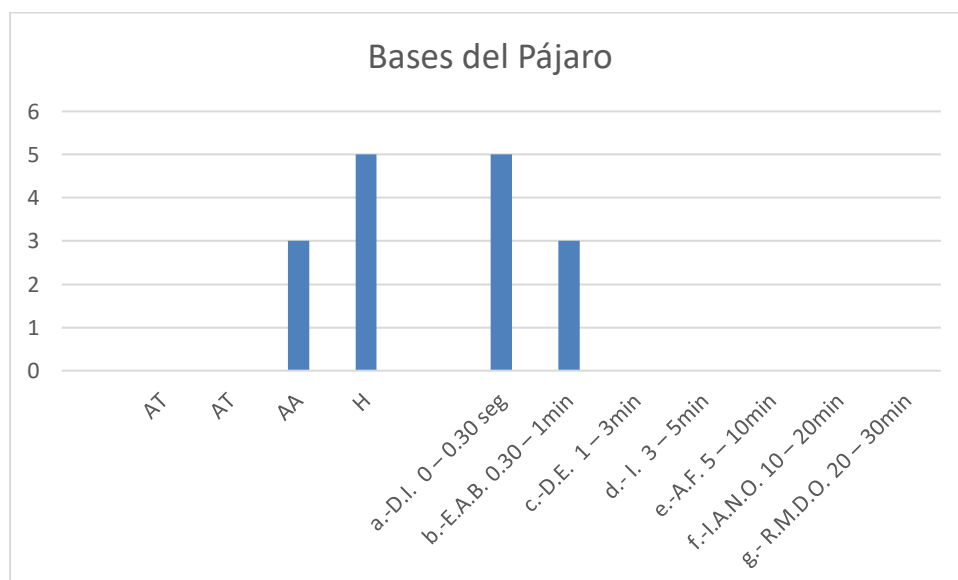
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN “ATENCIÓN”

ACTIVIDAD (BASE DEL PÁJARO)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCION				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8				X	a
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14			X		b
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11				X	a
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10				X	a
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10			X		b
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12				X	a
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11				X	a
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14			X		b

Gráfico N° 29.- Bases del Pájaro



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis. – Segundo nivel “Bases del pájaro” se evidencio que la mayoría que los niños tienen gran dificultad para prestar atención, y la mínima parte se concentran en lo que hacen, por lo tanto, en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentra en una distracción inmediata y un estado de ánimo bajo, mostrando una atención de 0 a 1 minuto.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

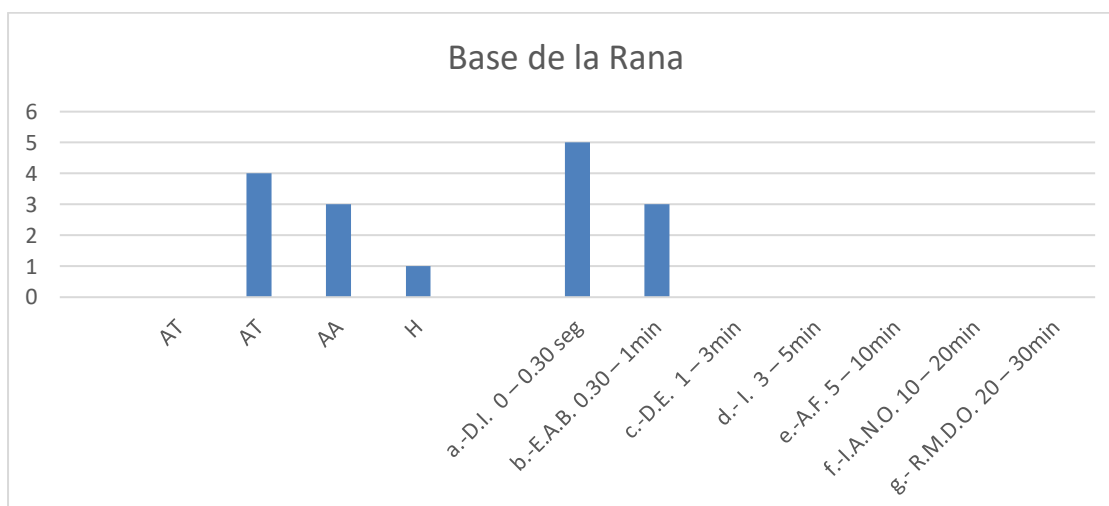
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN “ATENCIÓN”

ACTIVIDAD (BASE DE LA RANA)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCIÓN				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8		X			a
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14			X		b
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11		X			a
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10		X			a
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10			X		b
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12		X			a
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11				X	a
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14			X		b

Gráfico N° 30- Base de la Rana



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis. – Segundo nivel “Base de la rana” se evidencio que la mayoría que los niños tienen gran dificultad para prestar atención, y la mínima parte se concentran en lo que hacen, por lo tanto, algunos cambian sus tareas de manera fluida; en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentra en una distracción inmediata y un estado de ánimo bajo, mostrando una atención de 0 a 1 minuto.

Análisis final del segundo nivel. – Realizando las evaluaciones del segundo nivel de Bases del origami: cometa, pez, pájaro y rana, se obtiene un resultado bajo ya que tenemos una atención no mayor a un minuto, y su distracción es inmediata por cualquier movimiento a su alrededor, en dicho resultado se observa la necesidad de seguir implementando los elementos música y diferentes sonidos para poder trabajar en equipo con los niños y la docente que se encontraba a cargo del grupo.

Origami Pureland

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
 TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

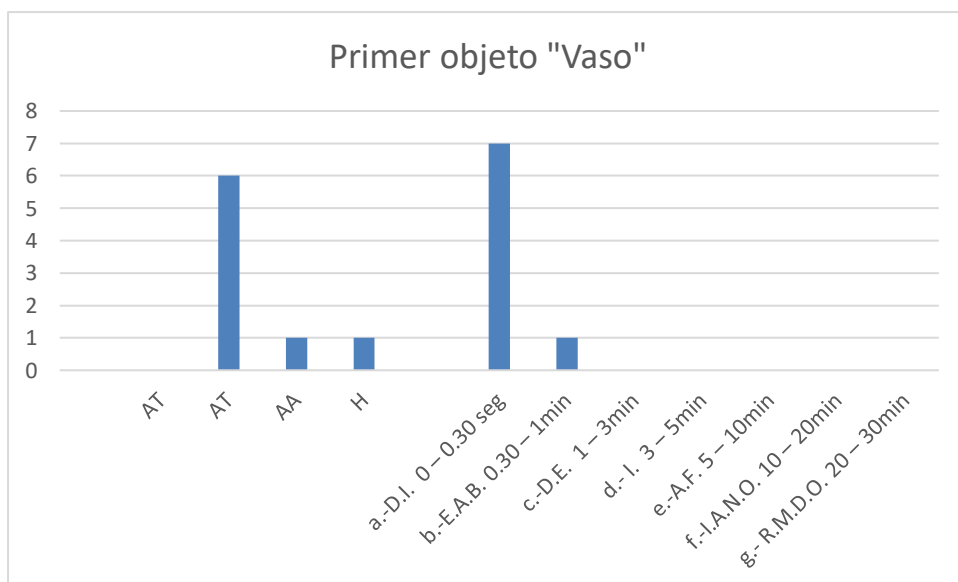
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "ATENCIÓN"

ACTIVIDAD (PRIMER OBJETO "VASO")

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCIÓN				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8		X			a
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14		X			a
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11		X			a
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10		X			a
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10			X		b
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12		X			a
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11				X	a
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14		X			a

Gráfico N° 31.- Primer objeto "Vaso"



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis. – Segundo objeto "Pato" se evidencio que la mayoría prestar una atención selectiva, y la mínima parte tiene una distracción inmediata, por lo tanto, en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentra dentro de un estado de ánimo normal; pero considerando que pueden distraerse fácilmente; los mismo que muestran una atención de 0 a 1 minuto.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



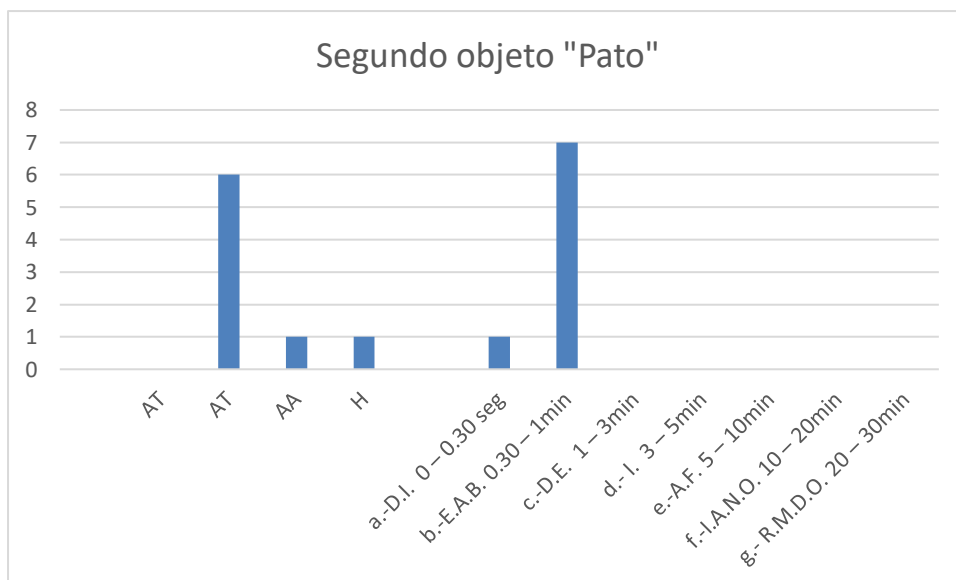
TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN “ATENCIÓN”
ACTIVIDAD (SEGUNDO OBJETO “PATO”)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCIÓN				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8		X			b
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14		X			b
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11		X			b
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10		X			b
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10			X		b
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12		X			b
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11				X	a
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14		X			b

Gráfico N° 32.- Segundo objeto “Pato”



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis. – Segundo objeto “Pato” se evidencio que la mayoría prestar una atención selectiva, y la mínima parte tiene una distracción inmediata, por lo tanto, en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentra dentro de un estado de ánimo normal; pero considerando que pueden distraerse fácilmente; los mismo que muestran una atención de 0 a 1 minuto.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

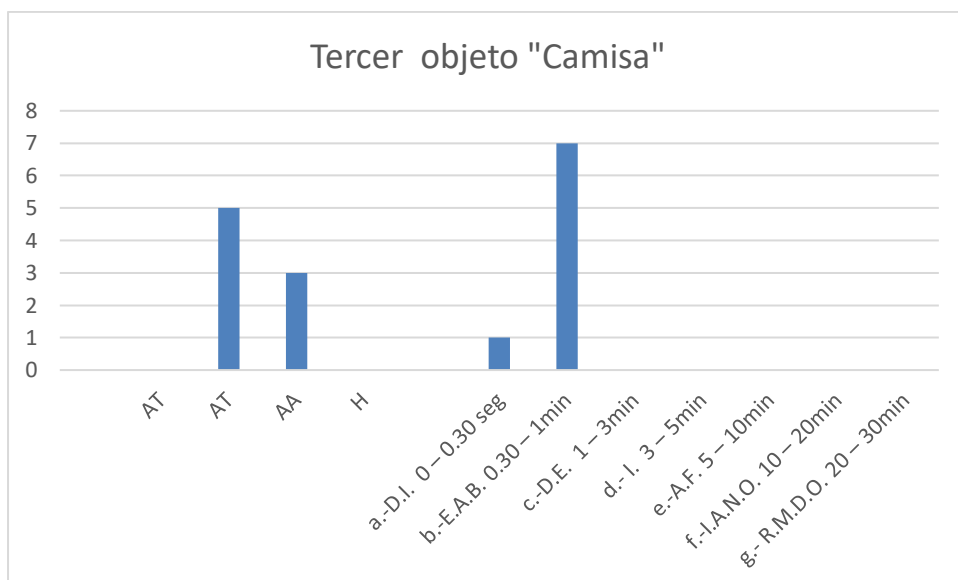
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "ATENCIÓN"

ACTIVIDAD (TERCER OBJETO "CAMISA")

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCIÓN				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8		X			b
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14			X		b
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11		X			b
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10		X			b
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10			X		b
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12		X			b
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11		X			a
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14			X		b

Gráfico N° 33.- Tercer objeto "Camisa"



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis. – Tercer objeto “Camisa” en los gráficos estadísticos se evidencia que la mayoría prestar una atención selectiva, además pueden cambiar de actividad muy fácilmente, por lo cual, en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentra dentro de un estado de ánimo normal; los mismo que muestran una atención de 0 a 1 minuto.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

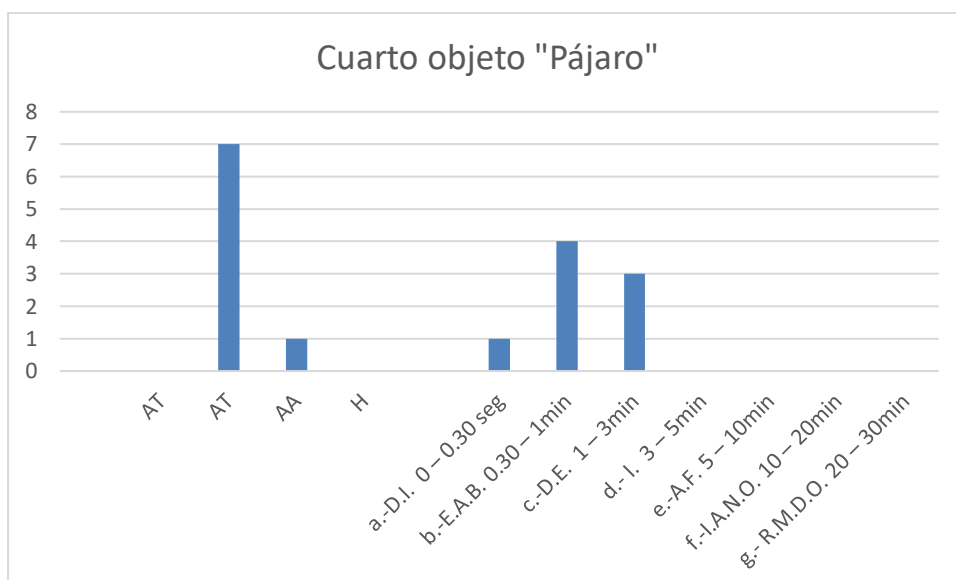
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "ATENCIÓN"

ACTIVIDAD (CUARTO OBJETO "PÁJARO")

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCIÓN				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8		X			c
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14		X			c
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11		X			b
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10		X			b
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10			X		b
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12		X			b
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11		X			a
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARIO	14		X			c

Gráfico N° 34.- Cuarto objeto "Pájaro"



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis. – Cuarto objeto "Pájaro" en los gráficos estadísticos se muestra que la mayoría prestar una atención selectiva, por lo tanto, en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentra dentro de un estado de ánimo normal, pero aclarando que existen distracciones externas; los cuales muestran una atención más avanzada en lo que respecta al tiempo ya que llegan hasta los 3 minutos en prestar atención.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL
 DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
 TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

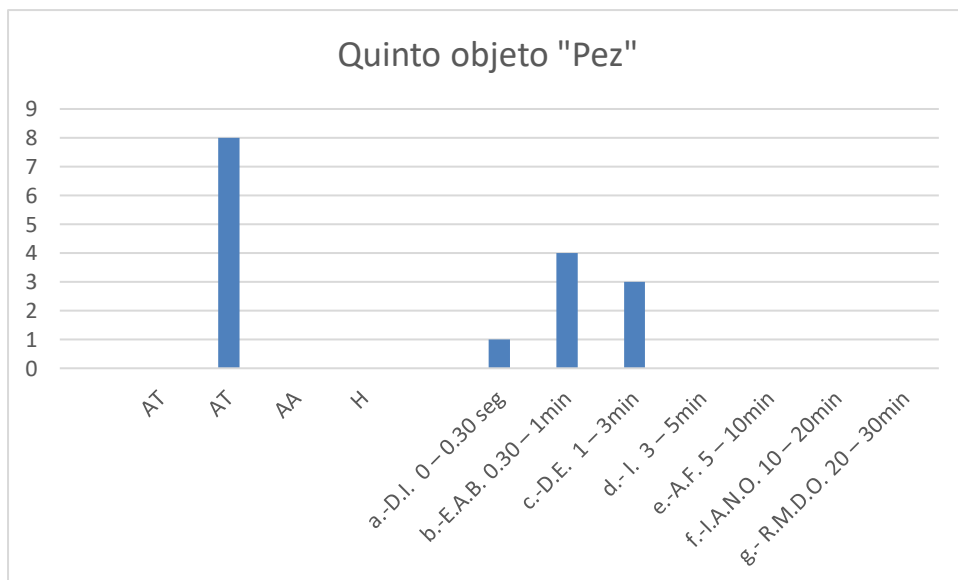
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "ATENCIÓN"

ACTIVIDAD (QUINTO OBJETO "PEZ")

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCIÓN				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8		X			c
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14		X			c
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11		X			b
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10		X			b
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10		X			b
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12		X			b
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11		X			a
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14		X			c

Gráfico N° 35.- Quinto objeto "Pez"



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis. – Quinto objeto "Pez" se evidencio que todos los niños atienden y se concentran en el trabajo que están realizando, por lo tanto, en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentra en un estado de ánimo normal, mostrando una atención de 0 a 3 minuto.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



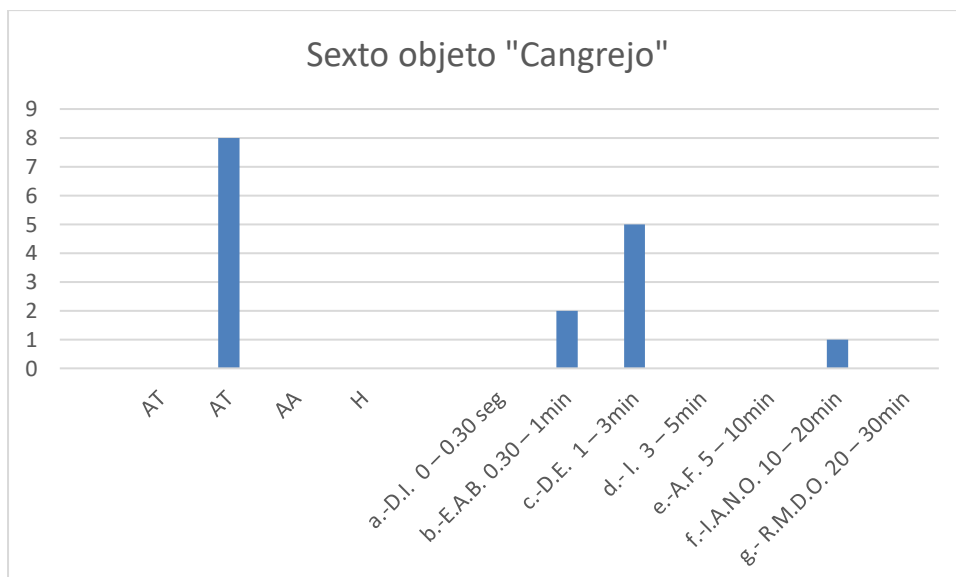
TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "ATENCIÓN"
ACTIVIDAD (SEXTO OBJETO "CANGREJO")

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCIÓN				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8		X			c
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14		X			c
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11		X			c
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10		X			c
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10		X			b
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12		X			c
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11		X			b
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14		X			f

Gráfico N° 36.- Sexto objeto "Cangrejo"



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis. – Sexto objeto “Cangrejo” se evidencio que la mayoría que los niños tienen una gran concentración en la realización del objeto, por lo tanto, en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentran en una atención de aprender objetos nuevos, pero con un ánimo bajo, conjuntamente ellos prestan una atención de 0 a 20 minutos.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



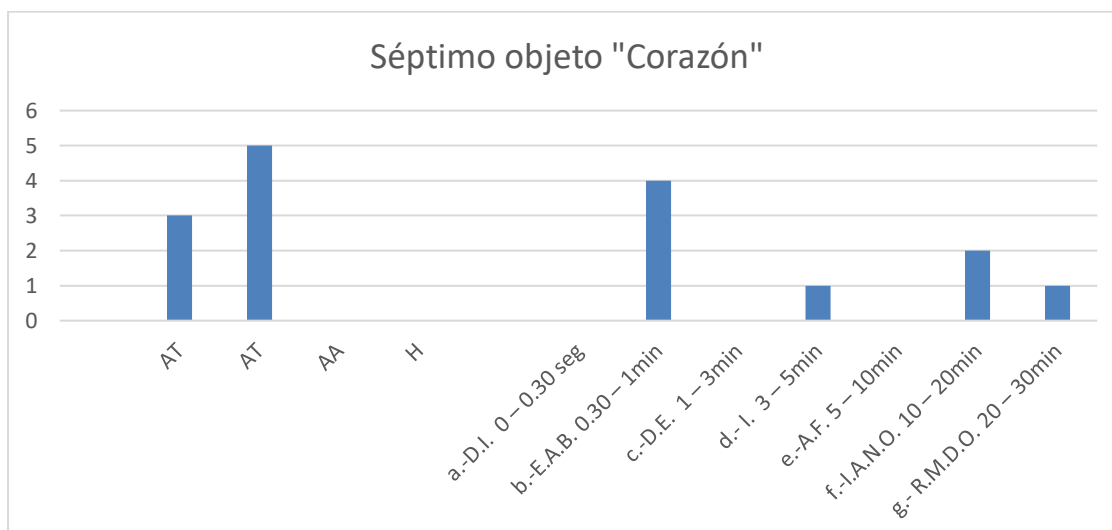
TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL
 DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
 TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN “ATENCIÓN”
 ACTIVIDAD (SÉPTIMO OBJETO “CORAZÓN”)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCIÓN				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY	8	X				f
2	PABLO ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN	14	X				f
3	MARCELO ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11		X			d
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10		X			d
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10		X			d
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12		X			d
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11		X			b
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14	X				g

Gráfico N° 37.- Séptimo objeto “Corazón”



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis. – Séptimo objeto “Corazón” se evidencio que todos los niños llegan a una atención sostenida y selectiva; en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentran en una atención de aprender objetos nuevos, pero con un ánimo normal, y un gran interés, conjuntamente ellos prestan una atención de 0 a 30 minutos.

Análisis final del tercer nivel. – los gráficos expuestos anteriormente muestran un gran avance en lo que respecta al nivel de atención ya que se logra una atención sostenida a demás muestran un gran interés por aprender objetos nuevos y realizan más de 2 objetos; por lo tanto, en la velocidad de procesamiento ellos llegan atender un tiempo de 0 a 30 minutos; considerando que los prototipos ayudaron mucho a la atención que ellos mostraban ya que influyo los aspectos fundamentales del diseño como: color y forma.

Origami en Acción

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



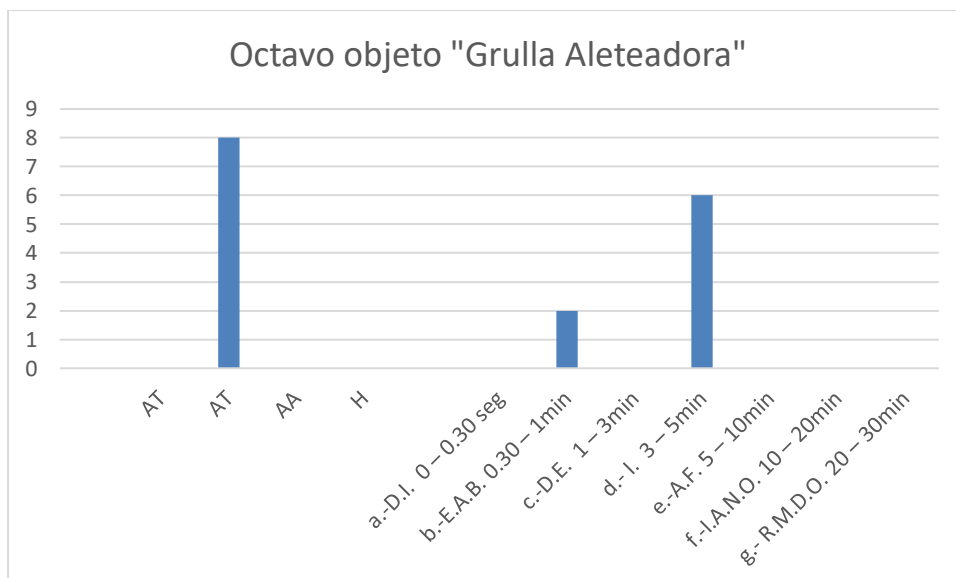
TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
 TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "ATENCIÓN"
 ACTIVIDAD (GRULLA ALETEADORA)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCIÓN				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8		X			d
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14		X			d
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11		X			d
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10		X			d
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10		X			d
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12		X			d
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11		X			b
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14		X			d

Gráfico N° 38.- Octavo objeto "Grulla Aleteadora"



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

Análisis. – Octavo objeto “Grulla Aleteadora” se evidencio que la mayoría que los niños prestar atención selectiva, por lo tanto, en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentra en un gran interés por aprender, mostrando una atención de 0 a 5 minuto.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

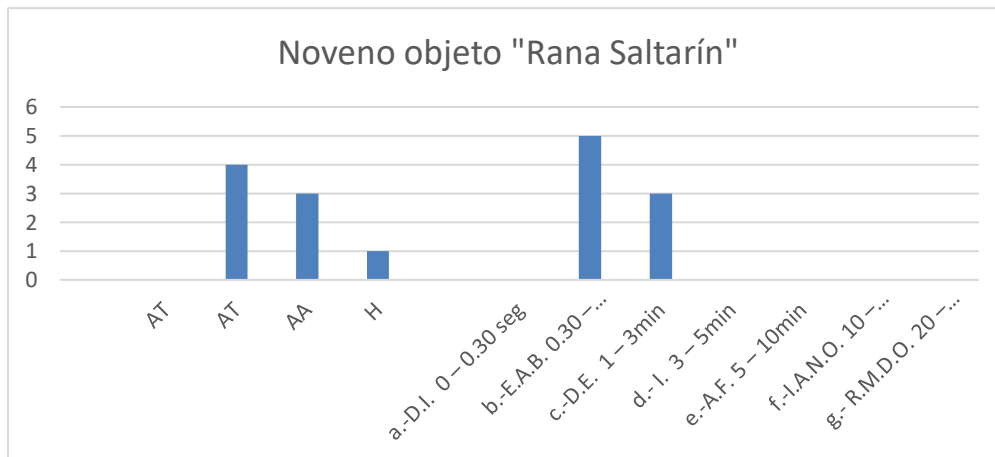
Realizado por: Rosa Alexandra Vizuete Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN "ATENCIÓN"

ACTIVIDAD (RANA SALTARÍN)

N°	NOMBRES	EDAD/ AÑOS	ASPECTOS DE LA ATENCION				
			1.Atención sostenida	2.Atención selectiva	3.Atención alternante	4.Heminegligencia	5. Velocidad de procesamiento
1	ALQUINGA CHUQUIMARCA ANTONY PABLO	8		X			d
2	ALQUINGA CHUQUIMARCA IVÁN MARCELO	14		X			d
3	ALQUINGA CHUQUIMARCA MARÍA LUCÍA	11		X			d
4	BONILLA ANDACHI MARCO ANTONIO	10		X			d
5	CHAFLA CAGUAS LUZ ESPERANZA	10		X			d
6	COX PLAZA JUAN CARLOS	12		X			d
7	SUCUY TIUQUINGA JESSICA PAOLA	11		X			d
8	ÁLVAREZ DEL PINO HERNÁN DARÍO	14		X			d

Gráfico N° 39.- Noveno objeto "Rana Saltarín"



Elaborado Por: Alexandra Vizuete

Análisis. – Noveno objeto “Rana Saltarín” se evidencio que la mayoría que los niños prestar atención selectiva, tres una atención alternante y uno se distrae fácilmente por el nivel de complejidad en los dobleces; por lo tanto, en lo que respecta al nivel de velocidad de procesamiento, se encuentra en un gran interés por aprender, mostrando una atención de 0 a 3minuto.

Análisis final del nivel cuarto. – los resultados expuestos anteriormente demuestran que el niño tiene un avance favorable ya que nos encontramos en un nivel muy complejo de dobleces (Origami en Acción); recalando que ellos no pierden interés por aprender, pero si les dificulta el número de dobleces que se realiza en el objeto, conjuntamente ellos disfrutan del proceso creativo ya que era su ultimo objeto en realizar en la técnica del origami.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES –ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN DEL DISEÑO
ACTIVIDAD (INTRODUCCIÓN DEL ORIGAMI)

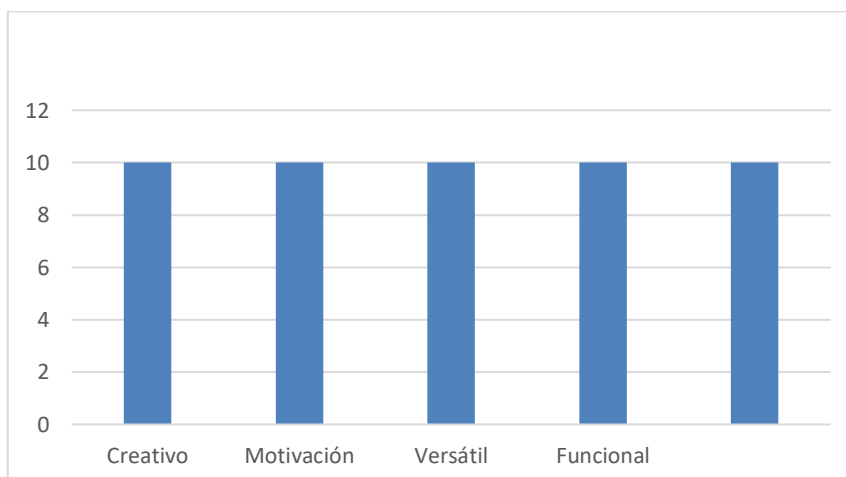
N°	ACTIVIDAD	ASPECTOS DEL DISEÑO				
		Creativo	Causa Motivación	Versátil	Funcional	Tiempo Por cada hoja explicada
1	TUNNEL BOOK	10	10	10	10	5

ASPECTOS DEL DISEÑO	
Creativo	Es la capacidad de crear, de innovar, de generar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que normalmente llevan a conclusiones nuevas, resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas.
Motivación	La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta de la persona hacia metas o fines determinados; es el impulso que mueve a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.
Versátil	Un objeto versátil es aquel que puede cumplir funciones en una variedad de circunstancias, no solo en una. En general se toma como atributo positivo puesto que se vincula con la flexibilidad, la adaptabilidad.
Funcional	Funcional es aquello perteneciente o relativo a las funciones. El concepto está vinculado a algo o alguien que funciona o sirve.

CALIFICACIÓN

Valor	Nota
10	Nivel alto
9	Nivel medio alto
8	Nivel medio
7	Nivel medio bajo
6	Nivel bajo

Gráfico N° 40.- Calificación del túnel book

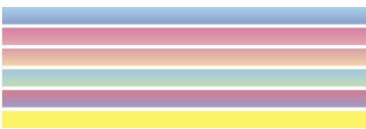
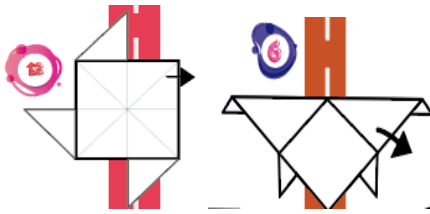


Elaborado Por: Alexandra Vizuite

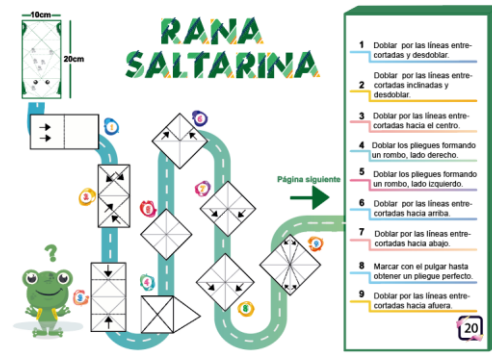
Análisis del proceso de evaluación del túnel book. – En la tabla se presentan gráficamente los aspectos primordiales del diseño: creatividad, motivación y funcionalidad: como resultado tenemos una calificación de sobresaliente (nivel alto); dicho trabajo fue evaluado y revisado por la Docente y Psicólogo de la institución quienes están a cargo del trabajo que realizan este grupo de niños con discapacidad intelectual leve.

5.6.5.3 Proceso de la elaboración del manual.

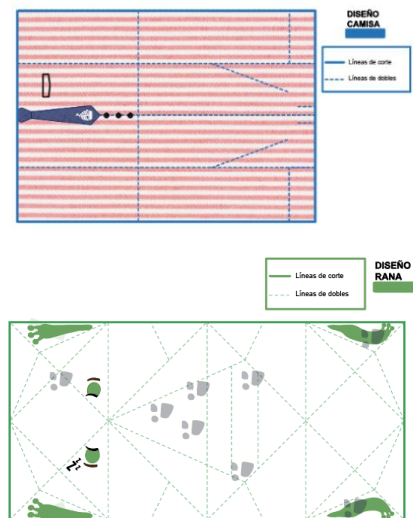
PROCESO	IMÁGENES
Elaboración de un machote.	
Recopilación de información.	
Elaboración del diseño de la portada.	
Elaboración del diseño de contraportada.	
Elaboración del diseño de las páginas interiores con líneas guías y numeración de las mismas.	

Se utilizo diferentes colores pasteles en cada objeto.	
Elaboración de la tipografía para los títulos.	
Creación de ilustraciones de acuerdo al objeto.	
Elaboración de las bases y dobleces del origami,	
Elaboración de las abstracciones de cada objeto.	

Elaboración de los nueve objetos, con su respectivo proceso y numeración además se describe cada paso a realizar el objeto.



Elaboración de las modelos de los nueve diseños.



Elaboración del índice



Elaborado Por: Alexandra Vizuite

5.6.5.4 Evaluación del manual con los diferentes diseños del origami.

Para esta evaluación se tomará en cuenta los aspectos del diseño, en el cual se detallan que parámetros debe calificar el Docente y el Psicólogo de la institución; además se detalla el tiempo en realizar el objeto; a continuación, los siguientes parámetros:

ASPECTOS DEL DISEÑO	
Motivación	La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta de la persona hacia metas o fines determinados; es el impulso que mueve a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación
Versátil	Un objeto versátil es aquel que puede cumplir funciones en una variedad de circunstancias, no solo en una. En general se toma como atributo positivo puesto que se vincula con la flexibilidad, la adaptabilidad.
Funcional	Funcional es aquello perteneciente o relativo a las funciones. El concepto está vinculado a algo o alguien que funciona o sirve.

Calificación

Valor	Nota
10	Nivel alto
9	Nivel medio alto
8	Nivel medio
7	Nivel medio bajo
6	Nivel bajo

Tabla de Evaluación del tiempo en realizar cada objeto sin diseño y con diseño.

N°	ACTIVIDADES	Tiempo	
		<i>Objeto sin diseño</i>	<i>Objeto con diseño</i>
1	Dobleces de Valles y Montes	2 horas	1 hora
2	Base del cometa	2 horas	1:30 minutos
3	Base del pez	2 horas	1:30 minutos
4	Base del pájaro	2 horas	1:30 minutos
5	Base de la rana	2 horas	1:30 minutos
6	Primer Objeto (baso)	2 horas	1 hora
7	Segundo Objeto (pato)	2 horas	1:30 minutos
8	Tercer Objeto (Camisa)	3 horas	1:45 minutos
9	Cuarto Objeto (Pájaro)	2 horas	1:30 minutos
10	Quinto Objeto (pez)	3:40 minutos	1:40 minutos
11	Sexto Objeto (Cangrejo)	3:40 minutos	1:30 minutos
12	Séptimo Objeto (Corazón)	3 horas	1:20 minutos
13	Primer Objeto (Grulla Aleteadora)	3:45 minutos	1:30 minutos
14	Segundo Objeto (Rana Saltarín)	3:20 minutos	1:30 minutos

Análisis final del tiempo en realizar los objetos sin diseño; con diseño. – en las evaluaciones el Docente y el Psicólogo determinaron que el origami con diseño es más factible y eficaz de realizar ya que contienen líneas guías, además colores, formas y diseños que cautivan al niño a realizar la técnica del origami.

5.6.5.5 Evaluación de la docente encargada



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.01

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN DEL DISEÑO

N°	ACTIVIDADES	ASPECTOS DEL DISEÑO				
		Causa Motivación	Versátil	Funcional	Tiempo	
					Objeto sin diseño	Objeto con diseño
1	Dobles de Valles y Montes	9	9	10	2 horas	1 hora
2	Base del cometa	10	9	10	2 horas	1:30 min
3	Base del pez	10	10	10	2 horas	1:30 min
4	Base del pájaro	10	10	10	2 horas	1:30 min
5	Base de la rana	10	10	10	2 horas	1:30 min
6	Primer Objeto (bazo)	9	9	10	2 horas	1 hora
7	Segundo Objeto (pato)	9	9	10	2 horas	1:30 min
8	Tercer Objeto (Camisa)	10	10	10	3 horas	1:45 min
9	Cuarto Objeto (Pájaro)	10	10	10	2 horas	1:30 min
10	Quinto Objeto (pez)	10	10	10	3:40 min	1:40 min
11	Sexto Objeto (Cangrejo)	9	9	9	3:40 min	1:30 min
12	Séptimo Objeto (Corazón)	10	9	9	3 horas	1:20 min
13	Primer Objeto (Grulla aleteadora)	9	9	10	3:45 min	1:30 min
14	Segundo Objeto (Rana Saltarín)	10	10	10	3:20 min	1:30 min

ASPECTOS DEL DISEÑO	
Motivación	La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta de la persona hacia metas o fines determinados; es el impulso que mueve a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.
Versátil	Un objeto versátil es aquel que puede cumplir funciones en una variedad de circunstancias, no solo en una. En general se toma como atributo positivo puesto que se vincula con la flexibilidad, la adaptabilidad.
Funcional	Funcional es aquello perteneciente o relativo a las funciones. El concepto está vinculado a algo o alguien que funciona o sirve.

CALIFICACIÓN

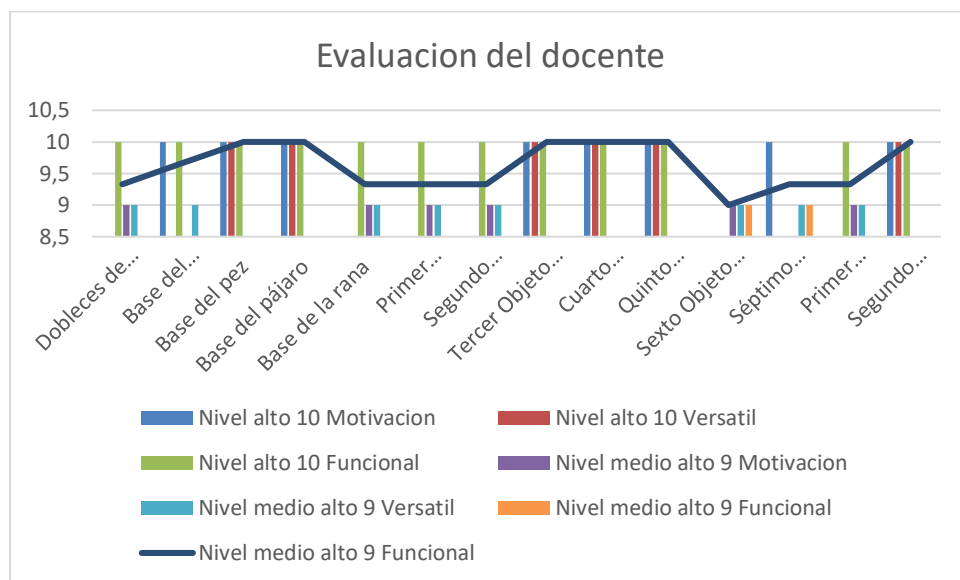
Valor	Nota
10	Nivel alto
9	Nivel medio alto
8	Nivel medio
7	Nivel medio bajo
6	Nivel bajo

Base de Pata



FUNDACIÓN CASA DE LA CARIDAD
TEL.: 032307068 - CEL.: 0993573663
EMAIL: casadelacaridad.pemipe@yahoo.com
PEMPE - CHIMBORAZO - ECUADOR

Gráfico N° 41.- Evaluación del Docente



Calificación promedio. - 9,6

Elaborado Por: Alexandra Vizuete

Análisis. – Según los resultados arrojados por el gráfico estadístico podemos concluir que los diferentes diseños presentado a la institución se encuentra con una calificación sobresaliente (Nivel Alto) ya que cumple satisfactoriamente con los parámetros establecidos, ya que cada diseño fue realizado con una finalidad desarrollar el área psicomotora, los modelos contienen líneas guías para doblar además tienen características esenciales de cada objeto para así cautivar su atención con el color y formas del diseño.

5.6.5.6 Evaluación del psicólogo



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.01

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

Realizado por: Rosa Alexandra Vizuete Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN DEL DISEÑO

N°	ACTIVIDADES	ASPECTOS DEL DISEÑO				
		Causa Motivación	Versátil	Funcional	Tiempo	
					Objeto sin diseño	Objeto con diseño
1	Dobles de Valles y Montes	9	9	10	2 horas	1 hora
2	Base del cometa	10	9	10	2 horas	1:30 min
3	Base del pez	10	10	10	2 horas	1:30 min
4	Base del pájaro	10	10	10	2 horas	1:30 min
5	Base de la rana	10	10	10	2 horas	1:30 min
6	Primer Objeto (bato)	9	9	10	2 horas	1 hora
7	Segundo Objeto (pato)	10	10	10	2 horas	1:30 min
8	Tercer Objeto (Camisa)	10	10	10	3 horas	1:45 min
9	Cuarto Objeto (Pájaro)	10	10	10	2 horas	1:30 min
10	Quinto Objeto (pez)	10	9	9	3:40 min	1:40 min
11	Sexto Objeto (Cangrejo)	10	9	9	3:40 min	1:30 min
12	Séptimo Objeto (Corazón)	10	9	9	3 horas	1:20 min
13	Primer Objeto (Grulla aleteadora)	9	9	10	3:45 min	1:30 min
14	Segundo Objeto (Rana Saltarín)	10	10	10	3:20 min	1:30 min

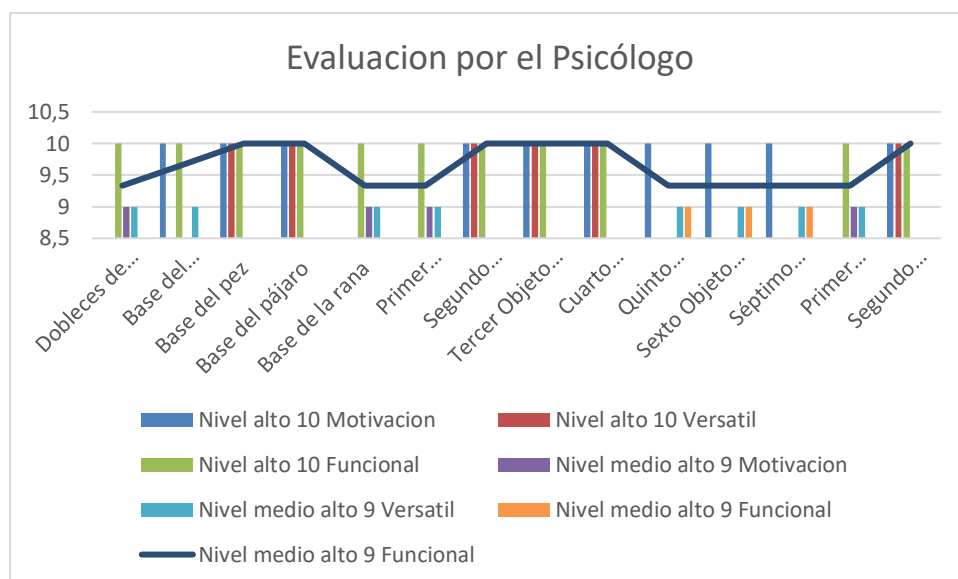
ASPECTOS DEL DISEÑO	
Motivación	La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta de la persona hacia metas o fines determinados; es el impulso que mueve a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.
Versátil	Un objeto versátil es aquel que puede cumplir funciones en una variedad de circunstancias, no solo en una. En general se toma como atributo positivo puesto que se vincula con la flexibilidad, la adaptabilidad.
Funcional	Funcional es aquello perteneciente o relativo a las funciones. El concepto está vinculado a algo o alguien que funciona o sirve.

CALIFICACIÓN

Valor	Nota
10	Nivel alto
9	Nivel medio alto
8	Nivel medio
7	Nivel medio bajo
6	Nivel bajo

Diego Espín L.
PSICOLOGO CLINICO
MSP. L: 1 F: 29 N° 88

Gráfico N° 42.- Evaluación del Psicólogo



Calificación promedio. - 9,6

Elaborado Por: Alexandra Vizuete

Análisis. – Según los resultados arrojados por el gráfico estadístico podemos concluir que los diferentes diseños presentados a la institución se encuentra con una calificación sobresaliente (Nivel Alto) ya que cumple satisfactoriamente con los parámetros establecidos, ya que cada diseño fue realizado con una finalidad desarrollar el área psicomotora, los modelos contienen líneas guías para doblar además tienen características esenciales de cada objeto para así cautivar su atención con el color y formas del diseño.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Según los resultados expuestos, el origami es una muy buena técnica de enseñanza-aprendizaje, ya que el beneficio que origina, asociado al desarrollo de la motricidad, atención, concentración, imaginación, y la capacidad de observación; es elevado y su aplicación muestra avances significativos en estos aspectos.

Se analizó por medio de las encuestas que en la provincia de Chimborazo cantón Penipe, dentro del Instituto Hermanas Franciscanas de la Caridad, existe muy poca difusión sobre la técnica del Origami como herramienta pedagógica, debido al desconocimiento y práctica de la técnica por parte de los docentes.

Es necesario un manual de guía, ya que facilitará el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual se podrá seguir replicando en cualquier momento dentro de la institución y generará un uso de recursos apropiado, ya que se contará con elementos que ayudan a llevar de mejor manera el proceso de construcción de los elementos en cada fase.

Se evidencio que el Origami tiene un gran valor como recurso didáctico para incentivar el desarrollo de habilidades motrices, imaginación y creatividad, mismas que se pretende hacer que sea más significativo, formando niños críticos, reflexivos, cuestionadores y sobre todo niños que puedan resolver sus problemas de diferente manera y en el contexto de su situación cognitiva.

RECOMENDACIONES

Se recomienda implementar nuevas técnicas que ayuden al niño en el avance y fortalecimiento dentro del área psicomotora y cognitiva.

Se recomienda implementar un manual de guía con el fin de ayudar al docente a optimizar el tiempo al momento de enseñar la técnica del origami.

Se recomienda incorporar el diseño gráfico dentro de las actividades didácticas que se imparten a los niños con discapacidad intelectual leve, para incentivar el desarrollo del área motriz y cognitiva, a través de la atención que se muestra al presentar variedad en color y diversos diseños que cautivan al niño.

BIBLIOGRAFÍA

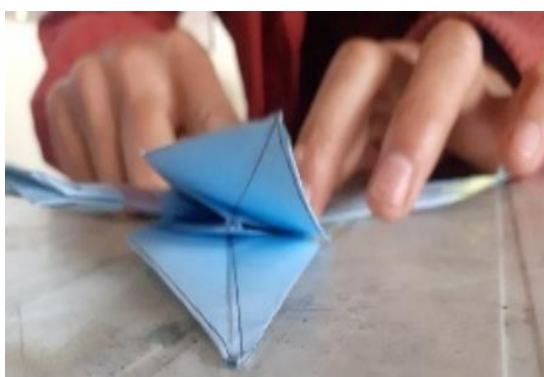
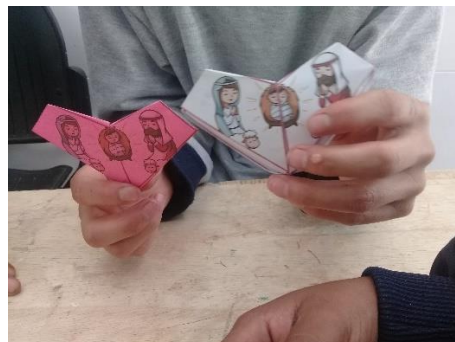
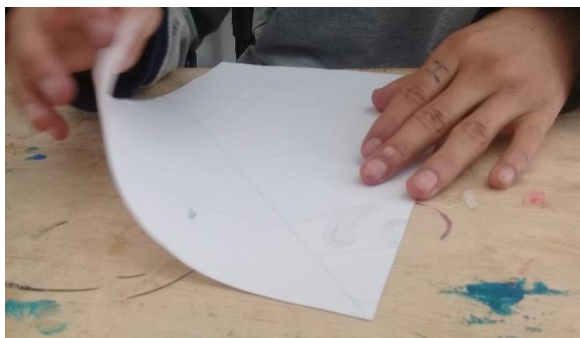
- Andrés, B. J. (12 de Mayo de 2019). *bitstream*. Obtenido de bitstream: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1524/1/FECYT%201322%20Tesis%20Final.pdf>
- Cantón, J. (2014). *Características y necesidades de las personas en situacion de dependencia*. Madrid: EDITEX.
- Caravallo, A. (2018). *10 Beneficios del origami para niños*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/10-beneficios-del-origami-para-ninos/>
- Carrión, J. (2018). *Papel, cartón y madera*. Obtenido de <http://www.larutadelaenergia.org/pdfvvs/GFVSpapelymadera.pdf>
- Díaz, R. (2015). *Simbolos generales para el doblado*. Obtenido de https://www.origami-shop.com/images/Image/File/E-book%20Esquinas/N8_4Esquinas.pdf
- Esneca. (2019). *Diseño Gráfico*. Obtenido de <https://www.esneca.com/blog/que-es-diseno-grafico/>
- Fragoso, O. (2008). El Diseño como actividad multidisciplinaria. *Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle*, 55-68.
- González, I. M. (2009). LA PAPIROFLEXIA . *Revista ciencias de la educacion*, 5-24.
- Guerrero, L. (2016). *El diseño*. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/39751/1/TFM%20-%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>
- infantiles, A. (22 de Febrero de 2013). *Actividades infantiles*. Obtenido de Actividades infantiles: <https://actividadesinfantil.com/archives/7720>
- Lilínas, P. (2015). *El porque de ls tres dimesiones en la educación infantil* . Obtenido de https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/2946/Llinas_Duran_Pere.pdf?sequence=1
- Luque, D., & Luque, M. (2016). *Discapacidad INtelectual: Consideraciones para su intervención psicoeducativa*. España: Wanceulen.
- Madrigal, E. (2016). Simbolos generales para el doblado. *Ensable*, 1-62.
- Mounoud, P. (2015). El desarrollo cognitivo del niño, desde los descubrimientos de piaget. *Contextos educativos*, 53-77.

- Navas, P., & Verdugo, M. (2008). Diagnóstico y clasificación en discapacidad intelectual. *Intervención Psicosocial*, 143-152.
- Neuronup. (S/F de S/F de 2012). *Neuronup*. Obtenido de Neuronup: <https://www.neuronup.com/es/areas/functions/attention>
- Organización de Naciones Unidas. (2015). *Comité de la ONU sobre los derechos de las personas con discapacidad se reúne en su 17° sesión*. Obtenido de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>
- Organización Mundial de la Salud. (2015). *Discapacidades2015*. Obtenido de <http://www.who.int/topics/disabilities/es/>
- Piaget, A. J. (1997). Teorías del Desarrollo Cognitivo de Piaget. En A. J. Piaget, *Teorías del Desarrollo Cognitivo de Piaget*. Neuchael: Norton edition.
- Proaño, F. (2015). *Aplicación del origami como técnica para el desarrollo de la motricidad*. Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/15854/1/63679_1.pdf
- Raffino, M. (2020). *Desarrollo cognitivo*. Obtenido de <https://concepto.de/desarrollo-cognitivo/>
- Reyes, D. (2013). *Consejos para hacer un buen origami*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/reyesdaniela/consejos-para-hacer-un-buen-origami>
- Ricoh. (2014). *Instrucciones de uso guía acerca del papel*. Obtenido de http://support.ricoh.com/bb_v1oi/pub_e/oi/0001051/0001051806/VD13879XXA_03/D1387944_es.pdf
- Rincón, M., & Linares, M. (2017). *Características de aprendizaje del estudiante con discapacidad intelectual y estrategias pedagógicas que responden a dichas características*. Obtenido de <http://ceip.edu.uy/documentos/2017/edinclusiva/materiales/caracteristicas.pdf>
- Romero, D. (2015). *Del origami a la escritura*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Sacón, J. R. (25 de Octubre de 2017). Estado de desarrollo psicomotor en niños sanos que asisten a un centro infantil en Santo Domingo, Ecuador. *Cuidados Humanizados*, págs. 33-62.
- Sánchez, M., & Castillo, C. (2014). *Teoría del diseño II*. Obtenido de https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Lectura/icbi/asignatura/TeoriaDiseII.pdf
- Shumakov., Y. y. (S/F de S/F de 2000). *Oriland*. Obtenido de Oriland: <http://www.oriland.com/oriversity/benefits/articles.php?category=articles>
- Torre, H., & Prada, A. (2016). *El origami como recurso didáctico para la enseñanza de la geometría*. Obtenido de <http://funes.uniandes.edu.co/992/1/31Taller.pdf>

- UNESCO. (2010). *Sistema regional de información Educativa de los Estudiantes con Discapacidad I SIRIED*. RIL: España.
- Vélez, M. (2011). *El diseño gráfico*. España: Universidad de Granada.

ANEXOS

Anexo N°.- 1 Fotografías







DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.01

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN DEL DISEÑO

N°	ACTIVIDADES	ASPECTOS DEL DISEÑO				
		Causa Motivación	Versátil	Funcional	Tiempo	
					Objeto sin diseño	Objeto con diseño
1	Dobleces de Valles y Montes	9	9	10	2 horas	1 hora
2	Base del cometa	10	9	10	2 horas	1:30 min
3	Base del pez	10	10	10	2 horas	1:30 min
4	Base del pájaro	10	10	10	2 horas	1:30 min
5	Base de la rana	10	10	10	2 horas	1:30 min.
6	Primer Objeto (bazo)	9	9	10	2 horas	1 hora
7	Segundo Objeto (pato)	10	10	10	2 horas	1:30 min
8	Tercer Objeto (Camisa)	10	10	10	3 horas	1:45 min
9	Cuarto Objeto (Pájaro)	10	10	10	2 horas	1:30 min
10	Quinto Objeto (pez)	10	9	9	3:40 min	1:40 min
11	Sexto Objeto (Cangrejo)	10	9	9	3:40 min	1:30 min
12	Séptimo Objeto (Corazón)	10	9	9	3 horas	1:20 min
13	Primer Objeto (Grulla aleteadora)	9	9	10	3:45 min	1:30 min
14	Segundo Objeto (Rana Saltarín)	10	10	10	3:20 min	1:30 min.

ASPECTOS DEL DISEÑO	
Motivación	La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta de la persona hacia metas o fines determinados; es el impulso que mueve a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.
Versátil	Un objeto versátil es aquel que puede cumplir funciones en una variedad de circunstancias, no solo en una. En general se toma como atributo positivo puesto que se vincula con la flexibilidad, la adaptabilidad.
Funcional	Funcional es aquello perteneciente o relativo a las funciones. El concepto está vinculado a algo o alguien que funciona o sirve.

CALIFICACIÓN

Valor	Nota
10	Nivel alto
9	Nivel medio alto
8	Nivel medio
7	Nivel medio bajo
6	Nivel bajo

Diego Espín L.
PSICOLOGO CLINICO
MSP. L: 1 F: 29 N° 88



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.01

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



TÍTULO: OBJETOS TRIDIMENSIONALES MANUALES -ORIGAMI- COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE.
TUTOR: Mgs. Alejandra Ávalos

Realizado por: Rosa Alexandra Vizuite Allauca

TABLA DE EVALUACIÓN DEL DISEÑO

N°	ACTIVIDADES	ASPECTOS DEL DISEÑO				
		Causa Motivación	Versátil	Funcional	Tiempo	
					Objeto sin diseño	Objeto con diseño
1	Dobleces de Valles y Montes	9	9	10	2 horas	1 hora
2	Base del cometa	10	9	10	2 horas	1:30 min
3	Base del pez	10	10	10	2 horas	1:30 min
4	Base del pájaro	10	10	10	2 horas	1:30 min
5	Base de la rana	10	10	10	2 horas	1:30 min
6	Primer Objeto (bazo)	9	9	10	2 horas	1 hora
7	Segundo Objeto (pato)	9	9	10	2 horas	1:30 min
8	Tercer Objeto (Camisa)	10	10	10	3 horas	1:45 min.
9	Cuarto Objeto (Pájaro)	10	10	10	2 horas	1:30 min.
10	Quinto Objeto (pez)	10	10	10	3:40 min	1:40 min.
11	Sexto Objeto (Cangrejo)	9	9	9	3:40 min	1:30 min
12	Séptimo Objeto (Corazón)	10	9	9	3 horas	1:20 min
13	Primer Objeto (Grulla aleteadora)	9	9	10	3:45 min	1:30 min
14	Segundo Objeto (Rana Saltarín)	10	10	10	3:20 min	1:30 min.

ASPECTOS DEL DISEÑO	
Motivación	La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta de la persona hacia metas o fines determinados; es el impulso que mueve a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.
Versátil	Un objeto versátil es aquel que puede cumplir funciones en una variedad de circunstancias, no solo en una. En general se toma como atributo positivo puesto que se vincula con la flexibilidad, la adaptabilidad.
Funcional	Funcional es aquello perteneciente o relativo a las funciones. El concepto está vinculado a algo o alguien que funciona o sirve.

CALIFICACIÓN

Valor	Nota
10	Nivel alto
9	Nivel medio alto
8	Nivel medio
7	Nivel medio bajo
6	Nivel bajo

Rosa de Para



FUNDACIÓN CASA DE LA CARIDAD
TEL.: 032907068 - CEL.: 0993573663
EMAIL: casadelacaridad.penipe@yahoo.com
PENIPE - CHIMBORAZO - ECUADOR

Campus Norte

Av. Antonio José de Sucre, Km 1 « vía a Guano

Teléfonos: (593-3) 3730880 - Ext: 1255 - 2212



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.01

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



INSTRUMENTO DIRIGIDO A DOCENTES Y AYUDANTES DE
"LA FUNDACIÓN CASA DE LA CARIDAD DE PENIPE"

Objetivo.- Analizar la importancia del Origami en el desarrollo de la Creatividad del Niño con discapacidad intelectual leve

INFORMACIÓN ESPECÍFICA

Instructivo.- Para llenar esta parte del instrumento sírvase poner una (x) e la alternativa que usted considere correcta tenga en cuenta la siguiente escala.

Totalmente de acuerdo 4
De Acuerdo 3
Poco de Acuerdo 2
Totalmente en Desacuerdo 1

Edad: 25

Sexo: F () M (x)

Cargo ocupacional: Psicólogo

1.- El origami es una técnica para desarrollar la motricidad fina de los niños/as.

Totalmente de acuerdo ☐
De Acuerdo ☒
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

2.- El Origami puede resolver los problemas de aprendizaje.

Totalmente de acuerdo ☐
De Acuerdo ☐
Poco de Acuerdo ☒
Totalmente en Desacuerdo ☐

3.- Se puede desarrollar atención focalizada mediante la técnica del origami.

Totalmente de acuerdo ☐
De Acuerdo ☒
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

4.- El origami logra tratar el desarrollo de la motricidad fina, mediante los debidos dobleces.

Totalmente de acuerdo ☒
De Acuerdo ☐
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

5.- El origami logra el desarrollo de la concentración y la observación.

Totalmente de acuerdo ☒
De Acuerdo ☐
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

6.- La técnica del origami podemos trabajarlo en cualquier edad

Totalmente de acuerdo ☒
De Acuerdo ☐
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

7.- Es muy importante ayudar a desarrollar la motricidad fina en el niño/a.

Página 1 de 2



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.01

Totalmente de acuerdo ☒
De Acuerdo ☐
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

8.- ¿Cree usted que la realización de una guía didáctica para los docentes, ayudará mucho para optimizar el proceso de Enseñanza Aprendizaje del origami?

Totalmente de acuerdo ☒
De Acuerdo ☐
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

9.- ¿Considera Ud. que la técnica del origami debe incluirse en la guía didáctica de cada docente de la "Fundación de la Caridad de penipe"?

SI ☒ NO ☐

Porque Porque permite canalizar de mejor manera el aprendizaje en los niños, que se desarrollan en esta casa de acogida, a través de la creatividad y mejorar la Atención

10.- ¿Mediante que técnicas además del origami desarrolla en los niños y niñas la motricidad fina?

El dibujo, la pintura, plegado de textiles etc.



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.01

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



INSTRUMENTO DIRIGIDO A DOCENTES Y AYUDANTES DE
"LA FUNDACIÓN CASA DE LA CARIDAD DE PENIPE"

Objetivo.- Analizar la importancia del Origami en el desarrollo de la Creatividad del Niño con discapacidad intelectual leve

INFORMACIÓN ESPECÍFICA

Instructivo.- Para llenar esta parte del instrumento sírvase poner una (x) e la alternativa que usted considere correcta tenga en cuenta la siguiente escala.

Totalmente de acuerdo 4
De Acuerdo 3
Poco de Acuerdo 2
Totalmente en Desacuerdo 1

Edad: 37 Sexo: F(☒) M(☐) Cargo ocupacional: Aux de Cuidados

1.- El origami es una técnica para desarrollar la motricidad fina de los niños/as.

Totalmente de acuerdo ☒
De Acuerdo ☐
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

2.- El Origami puede resolver los problemas de aprendizaje.

Totalmente de acuerdo ☐
De Acuerdo ☒
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

3.- Se puede desarrollar atención focalizada mediante la técnica del origami.

Totalmente de acuerdo ☐
De Acuerdo ☒
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

4.- El origami logra tratar el desarrollo de la motricidad fina, mediante los debidos dobleces.

Totalmente de acuerdo ☐
De Acuerdo ☒
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

5.- El origami logra el desarrollo de la concentración y la observación.

Totalmente de acuerdo ☐
De Acuerdo ☒
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

6.- La técnica del origami podemos trabajarlo en cualquier edad

Totalmente de acuerdo ☐
De Acuerdo ☒
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

7.- Es muy importante ayudar a desarrollar la motricidad fina en el niño/a.

Página 1 de 2



Totalmente de acuerdo ☐
De Acuerdo ☒
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

8.- ¿Cree usted que la realización de una guía didáctica para los docentes, ayudará mucho para optimizar el proceso de Enseñanza Aprendizaje del origami?

Totalmente de acuerdo ☐
De Acuerdo ☒
Poco de Acuerdo ☐
Totalmente en Desacuerdo ☐

9.- ¿Considera Ud. que la técnica del origami debe incluirse en la guía didáctica de cada docente de la "Fundación de la Caridad de penipe"?

SI ☐ NO ☐

Porque logra una gran ayuda la motricidad fina para
lograr tener una buena escritura y allude a Jesús
reflex su motricidad fina.

10.- ¿Mediante que técnicas además del origami desarrolla en los niños y niñas la motricidad fina?

la plastica abarca: C armado, modelado, tallado
entreblando embolillado dibujo pintura, armado