



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE ARTES MULTIMEDIA**

TEMA:

Desarrollo de aplicación móvil como soporte a la estimulación temprana a niños menores a 1 año de edad de la Fundación Huancavilca en el año 2014.

AUTOR:

ESPINOSA CHALÉN ALEXIS ORLANDO

**TRABAJO DE SEMINARIO DE GRADUACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
INGENIERO EN SISTEMAS MULTIMEDIA**

TUTOR:

Msc. VILLOTA OYARVIDE WELLINGTON

Guayaquil, Ecuador

2014



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE ARTES MULTIMEDIA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por Alexis Orlando Espinosa Chalén, como requerimiento parcial para la obtención del Título de INGENIERO EN PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA.

Msc. Villota Oyarvide Wellington

TUTOR

Msc. Víctor Hugo Moreno

DIRECTOR DELA CARRERA

REVISOR(ES)

(Nombres, apellidos)

(Nombres, apellidos)

Guayaquil, a los 28 días del mes de agosto del año 2014



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE ARTES MULTIMEDIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Alexis Orlando Espinosa Chalén

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación denominado “Desarrollo de aplicación móvil como soporte a la estimulación temprana a niños menores a 1 año de edad de la Fundación Huancavilca en el año 2014, previa a la obtención del Título de Ingeniero en Sistemas Multimedia, ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

EL AUTOR

Alexis Orlando Espinosa Chalén

Guayaquil, a los 28 días del mes de agosto del año 2014



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE ARTES MULTIMEDIA**

AUTORIZACIÓN

Yo, Alexis Orlando Espinosa Chalén

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la publicación en la biblioteca de la Institución del Trabajo de Titulación: Desarrollo de aplicación móvil como soporte a la estimulación temprana a niños menores a 1 año de edad de la Fundación Huancavilca en el año 2014, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

EL AUTOR:

Alexis Orlando Espinosa Chalén

Guayaquil, a los 28 días del mes de agosto del año 2014



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE ARTES MULTIMEDIA**

AGRADECIMIENTO

Primero a Dios por haberme dado la oportunidad de estudiar en tan prestigiosa INSTITUCIÓN EDUCATIVA, de enriquecerme de tan hermoso conocimiento que brinda la carrera y de las personas que me rodean; a mis padres que se sacrificaron mucho para que yo pueda llegar a donde estoy; a mis profesores que supieron orientarme y darme el impulso para lograr este objetivo y en especial el Director de mi carrera Lcdo. Víctor Hugo Moreno y mi tutor Msc. Wellington Villota Oyarvide que me ilustraron con sus sabios conocimientos.

Alexis Orlando Espinosa Chalén

Guayaquil, a los 28 días del mes de agosto del año 2014



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE ARTES MULTIMEDIA**

DEDICATORIA

Dios todo poderoso que me abrió camino para llegar aquí y guía mis pasos constantemente, a mi esposa e hijo que son los regalos que me concedieron el Ser Supremo y fuentes de fortaleza para el día a día, a mis padres que con certeza me apoyaron.

Alexis Orlando Espinosa Chalén

Guayaquil, a los 28 días del mes de agosto del año 2014

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

OPONENTE

DOCENTE DELEGADO

MSC. VÍCTOR HUGO MORENO DÍAZ
DIRECTOR DE CARRERA



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE ARTES MULTIMEDIA**

CALIFICACIÓN

Msc. Wellington Villota Oyarvide

INDICE GENERAL

Contenido

1. CAPÍTULO I.....	1
1.1. Introducción	1
1.2. Justificación	3
1.3. Pregunta/Problema:	5
1.4. Objetivo General:.....	5
1.5. Objetivo Específicos:	6
1.6. Referencias Conceptuales.....	6
1.7. Fundamentación Teórica:	9
1.7.1. Teoría Del Desarrollo Emocional.....	10
1.7.2. Teoría Del Desarrollo Psicosocial De Ericson.	10
1.7.3. Teoría Conductista.....	11
1.7.4. Teoría Afectiva	11
1.7.5. Teoría Cognitiva Relacionada con la Motivación:.....	12
1.7.6. Teoría Constructivista	12
2. CAPÍTULO II. Método de Investigación Aplicada	16
2.1. Instrumentos de Investigación	16
2.2. Resultados.....	17
3. CAPÍTULO III: Descripción de la Propuesta Tecnológica.....	25
3.1. Descripción del Proyecto	25
3.2. Alcance.....	26
3.3. Especificaciones funcionales	26
3.3.1. Aplicación Estimulación Temprana	26
3.3.2. Ejercicios.....	26
3.3.3. Rutinas Ordenadas	27
3.3.4. Noticias Al Día.....	27

3.3.5.	Contacto.....	27
3.4.	Módulos de la Aplicación.....	28
3.4.1.	Página principal.....	28
3.4.2.	botón de información.....	29
3.4.3.	botón de acceso directo.....	29
3.4.4.	Mensaje de rutina.....	30
3.4.5.	Pantalla Ejercicios.....	30
3.4.6.	Pantalla Rutinas.....	31
3.4.7.	Pantalla Noticias.....	31
3.4.8.	Pantalla Contacto.....	32
3.4.9.	Pantalla de ubicación.....	32
3.4.10.	Pantalla Comentarios.....	33
3.5.	Especificaciones Técnicas.....	34
3.5.1.	Jquery mobile.....	34
3.5.2.	Phonegap.....	34
3.5.3.	Javascript.....	35
3.5.4.	Html.....	35
3.5.5.	Html5.....	35
3.5.6.	Estilo css.....	35
3.5.7.	Framework.....	36
3.6.	Funciones del Aplicativo.....	37
3.6.1.	Pagina Principal.....	37
3.6.2.	Botones en la cabecera.....	37
3.6.3.	Pantalla Ejercicios.....	38
3.6.4.	Mensaje de rutina.....	38
3.6.5.	Pantalla Rutinas.....	39
3.6.6.	Pantalla Noticias.....	39

3.6.7. Pantalla Contacto	40
3.6.8. Pantalla de ubicación	40
3.6.9. Pantalla Comentarios	41
3.7. Descripción del usuario.....	42
4. CAPITULO IV: Conclusiones Y Recomendaciones	43
4.1. CONCLUSIÓN.....	43
4.2. RECOMENDACIONES.....	46
BIBLIOGRAFÍA.....	47
ANEXOS.....	50

INDICE DE TABLAS

TABLA 1 PREGUNTA 1.....	17
TABLA 2 PREGUNTA 2.....	18
TABLA 3 PREGUNTA 3.....	19
TABLA 4 PREGUNTA 4.....	20
TABLA 5 PREGUNTA 5.....	21
TABLA 6 PREGUNTA 6.....	22
TABLA 7 PREGUNTA 7.....	23
TABLA 8 PREGUNTA 8.....	24

INDICE DE GRÁFICOS

MODULO DE LA APLICACIÓN

ILUSTRACIÓN 1 PANTALLA INICIAL.....	28
ILUSTRACIÓN 2 BOTON DE INFORMACION.....	29
ILUSTRACIÓN 3 BOTÓN DE ACCESO DIRECTO.....	29
ILUSTRACIÓN 4 MENSAJE RUTINA	30
ILUSTRACIÓN 5 PANTALLA EJERCICIOS	30
ILUSTRACIÓN 6 PANTALLA RUTINAS	31
ILUSTRACIÓN 7 PANTALLA NOTICIAS.....	31
ILUSTRACIÓN 8 PANTALLA CONTACTO	32
ILUSTRACIÓN 9 PANTALLA DE UBICACIÓN.....	32
ILUSTRACIÓN 10 PANTALLA COMENTARIOS.....	33

FUNCIONES DEL APLICATIVO

ILUSTRACIÓN 11 PANTALLA PRINCIPAL	37
ILUSTRACIÓN 12 BOTONES PRINCIPALES.....	37
ILUSTRACIÓN 13 PANTALLA EJERCICIOS	38
ILUSTRACIÓN 14 MENSAJE RUTINA	38
ILUSTRACIÓN 15 PANTALLA RUTINA.....	39
ILUSTRACIÓN 16 PANTALLA NOTICIAS	39
ILUSTRACIÓN 17 PANTALLA CONTACTO	40
ILUSTRACIÓN 18 PANTALLA DE UBICACIÓN.....	40
ILUSTRACIÓN 19 PANTALLA COMENTARIO.....	41

RESUMEN EJECUTIVO

CAPÍTULO I:

Hoy en día están surgiendo muchas aplicaciones móviles más cuando se trata del bienestar de la familia; juegos, educación, entretenimiento y comunicación que son los temas que más atraen a las personas de cualquier edad y que por lo tanto estos temas son los requeridos por el usuario.

CAPITULO II

La idea parte a base de las necesidades de los padres y madres de los infantes que requieren una ayuda para el desarrollo de sus hijos pero ellos muchas veces no le alcanza el tiempo para ir donde un especialista y desean hacerlo en su hogar.

Se implantará esta aplicación con el objetivo de que los padres puedan ayudar en el desarrollo de sus hijos en el tiempo que ellos puedan hacerlo sin necesidad de salir de sus hogares.

Este proyecto fue a base de investigación de mercado se obtuvo un 75% de aceptación de los padres de familia que recurren frecuentemente al centro especialista "Fundación Huancavilca. Obteniendo como resultado favorables como un aporte para hacer realidad esta aplicación. Hay muchas aplicaciones de estimulación pero son para mayores de 1 año y de entretenimiento al menor a diferencia de este que muestra ejercicio para el desarrollo cognitivo, afectivo y comportamentales del infante.

CAPÍTULO III

Con el proyecto se tiende no solo ayudar a los padres aunque ellos son el punto principal al que se quiere llegar, también se quiere que el especialista del tema como son los psicopedagogos y licenciados de párvulos se puedan ilustrar y ver en la aplicación como un referente de apoyo. Con respecto a la parte técnica la aplicación será elaborada para un sistema operativo estándar en las Tablet como es el Android para que tenga mayor facilidad el usuario para obtenerlo.

Constará con opciones fáciles, legibles y prácticos para comprender, esto significa que el usuario se llenará de informaciones eficaces para el beneficio que requiera; y, si tiene duda la aplicación le dará la opción a que pueda salir de ella comunicándose con un profesional entendido de la materia para el asesoramiento.

CAPITULO IV

Consisten todas las determinaciones y resoluciones sobre la investigación realizada con sus respectivas recomendaciones y sugerencias.

1. CAPÍTULO I

1.1. Introducción

A lo largo del tiempo el término estimulación temprana era visto de una manera errada, se puede observar que es algo nuevo para las personas que desconocen de esta información sobre este programa, pero la técnica y como aplicarlas son de mucho tiempo atrás.

Todo giramos sobre un ser en especial que es niño, tanto su forma de ser como de tratarse a sí mismo como su convivencia en su entorno. Existen profesionales especializados en este proceso de aprendizaje como son los psicopedagogos o los licenciados de párvulos, los educadores comunitarios quienes son los encargados de guiar e instruir con programas apropiados a estos pequeños desde su nacimiento, de ellos depende su desarrollo potencial tanto intelectual o físico del Bebé, especialmente a niños desprotegido o formado en un hogar con problemas económico o con problemas en la sociedad o también con problemas formativos en el futuro.

La Estimulación Temprana en estos momento es de gran trascendencia en las familias y en su entorno en que vive, tanto que hoy en día los padres de familia ha tenido la obligación de proteger a su hijo o hija desde su primera etapa de su vida con la finalidad de que puedan desenvolverse a su manera y así poder construir su proceso que siempre se iniciará con las nociones que proporciona el ojo, el oído y solo concluye cuando una respuesta ha sido emitida por la mano y por la boca; es por esto, que es imprescindible estimularlo, ayudarlo a crecer de acuerdo a su madurez y habilidad; pero no solo la estimulación sirve para ayudar a desarrollar esos potenciales también, la estimulación temprana sirve para detectar a niños que tienen una demora en su desarrollo ya sea física o intelectual, esto significa que la estimulación logrará a que el niño en el futuro sea equitativo, seguro de sí mismo y permitirá a la vez que se relacione con los demás niños de acorde a su edad y que posteriormente no cause un vacío en su desarrollo psicológico.

Con respecto a las aplicaciones móviles, en el Ecuador hoy en día éstas han tomado gran trascendencia puesto que los dispositivos móviles son los más adquiridos en estos momentos por lo que están a precios accesibles en el mercado pero de una forma acelerada, entra en competencia las tablets debido a que actualmente existen en gran demanda, a esto súmele que en estos últimos años en la ciudad de Guayaquil a los bachilleres del año lectivo anterior recibieron tablets gratis de parte de la municipalidad de Guayaquil.

La aplicación que voy a elaborar es para plataforma Android puesto que según las estadísticas son las más adquiridas por la sociedad ya sea por el fácil manejo como por sus precios que son más accesibles, donde los padres de familias con o de escasos recursos económicos podrán obtener para la aplicación y podrán instalarlas.

1.2. Justificación

Actualmente la mayoría de los países desarrollados y subdesarrollados como el nuestro, se ha considerado que un Recurso Humano de Calidad es más importante que las riquezas materiales; esto implica que en el futuro se asegurará niveles de vida cada vez más apreciable y productiva; es por esta razón que la Estimulación Temprana desempeña un papel fundamental desde el momento de su nacimiento del niño teniendo en cuenta que hasta un año de edad, es cuando se fortalecerá su identidad y personalidad, por tal razón el niño o niña requiere más protección para poder desenvolverse tanto físico como mental en su entorno.

Además la Estimulación a más de ser una motivación especial, es una gran oportunidad que tiene un padre y una madre de familia porque interactúan con su hijo de una manera más afectiva por esta razón son tiempos apreciados que tienen en la vida, por ende no se debe dejar de pasar aquellos hermosos momentos ya que son únicos y perdurables.

La Madurez de un niño menor de 1 año es una etapa muy fundamental porque en esta edad el niño evoluciona su inteligencia con la iniciación de sus conductas reflejas; que luego pasa por un proceso de conocimiento sensorial para la formación de su cerebro, capaz de percibir las señales afectivas y cognitivas que le llega de su entorno y luego se familiariza con él.

El profesional u orientador de este aprendizaje, su rol lo desempeña con gran responsabilidad y eficacia por su vocación brindándoles todos los estímulos al bebé pero muchas veces no depende de él sino de los padres que se dificultan para llevar al infante a un centro de formación donde existen estos programas de estimulación, o por escasez de recursos económicos para el pago de las mensualidades o talvez desconocen de este proceso, como consecuencia por estas falencias el perjudicial es el infante y si concurren a una Institución comunitaria no se sujetan a los días y horas que están señalados en los cronogramas de actividades, o a veces no asisten en el momento propicio que le han señalado el profesional u

orientador comunitario esto significa que la instrucción de la estimulación no es de un día sino prácticamente un proceso programado.

Además la estimulación de un niño desde su nacimiento hasta un año; no es adelantar la enseñanzas, más bien es un proceso para desarrollo de sus aprendizajes espontáneos y que conozca los reflejos de su misma existencia por la maduración fisiológica y por el desarrollo funcional, ya que si estos aprendizajes se restringen, tienden a modificar la efectividad de las transmisiones nerviosas sin que el niño sea consciente de ello. Esto hace que el niño aprenda a obtener sus primeros conocimientos elementales de la personalidad.

Todas estas perspectiva planteadas con respecto a la Estimulación Temprana, lo que se anhela lograr es que tanto el padre de familia como el profesional de la materia obtenga una aplicación tecnológica virtual, que le sirva como instrumento de apoyo disponible para facilitar el aprendizaje de la Estimulación especialmente a los niños de 0 a 12 meses, no importa en el lugar en que se encuentre y si no tienen esta aplicación podrá recurrir a la Fundación Huancavilca para que conozcan el mecanismo dando facilidad en su funcionamiento y además para que todos lo que lo utilicen les sea beneficioso en todas las actividades de las estimulación que realicen al infante y así no se les haga dificultoso a los padres de familias brindar estos estímulos a su hijo e hija, es así que los padres podrán interactuar con su Bebé con comodidad en su hogar o en el centro comunitario observando estos videos complementados con el juego que es la forma más eficaz, con la fin específico que el Bebé aprehenda y desarrolle su pensamiento nocional que le va a ser útil en el futuro y a la vez sus progenitores se sentirán satisfecho por haber cumplido con el derecho que le correspondía a este Ser que por primera vez ingresa al mundo.

La aplicación móvil hoy en día es algo novedoso se lo utilizan para algunos beneficios, la mayoría de los usuarios lo utilizan como para obtener conocimiento educativo, cultural, social y que las tenemos cerca de nuestras manos ya sea en un celular, tablets y también en televisores Smart; por lo

tanto que mejor sería si las aprovechamos para ayudar al crecimiento del tesoro que tenemos en el hogar.

Además la aplicación móvil es muy instructiva ya que mantiene videos de ejercicios, también instructivos para interactuar jugando con el niño además que si está cerca de una red el usuario tendrá información sobre todo del cuidado del niño ya que la aplicación tendrá acceso a páginas con temas correspondientes a la materia por medio de RSS.

Por esta razón se espera que esta aplicación sea compartida a los diferentes centros comunitarios de formación Infantil, con el fin que toda persona que instruyan a niños hasta de un año conozcan esta forma diferente de educarse por medio del juego y los afectos que son destrezas fundamentales para el desarrollo de sus habilidades del infante y con los avances tecnológicos en nuestro país, estar al tanto con esta aplicación como una material de apoyo.

Esta aplicación será nueva en el mercado y será donada a la Fundación Huancavilca para que sea la encargada de entregar a los padres de familia y a la Instituciones educativas del sector que requieran de ella.

1.3. Pregunta/Problema:

¿Cómo influye el nivel de conocimiento que tienen los padres sobre la estimulación temprana en el nivel de desarrollo de los niños menores de un año en la Fundación “Huancavilca” durante el año 2014?

1.4. Objetivo General:

Exponer el nivel de conocimiento que tienen los padres sobre la estimulación temprana en el nivel de desarrollo de los niños de un año que asisten a la Fundación “Huancavilca”.

1.5. Objetivo Específicos:

Cuantificar el nivel de conocimiento de los padres sobre estimulación temprana en el área motora, realizando una encuesta a los padres.

Demostrar al padre de familia que para instruir y estimular en temprana edad a un infante sus barreras van a desaparecer por cuanto debemos aprovechar los avances de la tecnología.

Incentivar a los padres a realizar estimulación temprana a sus Infantes menores de un año para fortalecer su desarrollo en destreza y habilidades con una aplicación móvil desde sus hogares y/o a la vez indicándole la manera de cómo llegar a un Centro especialista de Estimulación Temprana.

Dar a conocer rutinas virtuales y esenciales de cómo llevar una correcta estimulación temprana a un niño menor de un año por medio de una aplicación móvil.

1.6. Referencias Conceptuales

Una vez analizado los diferentes problemas de la Educación que perjudican al niño en su aprendizajes presté atención, que los niños en la etapa escolar tienen de faces debido a que los padres no realizan la educación inicial desde que nace el Bebé que es donde se debe realizar estimulaciones temprana hasta la edad de un año, porque en ese tiempo de periodo el cerebro se encuentra en su formación permitiendo estimular el neocortex (Inteligencia); pero esta investigación tiene un doble enfoque que es pedagógico y técnico al tema que presenta la investigación. “Desarrollo de una aplicación móvil como soporte a la estimulación temprana a niños menores de 1 año en la Fundación Huancavilca en el año 2014.”

Teniendo en cuenta que la Estimulación Temprana se empezó a desarrollar a finales del siglo pasado al analizar que los Bebés no son adulto chiquito, sino seres que tiene que desarrollar sus habilidades., Según estudio de María Montesory y Jean Piaget es que se comenzó a dar importancia a este proceso, en países como Italia y Suecia en donde las investigaciones fueron más profundas y analizadas, sin embargo en México la Estimulación Temprana es un manifestación reciente y que últimamente ha adquirido gran

popularidad entre las madres jóvenes interesadas en desarrollar su capacidad cognitivas, emotivas y comportamentales.

La Estimulación Temprana, se define como todos aquellos programas diseñados para los niños y niñas, cuyo objetivo es desarrollar y optimizar sus habilidades durante el tiempo en que el cerebro tiene su potencial más fuerte, esto es en los primeros dos años de vida.

Para entender la importancia de la Estimulación Temprana y su efecto el desarrollo del infante desde su nacimiento es importante que se considere el aspecto neurológico del ser humano para lo que es necesario conocer concepto básico del cerebro.

El cerebro humano es un órgano de gran complejidad y quizás el máspreciado en nuestro cuerpo , aunque el más vulnerable y débil el órgano desde el cual se dirigen y organiza todas las demás funciones del cuerpo humano coordinando los movimientos; además percibe sensaciones, controla el equilibrio fisiológico de cada órgano, vigila el equilibrio fisiológico de cada órgano, regula el equilibrio hormonal, repuesta emotiva y la percepción del ambiente etc., es lo más importante es el soporte sobre el que se asienta las facultades más altas del hombre que es la inteligencia y la voluntad.

El cerebro crece de acuerdo al uso exactamente igual que en la forma crece los músculos, especialmente para los bebés de primera infancia el ejercicio sistemático es fundamental para la estimulación temprana mejorando su proceso cognitivo y garantizando un desarrollo equilibrado de la inteligencia.

Según Alfredo Tenajero editor del texto la conquista de la Inteligencia, analiza los factores que puede ser afectado el desarrollo o de la Inteligencia desde temprana edad son las causas ambientales y los factores bilógicos que conociendo estos factores van a ser de utilidad para diseñar programas de intervención temprana.

La inteligencia del niño se desarrolla al momento de la concepción; heredado por sus progenitores del código genético de la inteligencia llamado genotipo, que con la interacción y las condiciones ambientales en la

que se desarrolla el niño nace un fenotipo intelectual (nivel de desarrollo intelectual) que posee la persona y este puede ser evaluado mediante prueba de inteligencia, sin embargo no se puede decir cual aporta más de estos factores, para concepto de Pueyo en 1993 es intrascendente, pues los genes no fijan conducta, al contrario los genes establecen un rango de posibles reacciones a las experiencias que el ambiente aporta.

Los niños de bajo nivel socio-económico están expuestos a condiciones bio-ambientales adversas, que pueden ser limitantes para el desarrollo del potencial intelectual.

Otras de las variables para el desarrollo intelectual es la Cultura, así lo analizó Bronfenbrenner en 1977, propuso cuando analizó que el desarrollo del niño debería ser estudiado bajo un modelo ecológico que considere las diferentes ambientales que le rodea, como son su ambiente inmediato y los ambientes sociales que no tiene el niño pero que una u otra forma lo relaciona, como son sus leyes, ideología, leyes de una cultura.

Otros de los aspectos fundamentales es el nivel socioeconómico que se conoce como el ingreso económico de la familia, su condición económica, su instrucción educativa etc.

Estudios como el de Sáenz en 1982 efectuado en Argentina, que analiza el nivel socio económico como el desarrollo el desarrollo intelectual ha encontrado una correlación repetida entre estas dos variables y se ha obtenido que los niños de mayor nivel socioeconómico obtienen valores más altos en las pruebas intelectuales que los niños debajo nivel.

Si analizamos las variables Biométricas con el desarrollo de la Inteligencia, especialmente el nivel socioeconómico también puede afectar nivel de inteligencia por ejemplo la desnutrición y la Morbilidad (especialmente enfermedades respiratorias y diarrea), son aspecto Biomédico que afecta al desarrollo intelectual de un niño (Inst. Colombiano de Bienestar de la Familia en 1990).

Ricciuti en 1983, dice que un aspecto biomédico, como la desnutrición, puede alterar el nivel de atención, concentración, percepción e interacción

de un niño o niña con su medio ambiente, lo que a su vez le afectará el nivel de aprendizaje y desarrollo intelectual y se comprobado que la administración e suplementos administrativo niños desnutridos

Teniendo énfasis a los Factores genéticos y el desarrollo Intelectual Antonio Pueyo en 1999, al referirse a la Inteligencia señala “Cualquier conducta, representa fenotípicamente en el organismo” debe tener un substrato genético y orgánico. No aparece sin regulación del sistema nervioso central y esta regulación se da a nivel de funcionamiento neuroquímico y electrofisiológico en las transmisiones sináptica conjuntamente con la experiencia previa codificado en el cerebro.

Además existen ciertos caracteres de la personalidad y el desarrollo intelectual por ejemplo el temperamento y el vínculo afectivo hacia sus seres más querido, esto influirá en la forma y disposición del niño para interactúa en el medio. Este temperamento definido como un estilo determinado de comportamiento condicionado el cual es algo estable a través del tiempo.

Con respecto a las teorías conceptuales mencionaremos la importante con respecto al desarrollo y crecimiento del niño entre las principales denominaremos algunas con respecto al tema investigado.

1.7. Fundamentación Teórica:

Con respecto a los comportamientos y en especial las emociones resultan del sistema nervioso al igual que los movimientos voluntarios y además estas proporcionan el “color” al comportamiento y son necesarios para la supervivencia del ser humano.

La emoción tiene dos componentes: Uno es la sensación subjetiva cuando lo sentimos en nuestro interior. El otro componentes es la manifestación externa de la emoción, a veces es necesario superar este componente por ejemplo; Un artista cómico puede simular todas las manifestación con alegría ante el público sin realmente sentirla. Además estos pueden residir en regiones separada al sistema nervioso, que es el que debe determinar cuál es la emoción adecuada en cada caso. Esto lo realiza al menos en

parte una estructura llamada Amígdala cerebral. La corteza cerebral envía una copia de la información sensorial que recibe a la amígdala y esta decide si el estímulo es amenazador o si debe responder con agresividad o miedo. Por otro lado el estímulo de rabia y el bello se eriza de miedo,

En el interior del cerebro, lo que ha sucedido es que la corteza visual ha enviado la mejor sombra. La imagen a la amígdala cerebral, y ésta a la vez decide que es una posible amenaza y a la vez es enviada la orden en hipotálamo

El sistema nervioso tiene una sección especial dedicada al control de las vísceras, como el corazón y el aparato digestivo que se conocen con el nombre de sistema nervioso autónomo en forma coordinada con el resto del sistema nervioso.

1.7.1. Teoría Del Desarrollo Emocional

Torres en 2009: “Desde el nacimiento hasta la edad de un año, los niños comienzan a desarrollar la capacidad de confiar en los demás basándose en la consistencia de sus cuidadores (generalmente sus progenitores). Si la confianza se desarrolla con éxito, el niño/a gana confianza y seguridad en el mundo a su alrededor y es capaz de sentirse seguro incluso cuando está amenazado. No completar con éxito esta etapa puede dar lugar a una incapacidad para desconfiar, y por lo tanto, una sensación de miedo por la inconsistencia del mundo “.

A pesar que es un campo desconocido por los padres, esta teoría es muy fundamental porque es allí que se origina las nociones de pensamiento para que desarrolle su potencial intelectual.

1.7.2. Teoría Del Desarrollo Psicosocial De Ericson.

El psicólogo Erickson propuso una teoría de desarrollo emocional que consiste en ocho crisis- Cada crisis se produce durante cada periodo de edad en el desarrollo del individuo.

Según Guzmán en 2008: “Los niños desde la edad de 3 a 7 años, hacen valer sus acciones con más frecuencias, son constructores, inventan juegos,

si se le da una oportunidad tienen iniciativa, pero si tienen fortalecidos sus habilidades y destrezas en periodos anteriores, Inversamente se ve frustrado en sus edad escolares y desarrolla un sentido de culpabilidad y sin iniciativa.
“

Por lo tanto la crisis de confianza versus desconfianza se produce en la infancia, (desde su nacimiento hasta los 18 meses).

1.7.3. Teoría Conductista

El conductismo según su fundador John Watson, es una escuela natural que se arroja todo el campo de las adaptaciones humanas.

Con respecto al desarrollo emocional del niño, se debe de tener en cuenta que ellos se crían en un ambiente excitante o están sujeto a presiones constantes para responder a las expectativas de los padres, convirtiéndose en personas nerviosas, por lo tanto la capacidad para responder emotivamente se encuentra en el recién nacido. La primera señal de conducta emotiva es la excitación general, debido a una fuerte estimulación. Esta excitación difundida se refleja en la actividad masiva del recién nacido. Sin embargo al nacer el pequeño no muestra repuestas bien definida que se pueda identificar como estados emocionales específicos.

1.7.4. Teoría Afectiva

Rivas en 2009: “La vida afectiva se manifiesta como una cálida adhesión o repulsión al objeto, con un colorido de placer o sufrimientos, agrado desagrado, satisfacción o insatisfacción etc.”

Es un interés un rendimiento una emoción, a veces una pasión que mueve y colorea nuestra vida mental, es necesario que los padres de familia dediquen tiempo a sus hijos y le brinde el afecto para tener un buen comportamiento parental.

A veces existen dificultad para el niño por falta de afectividad de los padres, debido que la educación efectiva, por su propia naturaleza no puede ser sistematizada en el mismo grado que la formación intelectual, unas de las causas es que se desconoce cómo funciona la vida afectiva. Los estados

afectivos actúan en lo más profundo de nuestro ser, La afectividad de los progenitores hunde sus raíces en el inconsciente esta zona un tanto misteriosa donde nacen las motivaciones decisivas del comportamiento.

1.7.5. Teoría Cognitiva Relacionada con la Motivación:

“Acentúa como conducta determinante como determinante de la conducta motivada la percepción de la fuerza de las necesidades psicológicas, las expectativas sobre la consecución de una meta y el grado en que se valora los resultados correctos. Los autores más representativos son: Toman y Weiner”.

Esta teoría, según Weiner en 1986; pone en prácticas dos modelos causales: Atribuciones y expectativas, con el rendimiento académico, proponiendo diversos modelos causales y sus efectos directos e indirectos. Tomando en cuenta que el rendimiento académico se toma en cuenta el formulario reciente denominado formulario de la teoría atribuciones de la motivación y de la emoción.

1.7.6. Teoría Constructivista

En esta etapa el niño desde el primer día de su nacimiento pesa de 2.5kg a 3 Kg., con una estatura de 50 cm, una cabeza desproporcionada en relación con el cuerpo, su respiración es regular y constante, sus sentidos están preparados para recibir estimulación de su nuevo ambiente, y de procesar informaciones básicas que más tarde se irán desarrollando, tal es así que en un mes ejercita sus reflejos y en un par de meses agarran los dedos de sus progenitores, al principio no conoce, apenas consigue una sombra en una corta distancia, es capaz de fijar su mirada., luego a las 15 semanas puede coger un objeto, a los 25 semanas se sienta, a los 45 semanas gatea, realizando movimientos espontáneos; le llama la atención los colores, sonidos ya que se relaja y se divierte, el infante siente emociones afectivas y de protección de sus padres y de sus parientes cercanos, esto significa que le da la seguridad que poseía cuando estaba dentro del útero de su madre por esta razón Jean Piaget lo denomina a esta etapa de conocimiento Sensorio Motor a los niños hasta los 2 años de edad.

Jean Peaget dice de las “Funciones Invariantes” y las “Estructuras Cognitivas variantes”, esta última la diferencia entre el infante y el adulto, y la función Invariante o “Adaptación” que se subdividen en “Asimilación y Acomodación”.

La Inteligencia es asimilación, en la medida en que se incorpora en su sistema con todos los datos por la experiencia existente; y al mismo tiempo el organismo se acomoda a lo que ha asimilado.

Las adaptaciones intelectuales, consiste en poner en progresivo un mecanismo asimilado con una acomodación como complemento; generalmente el organismo actúa cuando entra en contacto con el entorno. Estas acciones iniciales son todas abiertas y se consideran rápidamente en series de acciones coordinadas llamadas “esquemas”, y éstas multiplicadas forman una “estructura”. Según así se va desarrollando en el organismo, sus estructuras cognoscitivas en el infante, cambiando desde los “instintivos” a través de lo senso – motor a la estructura operativa del pensamiento adulto; es por esto que sostiene cuatro etapas, que son considerados como periodo según las edades del niño detallado de la siguiente manera:

La etapa Sensorio Motor desde su nacimiento hasta los 2 años.

La etapa Pre. Operacional desde los 3 años a 6 años de edad.

La etapa Operacional desde los 7 años a 11 años.

La etapa Operaciones -formales de los 11 años en adelante.

Con respecto a la primera etapa que es la Senso - Motor , objeto del estudio; el infante conoce su realidad a través de la experiencias sensoriales (ver, tocar, oír, de gustar y actividades motoras.; en este periodo la inteligencia senso – motora; del infante le interesa ejercitar sus órganos sensoriales, sus movimientos, , y hasta su lenguaje ya a los 12 meses, afrontará alguna dificultad entre los 5 a 9 meses, el bebé moverá su sonaja (cualquier objeto), que esté cerca de sus manos para escuchar el ruido o sonido.

También considera el desarrollo afectivo, sexual y anal considerado en tres fases: Oral, Anal y Elíptica.

La fase Oral expresa que el niño nace preparado a conservar su vida, significa que mientras se nutre con su alimentación maternal, tendrá la primera relación con ella y con los que le rodean, creando un nexo afecto-nutrición, con su primera experimentación en comunicarse con los demás y todo llevará a la boca (sentido placer), incluyendo la comunicación a través de el olor, la posición del cuerpo, el calor, el rostro de la madre etc.

Para pasar a la etapa Pre-Operacional, tiene que haber superado esta etapa, caso contrario el carácter oral será un sujeto inseguro.

Con respecto a la Fase Anal, el niño comienza a controlar sus esfínteres y obtiene un placer reteniendo los movimientos intestinales que esta muelen la mucosa anal. Un efectivo control de la defecación se alcanza luego que ha sido posible el control muscular a través de la maduración de los rasgos nerviosos de la médula espinal.

Luego tenemos la Fase Elíptica cuando el infante desarrolla un intenso amor por el progenitor opuesto, el niño se apega a la madre y la niña al padre. El niño con el tiempo se siente posesivo, cree que el padre es un intruso, teme ser *destruido*, pero a pesar de todo lo quiere, lo mismo ocurre la niña con su madre. También tiene que superar esta primera etapa.

Finalmente Jean Piaget analiza el desarrollo Psíquico de la persona desde su nacimiento hasta la edad en que el niño tiene uso de razón, y dice que el niño nace con la necesidad y capacidad de adaptarse al medio. Esta adaptación consta de dos subprocesos: Asimilación y acomodación, la mayor parte del tiempo asimila información adecuada y su desarrollo mental lo clasifica de acuerdo lo que ya saben, y a veces se enfrenta en obstáculos que se hacen imposible resolver y debe acomodar creando nuevas estrategias que lo modifican para enfrentar a nuevas situaciones. Esta teoría se puede relacionar con el aprendizaje significativo de Ausubel dice que el niño tiene conocimiento previos y al recibir nueva informaciones modifica su esquema de conocimiento.

Es en la etapa senso – motora comienza desde que el niño nace enfocándose a sus acciones motrices y a su percepción sensorial, cuando

termina el primer año primer año de edad ha cambiado su concepción de su mundo, reconoce la permanencia de los objetos, sí está fuera de la percepción, otro signo de la inteligencia es el con el llanto cuando solicita su nutrición, si ha defecado o siente algún dolor, y aparece invenciones de nuevas ideas, su inteligencia se considera como pre verbal, poseen algunos reflejos como tónico en cuello. Reflejos en prensión, reflejo de marcha, reflejo de gateo; y realiza movimientos espontáneos o diferenciados como agitación, retuerce su cuerpo, mueve los brazos y con sus piernas pedalea, se puede determinar que ya el niño refleja una especie de “lógica de acciones”, es decir que la actividad está motivada por la experimentación.

Con respecto a las tres facetas (Oral, Anal y Elíptica) son de gran trascendencia en su desarrollo, porque son acciones que van a repercutir en su futuro y se debe tener muy en cuenta especialmente desde muy temprana edad.

Con respecto a la investigación técnica se realizó una aplicación como guía didáctica para el aprendizaje de estimulación temprana para los infantes de primera infancia, que con ayuda de los padres de familia y profesionales orientadores servirá como herramienta principal. Esta aplicación móvil será para dispositivos con sistema operativo Android preferible Tablet con un funcionamiento avanzado.

2. CAPÍTULO II. Método de Investigación Aplicada

2.1. Instrumentos de Investigación

Como universo del estudio fueron los profesionales y los padres de familia de los infantes que están inscritos en el programa de estimulación temprana en el periodo 2014 en el área PETI “Programa de Estimulación Temprana de la Inteligencia” en la Fundación Huancavilca, ubicado en el Guasmo Norte-Av. La Exclusa Coop. “El Pedregal” ms. 2007. Sl. 3 en la ciudad de Guayaquil.

La muestra fue tomada de los 60 padres de familias de los niños menores de 1 año de edad inscritos en el programa ya que ellos van a ser en realidad a quienes va a ser dirigida la aplicación, obviamente no se está limitando el derecho de usar la aplicación a usuarios de hijos mayores de esa edad; para eso fue necesario realizar una reunión entre ellos con una charla previa sobre estimulación temprana exclusivamente de niños menores de 12 meses y del uso de aplicaciones móviles, todo fue gracias a la colaboración de la Directora de la Fundación.

Debido a que es grupo exacto y pequeño de padres de familia (60 padres); no se realizó fórmula alguna y se procedió directamente a aplicarles la encuesta a dichos padres.

Mediante el método de encuesta de campo, se pudo recolectar la información apropiadas y así conseguir diferentes sondeos analizando que este producto si va a cubrir toda las expectativas que se ha propuesto y va satisfacer la necesidades de estos niños de escaso recursos económicos de este sector olvidado por las autoridades de turno.

La recopilación se efectuó de forma personalizada a cada padre de familia dentro del área de la Institución.

El cuestionario de la encuesta fue elaborado con preguntas directas al usuario en este caso a los padres de familia.

2.2. Resultados

Demostración Gráfica de Resultados y Análisis

PREGUNTA N° 1

¿Tiene usted una Tablet?

Objetivo:

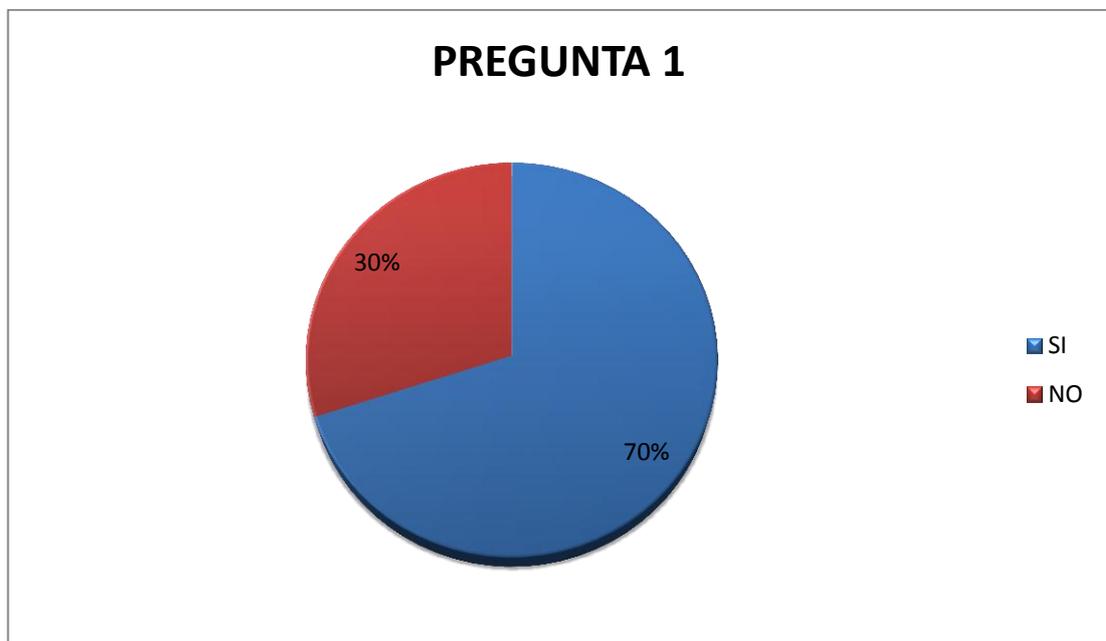
Evaluar la cantidad de padres que tienen a su disposición una Tablet.

Tabla 1 PREGUNTA 1

N°	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Si	42	70%
2	No	12	30%
	Total	60	100%

Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén



Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén

Análisis:

El 70% de los padres declara que tienen el acceso a una Tablet mientras que el 30% respondió que no podría lograr conseguir uno.

PREGUNTA N° 2

¿Tiene acceso a internet?

Objetivo:

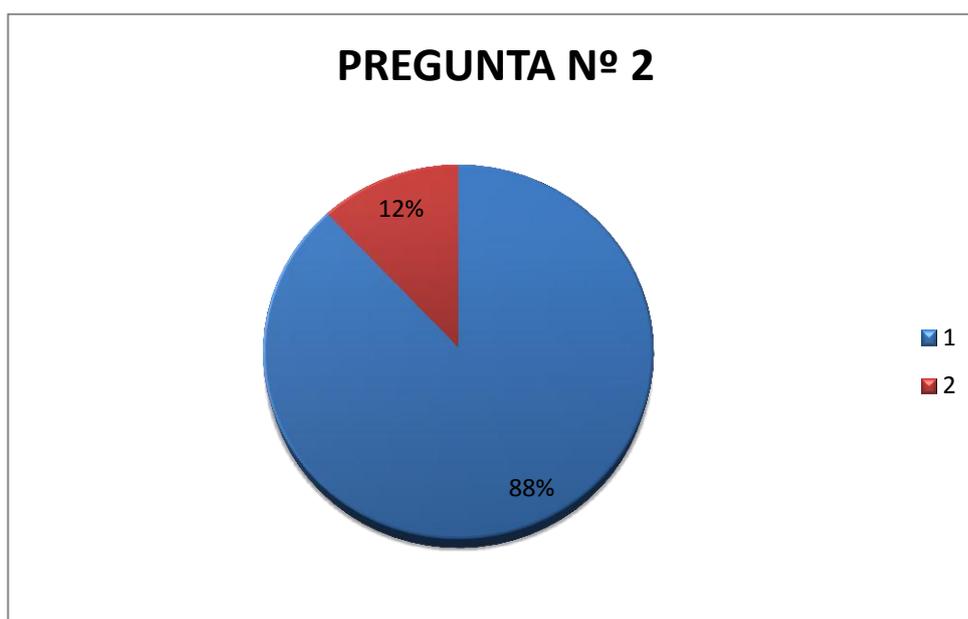
Saber si tienen la fácil colaboración de internet para navegar.

Tabla 2 PREGUNTA 2

N°	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Si	53	88%
2	No	7	12%
	Total	60	100%

Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén



Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén

Análisis:

El 88% de las personas dicen que si tienen acceso a internet mientras el 12% no disponen de la posibilidad de tenerlo.

PREGUNTA N° 3

¿Entiende usted de que se trata la estimulación temprana?

Objetivo:

Observar el nivel de conocimientos del tema y si captaron la charla realizada en ese momento.

Tabla 3 PREGUNTA 3

N°	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Si	59	98%
2	No	1	2%
	Total	60	100%

Fuente: Fundacion Huancavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén



Fuente: Fundación Huancavilca

Elaborado por: Alexis.Espñinosa Chalén

Análisis:

Se pudo dar cuenta que si se logró lo deseado, informar sobre el tema de estimulación temprana al tener como resultado el 98% de positivismo.

PREGUNTA N° 4

¿Se cree apto para poder realizar los ejercicios de estimulación temprana a su hijo o hija si se le brinda el conocimiento necesario?

Objetivo:

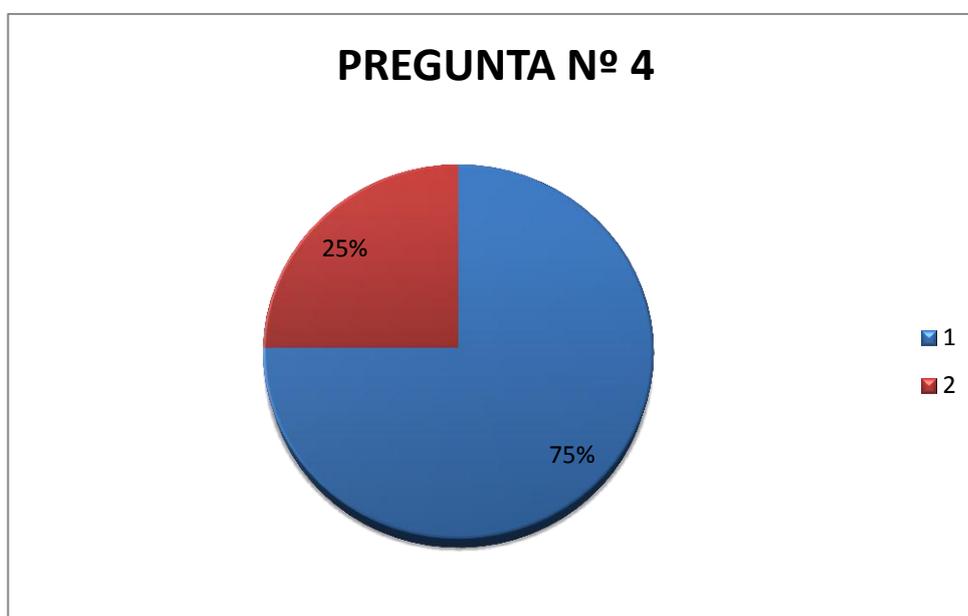
Incentivarla padre o madre de familia las ganas de proteger y colaborar en el desarrollo intelectual de su hijo para el futuro.

Tabla 4 PREGUNTA 4

N°	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Si	45	75%
2	No	15	25%
	Total	60	100%

Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén



Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén

Análisis:

Se observa que los padres en un 75% tienen las ganas de querer estimular a sus propios hijos mientras que el 25 % no.

PREGUNTA N° 5

¿Desearía usted hacerle la estimulación a su hijo?

Objetivo:

Observar minuciosamente al padre o madre el deseo de contribuir en el desarrollo cognitivo de su hijo.

Tabla 5 PREGUNTA 5

N°	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Si	59	98%
2	No	1	2%
	Total	60	100%

Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén



Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén

Análisis:

Con el 98% del resultado de la pregunta nos muestra el deseo de los padres ayudar a su hijo en el desarrollo cognitivo.

PREGUNTA N° 6

¿Posee tiempo necesario para elaborar ejercicios de estimulación temprana a su infante?

Objetivo:

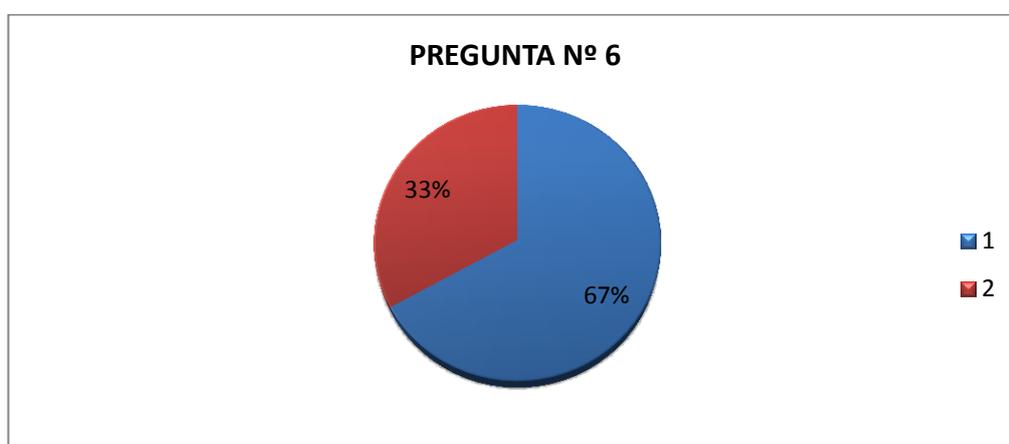
Ver si el padre tiene el tiempo para poder realizar los ejercicios en su hogar sin necesidad de llevarlo al centro de atención especialista por cuanto habitan en el mismo sector.

Tabla 6 PREGUNTA 6

N°	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Si	40	67%
2	No	20	33%
	Total	60	100%

Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén



Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén

Análisis:

Observamos que los padres si tienen un poco de tiempo a cualquier hora del día para poder hacerles los ejercicios a sus hijos el 67% si tiene el tiempo necesario mientras que el 33% no lo hacen por cuanto comentan que no tienen conocimiento en Computación o porque están acostumbrados con la Institución del Programa.

PREGUNTA Nº 7

¿Si existiera una aplicación para Tablet que le ayudara a estimular a su infante le gustaría adquirirlo?

Objetivo:

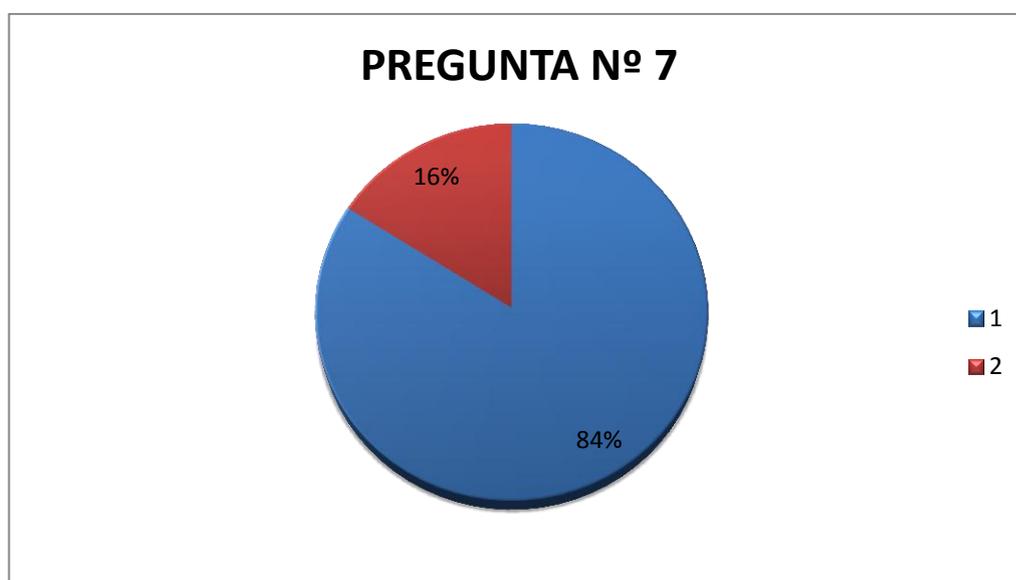
Analizar el interés que obtendría el producto de la aplicación móvil sobre la Estimulación Temprana.

Tabla 7 PREGUNTA 7

Nº	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Si	50	84%
2	No	10	16%
	Total	60	100%

Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén



Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén

Análisis:

Al ver que existe un 84% de respuesta afirmativa, se puede percibir que sí surge el deseo de adquirir una aplicación móvil para ayudar a estimular al infante.

PREGUNTA N° 8

¿Cómo usted desearía adquirir una aplicación móvil para colaborar el desarrollo de su infante?

Objetivo:

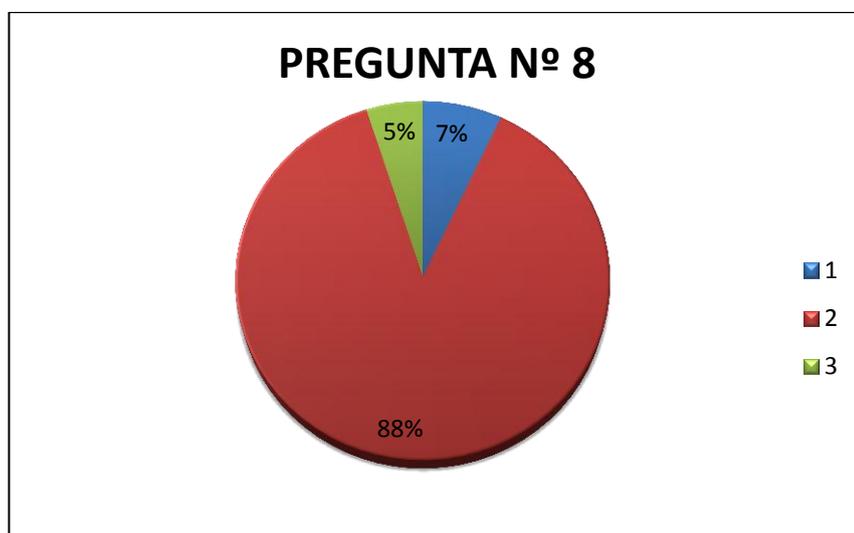
Estudiar la manera de poder hacerle llegar la aplicación al padre sin causarles un malestar.

Tabla 8 PREGUNTA 8

N°	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Pagando un bajo precio.	4	7%
2	Obsequiado por la institución a cargo.	53	88%
3	Descargarla de una tienda virtual.	3	5
	Total	60	100%

Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén



Fuente: Fundación Huacavilca

Elaborado por: Alexis Espinosa Chalén

Análisis:

Observamos que El 88% de los padres desean que la institución le obsequie la aplicación mientras que el 5% se le hacen más factible descargarlas y el 7% pagarían un porcentaje mínimo.

3. CAPÍTULO III: Descripción de la Propuesta Tecnológica

3.1. Descripción del Proyecto

El proyecto plantea la solución de la problemática mencionada en los primeros capítulos, mediante el desarrollo de una aplicación móvil para dispositivos con sistema operativo Android preferible Tablets la cual deben tener un sistema operativo como versión mínima el Android 2.2, en la cual el usuario en este caso viene a ser el padre o madre de familia que puede acceder y observar los videos de estimulación para así aplicarlo a sus bebés en la comodidad de su hogar. El programa se trata de mostrar videos de estimulación de una forma inmediata, eficaz, sistematizada y que sirva de complemento para el aprendizaje mencionado a los padres de familia o al profesional especializado de la materia con el cronograma del trabajo semanal planificado, de ese modo los padre podrán estimular a su hijos y no perderse las rutinas. También la aplicación tiene como ayuda el contacto y la ubicación del centro especializado de esa manera el usuario puede pedir información del tema o acercarse a la Fundación Huancavilca dirigiéndose mediante el mapa de Geolocalización ubicado en la programa, también el usuario puede dejar algún comentario o sugerencia.

3.2. Alcance

Con el actual proyecto lo que se pretende es dar una solución innovadora a aquellos padres que no tienen el tiempo para ir todos los días a un centro especialista de la materia, aparte de exponer al bebe a los peligros y contaminación de la calle; se puede lograr también que el padre obtenga conocimiento adecuado en su hogar o en el lugar donde se encuentre, con un poco de tiempo puede observar los videos y luego emplearlos con sus infantes.

La educación, como el entretenimiento y la ayuda social se han orientado en la actualidad a complementarse con la tecnología, hoy en día la mayoría de personas tienen en su mano un Smartphone más aún una Tablet; la aplicación lo que hace es evitar que el usuario tenga que buscar la manera de llevar a su hijo a un centro especializado de estimulación temprana, ahora el usuario puede desde la tranquilidad de su hogar o en un momento que desee observar los videos y guiarse de aquellos para estimular el desarrollo del infante.

La ayuda de un especialista nunca está de más por eso para poder dar una mejor ayuda al padre o al interesado se ha logrado una unión con la Fundación Huancavilca, centro especializado del tema, de esa manera poder brindar el mejor servicio al usuario.

3.3. Especificaciones funcionales

3.3.1. Aplicación Estimulación Temprana

Al iniciar la aplicación móvil ofrece botones interactivos para poder ayudarlo en su necesidad de lograr algún conocimiento de la estimulación temprana.

3.3.2. Ejercicios

La aplicación muestra de una manera interactiva y rápida la forma de poder estimular al bebe de una forma técnica y correspondiente de ese modo el padre estará más atento con el párvulo. El especialista en la materia

(Psicopedagogo, Licenciado en Párvulo) también se puede guiar con estos videos al momento de dar sus clases.

La aplicación da una clasificación de acuerdo a los meses del bebé para que el padre o madre de familia pueda ejecutar la estimulación adecuada acorde a la edad del niño.

3.3.3. Rutinas Ordenadas

La aplicación móvil le da la oportunidad al usuario de saber guiarse por medio de un orden cronológico semanal de una manera eficaz con el fin de poder hacer los ejercicios con el bebé, además los padres se guiarán semanalmente de una forma visual accediendo a los videos.

Previamente mostrará un mensaje indicando que hay que darle unos días de descanso al bebé.

Las rutinas saldrán ordenadas es decir primero de acuerdo a los meses y luego de acuerdo a los días necesarios.

3.3.4. Noticias Al Día

No solo contará el interesado con videos de estimulación también el usuario podrá observar por medio de un RSS noticias de cómo cuidar y llevar una vida sana al infante, porque no solo el desarrollo de un niño depende de los ejercicios de la estimulación para obtener el resultado esperado en la estimulación, sino también sujetarse de una alimentación equilibrada desde su alimentación materna más el trato afectivo para ellos.

3.3.5. Contacto

Los padres de familia pueden solicitar colaboración a especialistas de esos aprendizajes debido a que la aplicación le permite comunicarse de una forma fácil y directamente con el profesional sin necesidad de buscar tarjetas personales, con solo seleccionar y pulsar el botón de llamar se obtendrá el servicio...

Si el usuario quiere tratar personalmente con el profesional la aplicación le da la oportunidad de poder ubicarse por medio de la Geolocalización y llegar

a la Fundación Huancavilca, centro de atención especializado de los programas de estas enseñanzas.

También se le da la oportunidad de poder dar sus sugerencias dejando comentarios ya sea por medio del correo electrónico o por las redes sociales (Facebook, Twitter).

3.4. Módulos de la Aplicación

3.4.1. Página principal



Ilustración 1 PANTALLA INICIAL

La pantalla principal demuestra el nombre de la aplicación, el logo de la Fundación Huancavilca institución especializada en la materia y encargada de distribuir la aplicación; en la parte superior los botones de autor y enlaces directos a los ejercicios, rutina, noticia y contacto en la parte central los botones de ejercicios, rutinas, para obtener información por medio del botón noticias y el botón de contacto para alguna sugerencia.

Para que el usuario no se confunda los botones son dinámicos de ahí que cuando uno al hacerle clic el botón cambiará de color y tendrán un efecto de transición.

3.4.2. botón de información



Ilustración 2 BOTON DE INFORMACION

En la parte derecha de la cabecera se encuentra un botón en forma de estrella, nos da información la del autor y de la aplicación.

3.4.3. botón de acceso directo

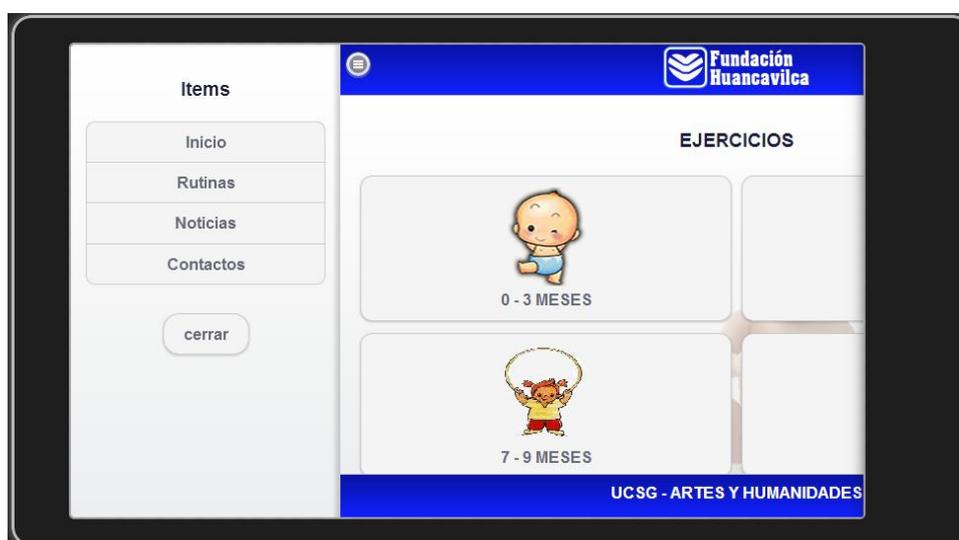


Ilustración 3 BOTÓN DE ACCESO DIRECTO

En la parte izquierda de la cabecera se encuentra el botón de acceso directo el cual nos muestra un menú pequeño de ítems para poder acceder rápidamente al lugar preferido.

3.4.4. Mensaje de rutina



Ilustración 4 MENSAJE RUTINA

Luego de pulsar un clic en el botón rutina nos muestra un mensaje donde nos indicaba los días de descanso para el niño.

3.4.5. Pantalla Ejercicios



Ilustración 5 PANTALLA EJERCICIOS

En esta pantalla nos muestra clasificado los ejercicios por edades en cuatro grupos en el cual cada uno me muestra videos acorde a esa edad.

3.4.6. Pantalla Rutinas



Ilustración 6 PANTALLA RUTINAS

Nos indica las rutinas por días donde cada uno obtenía videos de acuerdo a las edades.

3.4.7. Pantalla Noticias



Ilustración 7 PANTALLA NOTICIAS

En esta pantalla podemos ponernos al día en noticias sobre el bebé ya sea salud, alimentación, etc. No es necesario buscar ya que mientras estemos conectados en red nos llegará la información por medio de canales RSS.

3.4.8. Pantalla Contacto



Ilustración 8 PANTALLA CONTACTO

En esta pantalla nos muestra seis iconos de acceso el primero es ubicación, el botón de llamar el cual nos hará la llamada al centro especialista para la llamada es necesario que el dispositivo tenga habilitado esa opción, el icono comentario, la pantalla facebook para que los usuarios no se desconecten de sus amistades, botón twitter y el botón de acerca de el cual nos da información sobre la Fundación Huancavilca, una observación tenemos que decir es el botón llamar solo funciona si el dispositivo tiene el chip para hacer llamada con línea abierta.

3.4.9. Pantalla de ubicación



Ilustración 9 PANTALLA DE UBICACIÓN

Por medio de Geolocalización nos muestra un mapa el cual nos indica como llegar a la Fundación Huancavilca.

3.4.10. Pantalla Comentarios



Ilustración 10 PANTALLA COMENTARIOS

Al ingresar nos muestra una pantalla emergente el cual es un formulario en él podemos dejar comentario o para obtener información.

3.5. Especificaciones Técnicas

La aplicación móvil “Desarrollo de aplicación móvil como soporte a la estimulación temprana a niños menores a 1 año de edad de la Fundación Huancavilca en el año 2014” está desarrollada con el framework JQuery Mobile, con bases como JavaScript, PhoneGap lenguaje html5 para realizar aplicaciones que puedan ser soportadas en los navegadores.

3.5.1. JQuery mobile.

Jquery Mobile es un framework en el cual podemos desarrollar páginas con código JavaScript.

Lo importante en JQuery Mobile es que se aprovecha las últimas tendencias en desarrollo de páginas como son HTML5 y CSS, nos ayuda a desarrollar aplicaciones y paginas móviles para distintos sistemas de móviles.

El Framework también ofrece temas en la página oficial los cuales nos ayuda a mejorar los estilos de la aplicación.

3.5.2. Phonegap.

PhoneGap es un framework que nos da la posibilidad de poder crear aplicaciones que se puedan compilar en las diversas plataformas móviles que se encuentran hoy en el mercado como son (Android, iOS, Windows Phone, WebOS, Blackberry, entre otras). Una de las mejores virtudes de este framework es que se pueden crear las aplicaciones a partir de un código desarrollado en HTML5, Hojas de estilo CSS y JavaScript, más los Apis (funciones que el Sistema Operativo ofrece al programador) que viene con el HTML5, que están día a día actualizándose.

PhoneGap viene con una gran variedad de librerías Java Script acordes para las distintas funciones de una API, nos permite obtener más funciones como acceder a un sistema interno del aparato como es cámara o micrófono.

PhoneGap también tiene lo que es la opción de PhoneGapBuild que no es otra cosa que una nube donde nos brinda la opción de poder instalar la aplicación a nuestro dispositivo móvil sin costo a excepción de alguno.

3.5.3. Javascript.

JavaScript es un lenguaje de programación que nos brinda la posibilidad de tener interactividad en nuestras páginas HTML. Es un lenguaje interpretado (puede ejecutar secuencias de comandos sin necesidad de compilación) también que cualquier persona puede acceder a este lenguaje y no es necesario adquirir una licencia.

3.5.4. Html

HTML es el lenguaje de programación el cual nos permite desarrollar páginas Web. Aunque en un principio fue diseñado para describir la estructura y el contenido de un documento, con el tiempo se le dio otro como un lenguaje de descripción.

3.5.5. Html5

HTML5 es un Lenguaje de Marcado de Hipertexto (código en que se programan los sitios web), nos permite introducir herramientas notables como son las etiquetas, permiten la publicación de archivos de audio y video con soportes de distintos códecs. Nos ayuda a complementar nuestra página web y así sacarle provecho.

3.5.6. Estilo css

El nombre hojas de estilo en cascada viene del inglés Style Sheets, del que toma sus siglas. CSS este lenguaje es usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML. El W3C (World Wide Web Consortium) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirán de estándar para los agentes de usuario o navegadores.

CSS trata de separar la estructura de un documento de su presentación.

3.5.7. Framework

Un framework o infraestructura digital, es una estructura conceptual y tecnológica de soporte definido, normalmente con artefactos o módulos de software concretos, con base a la cual otro proyecto de software puede ser más fácilmente organizado y desarrollado. Estos tienen la capacidad de incluir soporte de programas, bibliotecas, y un lenguaje interpretado, entre otras herramientas, para así ayudar a desarrollar y unir los diferentes componentes de un proyecto. Representado en una arquitectura de software que modela las relaciones generales de las entidades del dominio, y provee una estructura y una especial metodología de trabajo, la cual extiende o utiliza las aplicaciones del dominio.

3.6. Funciones del Aplicativo

3.6.1. Pagina Principal



Ilustración 11 PANTALLA PRINCIPAL

En esta pantalla encontramos 4 botones principales y dos en la cabecera:

Botones principales:

Ejercicios.

Rutinas.

Noticias.

Contacto.

3.6.2. Botones en la cabecera



Ilustración 12 BOTONES PRINCIPALES

Botones

Autor

Enlaces

Es de tener en cuenta que estos 2 botones estarán en todas las pantallas con las mismas funciones que son accesos inmediatos a otras pantallas.

También en todas las pantallas llevará el logo del instituto a cargo "Fundación Huancavilca".

3.6.3. Pantalla Ejercicios



Ilustración 13 PANTALLA EJERCICIOS

Nos muestra las opciones disponibles de las edades en 4 botones:

0 - 3 meses.

4 - 6 meses.

7 - 9 meses.

10 – 12 meses.

3.6.4. Mensaje de rutina

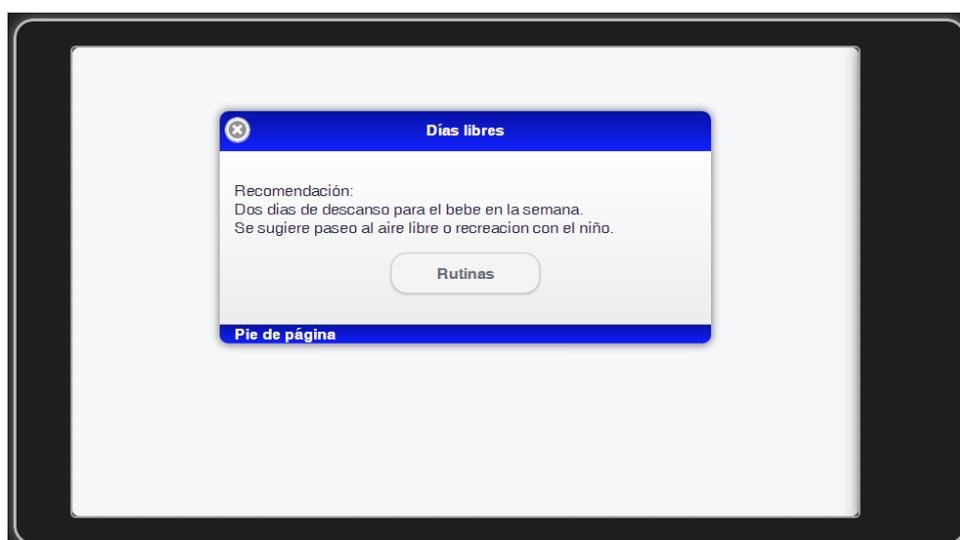


Ilustración 14 MENSAJE RUTINA

Nos muestra una pequeña pantalla con dos ítems:

Un texto

Un botón de rutina que nos lleva a la pantalla siguiente.

3.6.5. Pantalla Rutinas



Ilustración 15 PANTALLA RUTINA

Nos muestras botones en la parte superior que nos lleva a los videos.

Botones.

Día 1.

Día 2.

Día 3.

3.6.6. Pantalla Noticias

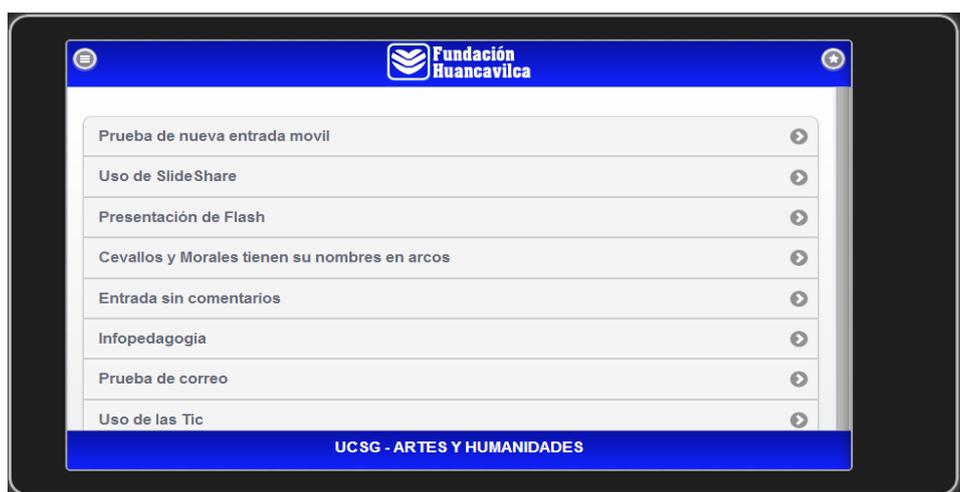


Ilustración 16 PANTALLA NOTICIAS

En esta pantalla los botones cambiarán de acuerdo a los mensajes de las noticias que se depositan en la aplicación desde los canales RSS.

3.6.7. Pantalla Contacto



Ilustración 17 PANTALLA CONTACTO

En esta pantalla las opciones para que el usuario pueda despejar sus dudas son:

Ubicación.

Llamar.

Comentario.

Facebook.

Twitter.

Acerca de.

3.6.8. Pantalla de ubicación



Ilustración 18 PANTALLA DE UBICACIÓN

En esta pantalla se mostrar el mapa de la ubicación de la Fundación Huancavilca.

3.6.9. Pantalla Comentarios



Ilustración 19 PANTALLA COMENTARIO

Esta pantalla mostrará un formulario para sugerencias en una pequeña pantalla.

Las opciones del formulario serán:

Nombre

Correo

Comentario

Enviar

3.7. Descripción del usuario

El usuario de esta aplicación podrá ilustrarse y capacitarse por medio de videos sobre la Estimulación Temprana en menores de 1 año, además que si tiene alguna duda de la aplicación tendrá que contactarse con unos especialistas para esta clase de estimulación, que estarán dispuestos a proporcionar este servicio.

Los tipos de usuarios que estarían dispuestos a interactuar con la aplicación son:

El padre de familia, el cual estará pendiente de lo que se le está ensañando a su menor, además de poder desarrollar los ejercicios interactuando con su infante.

Para poder contar con esta aplicación móvil el padre de familia deberá tener previamente matriculado a su infante en el proyecto de Estimulación Temprana del año 2014.

El especialista de la materia, aquel Licenciado de Párvulo o el Psicopedagogo que esté laborando en la institución también puede acceder a la aplicación.

No es una aplicación móvil complicada por ende no tendrá ningún problema el usuario que obtenga este servicio.

Para que la aplicación sea aprovechada con todos sus atributos es necesario que el usuario se mantenga conectado a internet.

El usuario puede comunicarse directamente desde la aplicación hacia el centro especialista pero para usar la opción de llamada el dispositivo debe poseer línea abierta de lo contrario esta opción no serviría.

Los padres de familia aparte de estimular al menor, deben alimentar y mantener cómodamente al bebe la aplicación ayuda tiene una sección donde nos da noticias actualizadas de como alimentar, vestir, y llevar a un menor de edad en una vida sana y recta para que en un futuro no sufra el niño.

4. CAPITULO IV: Conclusiones Y Recomendaciones

4.1. CONCLUSIÓN

Se logró decretar que un 30% del total de 40 padres los padres de familia tienen un bajo conocimiento de estimulación temprana, conocen a breve rasgo del tema pero de los ejercicios que realizan sus hijos ellos carecen de conocimiento, el resultado se logró obtener de una manera rápida ya que se reunió a los padres inscritos en el programa de estimulación temprana se comenzó a conversar con ellos y se obtuvo conceptos erróneos diciendo “que eso era un problema de los especialistas” otros no sabían ni de que se trataba; en nuestro país no se inculca mucho la materia, el gobierno y el municipio se esmeran en crear lugares para hacer la práctica de los ejercicios (centros especializados) donde los padres dejan encargados a sus hijos a profesionales y perderse la oportunidad de interactuar con sus hijos.

Luego de la charla dada a los padres de familia se logró captar el interés de ellos, los padres se dieron cuenta que se debe tener un conocimiento previo pero lo más importante aquí es el interés de estar con su hijo y formar parte del crecimiento de su infante.

Debido a que la estimulación temprana es un tema amplio se optó por considerar el área motora en los niños menores de un año, es un tema práctico donde el padre de familia puede colaborar con su hijo ya que se trata la mayoría de ejercicios; se le explicó todo esto al padre de familia en la reunión que se hizo con ellos donde se le adjuntó también conocimientos sobre lo que es una aplicación móvil, la descarga y funcionamiento.

En la charla también se realizó la encuesta para lograr ver el conocimiento general y si los padres de familia tienen al alcance un Smartphone principalmente tablets.

Los padres captaron y se interesaron por la aplicación sobre todo porque gracias a la tecnología ellos ya no tienen barrera para poder interactuar con los infantes, pueden ahora hacerlo en el momento que ellos desean, en la comodidad de su hogar.

Además se llegó a una conclusión de conseguir una sistematización con una aplicación móvil con prácticas, ejercicios, rutinas y comunicación instantánea con los especialistas; para niños de edad temprana ya que esto facilitará el desarrollo en su crecimiento físico, intelectual y afectivo por lo que obtuvimos una aceptación de 70% , otros aspectos que los padres informaron que después de haber captados las diversas charlas realizadas ellos comprendieron que es de gran trascendencia realizar las estimulaciones a sus bebés, porque podrán detectar alguna incapacidad física, motriz o patológica de su infante y que con la ayuda de un especialista alcanzará niveles de entrenamiento físico, o cerebral que lo podría ayudar en el futuro y pasar cualquier eventualidad; mientras que los niños normales sin ninguna capacidad especial pueden lograr un nivel de coeficiente intelectual más elevado.

Se le explicó lo fácil de la aplicación y las descripciones de aquella y que en la aplicación puede ponerse en contacto o buscar el centro especialista.

Con la aplicación móvil, la Estimulación Temprana para niños menores de 1 año; lo que se quiere lograr aparte de darle el breve conocimiento de cómo ejercitar al infante es que ellos sigan un esquema semanal de ejercicios y conceptos de esta manera no aburrir al niño ni causarle un agotamiento físico.

La finalidad de la aplicación móvil es desarrollar y optimizar las habilidades del niño durante el tiempo que esté dispuesto el padre de familia; la Estimulación Temprana desempeña un papel fundamental especialmente porque se conoce los aspecto neurológicos del ser humano, especialmente a los niños de 0 a 12 meses, debido a que en este periodo el cerebro del bebé se encuentra en formación lo que le permite estimular el neocortex (Inteligencia), siendo para los niños de 5 años de vida básico el desarrollo intelectual, pero si no tiene estas nociones de pensamiento que se originan en los primeros 12 meses de su madurez del niño, el porcentaje de las redes neuronales disminuyen y no le permitirá tejer circuitos cerebrales permanentes, sin embargo la mayoría de los padres y madres desconocen de este proceso de estimulación indispensable para el bebé, siendo ellos los

que están comunicándose a cada instante o tal vez porque trabajan durante el día se les hace dificultoso concederle unos minutos a este ser maravilloso.

Los profesionales especialistas en la materia al igual que los padres de familia se lucrarán de conocimiento gracias a la aplicación le servirá de soporte a las enseñanzas que se les proporcione a los infantes.

Se puede llevar una Estimulación de calidad de acorde a la madurez del niño y más aún complementado con una Aplicación móvil aprovechando los avances tecnológicos en el mundo actual que son parte de estas orientaciones y que esta aplicación realizada sirva como instrumento de apoyo a maestros, estimuladores comunitarios, psicopedagogo, neurólogo, psicólogo, párvulos pero en especial a los progenitores del bebé.

Es por esto que este proyecto llega de una manera oportuna para educar en forma interactiva a padres y madres de familias que son los primeros educadores de sus pequeños.

Esta aplicación, aunque en un principio es hecha para padres de familia y profesionales de la Fundación Huancavilca en un futuro podrá ser también un complemento para profesionales especializados en la materia que trabajan con la población infantil especialmente en los centros comunitarios que se dedican a cuidados de niños menores de un año y que de una forma inmediata pueden obtener consultas o recomendar esta guía práctica, didáctica sobre estimulación temprana para niños de esa edad de otras instituciones educativas.

Además las madres y padres de familia están consciente que esta aplicación móvil fue elaborada con la finalidad que ellos compartan la afectividad más cercana con su hijo desde su nacimiento, ya que hoy en día el trabajo obliga a dedicarse menos tiempo según lo anunciaron en la encuesta pero con esta aplicación móvil muy instructiva ya que contiene videos de ejercicios, como instructivos para interactuar con el niño o niña se podrá desarrollar destreza simulando su potencial, tanto intelectual como físico en sus primeros meses además esta aplicación servirá como un material de apoyo para que los

padres ejerciten con su Bebé a las horas que deseen pero con un tiempo programado y además se les recalcó que ellos también son maestros Terapéuticos.

4.2.RECOMENDACIONES

A pesar que la ciencia y la tecnología avanzan en pasos agigantados aún, la familia ecuatoriana no se prepara en tarea trascendental de ser Padre y Madre, existen pocas Instituciones públicas y privadas, pero todavía no se cuenta con suficientes escuelas de formación familiar, por lo que se requiere implementar proyectos de capacitación masiva que lleguen de manera inmediata y didáctica a los hogares, para mejorar la calidad de estimulación del medio ambiente familiar.

Además se sugiere que la Aplicación Tecnológica de la Estimulación Temprana de los niños menores de un año, sea realizada basado a un esquema cronológico y sus ejercicios con un límite de tiempo programado esto apunta que no debe pasarse a una super estimulación, porque cuando el niño pierde su mirada a las acciones ejecutadas significa que el niño ha perdido la atención y a la vez ya no la percibe su estímulo.

Al usar esta Aplicación Móvil se espera que sea un aporte más para las nuevas innovaciones tecnológicas en nuestro país y que por medio de las redes sociales sirva de provecho para estos infantes menores de 1 año, porque se ha comprobado que la mayoría de sus progenitores lo desconocían.

Para ejecutar la aplicación se recomienda un Smartphone con un sistema operativo Android y estar conectado a internet, además que los ejercicios los hagan con cuidado y si tienen una mínima duda consultar a un especialista de la materia para eso la aplicación tiene a su disposición el botón de contacto.

BIBLIOGRAFÍA

- Bronfenbrenner. (1977). *desarrollo intelctual es la cultura*. Retrieved 08 17, 2014, from http://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=xTmCwmJ4GUkC&oi=fnd&pg=PA145&dq=bronfenbrenner+1977+valor+para+el+desarrollo+intelectual+es+la+cultura&ots=bTTwr0iRo3&sig=j2O3yklp3EoBN E7zzZ5I2J0TXHE#v=onepage&q&f=false
- Caceres, V. P. (2005). *La conquista de la Inteligencia*. Guayaquil - Ecuador: Pedagógico.
- Consumer. (2012, agosto 27). *Prueba práctica: tres aplicaciones de móvil para hacer turismo*. Retrieved agosto 25, 2012, from <http://es.finance.yahoo.com/noticias/prueba-pr%C3%A1ctica-aplicaciones-m%C3%B3vil-turismo-094422378.html>
- Ellacuriaga, A. (2012, junio 27). *5 aplicaciones móviles indispensables para teléfonos inteligentes de viajeros*. Retrieved agosto 25, 2012, from <http://turismoonline.com/consejos/5-aplicaciones-moviles-para-telefonos-de-viajeros>
- Erickson. (1992). *Desarrollo Psicosocial las etapas de Erickson*. Retrieved 08 14, 2014, from Cepvi.com: <http://www.cepvi.com/articulos/erikson.shtml#.VAW38MV5NnE>
- Facultia. (2010). *introduccion jQuery mobile*. Retrieved 6 10, 2012, from <http://facultia.com/blog/2011/08/16/introduccion-a-jquery-mobile-i/>
- Flores, J. (2013). Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años. *ciencia y Tecnología*.
- G., A. N. (2011, febrero 8). *¿Qué es Android?* Retrieved agosto 4, 2012, from <http://www.xatakandroid.com/sistema-operativo/que-es-android>
- Garzon Paz, M. P. (2014, mayo 30). *Estimulación temprana en el desarrollo Psicomotriz en niño/as de 0 a 24 meses. Control de crecimiento y*

desarrollo en el hospital Asdrúbal de la Torre – Cotacachi en el 2013.
Retrieved 06 16, 2014, from repositorio Digital UTN:
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/3460>

Guayaquil, M. I. (2011). Guayaquil: Ed.2010.

Guerrero, M. d. (2013, abril 21). *La estimulación temprana en el desarrollo afectivo de niños y niñas del primer año de educación general básica de la Escuela “Alberto Flores González”, de la parroquia Ángel Polivio Chávez, cantón Guaranda, provincia Bolívar; durante el periodo 2011-2012.* Retrieved junio 16, 2014, from Repositorio Digital:
<http://hdl.handle.net/15001/1134>

Ignacio Moreno-Torres, M. d. (2011, mayo 29). *Estimulación temprana y desarrollo lingüístico en niños sordos con implante coclear: el primer año de experiencia auditiva.* Retrieved junio 16, 2014, from Revista de investigación en Logopedia:
<http://revistalogopedia.uclm.es/ojs/index.php/revista/article/view/20>

López, T. d. (2012, agosto 14). *Aplicaciones móviles para potenciar nuestra mejor industria: el turismo cultural y gastronómico en España.* Retrieved agosto 25, 2012, from
<http://blog.eltallerdigital.com/2012/08/aplicaciones-moviles-para-potenciar-nuestra-mejor-industria-el-turismo-cultural-y-gastronomico-en-espana/>

Lucas, D. d. (2010). *aplicaciones para diferentes plataformas:.* Retrieved junio 6, 2012, from <http://www.damiandeluca.com.ar/phonegap-crear-aplicaciones-para-diferentes-plataformas-moviles>

mercadeo, s. d. (2012). *Construir aplicaciones móviles efectivas para usuario.* Retrieved agosto 25, 2012, from
<http://www.simcolombia.com/articulo/7/119/construir-aplicaciones-moviles-efectivas-para-usuario.html>

Prieto, A. S. (2013). *la educacion temprana.* Palabra.

PUEYO. (1993). *EL ESTUDIO DE LA INTELIGENCIA HUMANA: RECAPITULACIÓN ANTE EL CAMBIO DE MILENIO*. Retrieved 08 18, 2014, from [psicothema.com: http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=301](http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=301)

PuroMarketing. (2012, mayo 11). *Consejos para un uso inteligente y seguro de los smartphones*. Retrieved agosto 25, 2012, from <http://www.puromarketing.com/12/13050/para-inteligente-seguro-smartphones.html>

riccuti. (1983). *aspectos biométricos*. Retrieved 08 17, 2014, from http://cms.colegiomedico.cl/Magazine/1989/30/2/30_2_6.pdf

roja, a. (2012, julio 04). *zoologico virtual* . Retrieved agosto 24, 2012, from <http://www.slideshare.net/AlexRojasCardenas/zoologico-virtual-13543272>

Santamaría, P. (2012, agosto 12). *aplicaciones Mviles*. Retrieved agosto 26, 2012, from <http://www.applesfera.com/categoria/aplicaciones-moviles>

Tecnología. (2012). *Que es un Smartphone*. Retrieved agosto 09, 2012, from <http://www.areatecnologia.com/Que-es-un-smartphone.htm>

Weiner (1986). *Motivar en la adolescencia: teoría, evaluación e intervención*. Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid.

ANEXOS

Encuesta

Se realiza esta encuesta por el motivo de saber qué tanto de conocimiento tiene un padre de familia sobre la estimulación temprana y el conocimiento de ella por medio de un instrumento tecnológico; por favor, espero nos brinde unos minutos de su valioso tiempo, gracias buen día:

Responda las siguientes preguntas:

¿Tiene usted una Tablet?

Si: _____

No: _____

¿Tiene acceso a internet?

Si: _____

No: _____

¿Entiende usted de que se trata la estimulación temprana?

Si: _____

No: _____

¿Se cree apto para poder realizar los ejercicios de estimulación temprana a su hijo o hija si se le brinda el conocimiento necesario?

Si: _____

No: _____

¿Posee tiempo necesario para elaborar ejercicios de estimulación temprana a su infante?

Si: _____

No: _____

¿Si existiera una aplicación para Tablet que le ayudara a estimular a su infante le gustaría adquirirlo?

Si: _____

No: _____

¿Cuánto usted desearía adquirir una aplicación móvil de ayuda para el desarrollo de su infante?

Pagando un bajo precio: _____

Obsequiado por la institución a cargo: _____

Descargarla de una tienda virtual: _____

Se le agradece por su atención prestada.

Fotos durante las grabaciones de los videos



PETI.- EL LUGAR DENTRO DE LA FUNDACION HUANCAVILCA ENCARGADA DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA



CUATROS PADRES DE FAMILIA DESPUES DE COMCLUIR CON LA CHARLA Y SUS INFANTES



NIÑOS DE 9 – 12 MESES TENIENDO ESTIMULACION TEMPRANA



NIÑOS DE 6 MESES TENIENDO ESTIMULACION TEMPRANA



NO SOLO RECIBEN ESTIMULACIÓN TAMBIÉN TIENEN RECREACIÓN



AREA PETI "PROGRAMA DE ESTIMULACION TEMPRANA DE LA INTELIGENCIA"



MAPA INTERNO DE LA FUNDACIÓN HUANCABILCA

Materiales de apoyo para la estimulación

Existen muchas formas imaginativas de disponer el espacio de acción para estimulación de los bebés, anotaremos algunos materiales que se utilizan en la FUNDACION COMUNITARIA HUANCAVILCA, que pueden ser tomadas para el hogar Comunitario, en vista de que el promotor comunitario itinerante trabaja en campo junto con los padres de familia, aunque en lo que se refiere a espacios recreativos bien puede el promotor aprovechar algunas sugerencias.

Disposición y equipamiento del espacio de acción para estimulación

El espacio de acción puede sectorizarse en algunas de estas áreas:

- 1.- Área de construcción
- 2.- Área de la casa – hogar
- 3.- Área del arte
- 4.- Área tranquila del silencio
- 5.- Área de música y movimiento
- 6.- Área de agua y arena
- 7.- Área de animales y plantas
- 8.- Área de juego al exterior

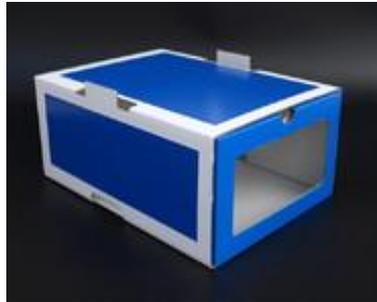
Las construcciones con bloques y materiales de desecho encantan a los niños, ellos construyen colectiva e individualmente, ordenan objetos, representan experiencias, desempeñan papeles, esta área puede utilizar los materiales para otras áreas.

Materiales de construcción

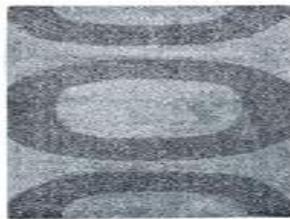
1.- Cajas huecas – tablas



2.- Cajas de zapatos, envases de leche



3.- Pedazos de alfombras, sábanas, cartulinas, cobijas, colchas viejas.



4.- Cuerdas, sogas, tubos.



Materiales para armar, desarmar, llenar y vaciar

1.- Canastas, latas



2.- Lavacaras, mates



3.- Piedras, agua



4.- Conchas semillas



Equipos de cocina para manipular, clasificar

1.- Ollita, cacerolas.



2.- Frutas y verduras de plástico



3.- Braceros y cocinas de juguete



Materiales para el juego dramático

1.- Pelota pequeña, muñecos



2.- Muñecas, pedazos de tela



3.- Escobas pequeñas



4.- Papel de colores



5.- Ropa vieja para disfrazarse



6.- Caja del plomero: Herramientas de juguete, tubos de plástico, uniones de tubo, tuercas, tuercas



7.- Vejigas infladas de colores



Materiales para manipular

1.- Papel de diferentes tamaños, texturas y colores



2.- Masas para pintar, (hechas con harina)



3.- Acuarelas



4.- Frascos para almacenar pintura o granos de maíz



5.- Cepillos de dientes



Materiales para el área de música

Estos instrumentos la mayoría son utilizados para los bebés de los primeros meses de edad.

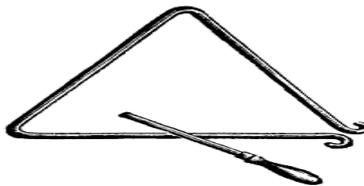
1.- Maracas, campanas, palitos, tambores, panderetas



2.- Botellas llenas de agua en diferentes niveles



3.- Triángulos de metal



4.- Rondador, quena, churos, hojas de árboles, pingüinos



Materiales para el área de arena y agua

1.- Cacerolas, platos, vajillas de juguete



2.- Botellas de plástico



3.- Cernidores, tazas y cucharas



4.- Palitas y cucharones



5.- Embudos, aserrín y viruta para combinarlos con arena



Materiales para el juego en el exterior

1.- Observar las actividades que ejecuta los padres con materiales de diferentes características.

2.- Materiales para trepar y columpiar



3.- Barriles, troncos de árboles y piedras grandes



4.- Cuerdas y llantas viejas



Materiales para deslizarse

1.- Resbaladera comercial, rampas



2.- Tabla sobre montículo



Materiales para meterse dentro y pasar por debajo

1.- Observar lo que hacen los padres con materiales de construcción

2.- Tubería de concreto



3.- Túneles de troncos



No se deben olvidar las canciones infantiles especialmente a los niños de los primeros meses como son:

- 1.- Duérmase niño.
- 2.- Matan tituntirun la
- 3.- El ratón y el gato
- 4.- Pájara pinta
- 5.- El lobo
- 6.- El caballito de palo

Juegos recreativos:

Estos pueden ser observados por los meses de 6 a 12mese de sus hermanitos mayores.

Sin que te roce; el vale a las cogidas

O o a, sin moverse; Perros y venados

Préndalo, préndalo; El florón

A Pumbo a Pífo a ver a "mijo"

Pimpon es un muñeco.

El puente se ha quebrado.

Todos los juegos, cuentos, versos, leyendas, tradiciones que están en su memoria y en la de los orientadores de educación infantil de la comunidad pueden ser usados como material para estimular a los niños de temprana edad.